UMEÅ UNIVERSITET

Låtsaskrigen

Föreställningar om krig, maskulinitet och historia i krigsspel under 200 år

Tomas Karlsson

Institutionen för ide- och samhällsstudier
Umeå centrum för genusstudier
Umeå 2018

Alea Iacta Est

Detta verk är skyddat av svensk upphovsrätt (Lag 1960:729)
Avhandling för filosofie doktorsexamen
ISBN: 978-91-7601-858-3
Umeå Studies in History and Education 20
Series editors: Anna Larsson & Daniel Lindmark
Omslagsbild: detalj från *Krigs-Spelet, grundadt på Bulows Nyare Krigs-Systems Esprit,* Stockholm, tryckt hos Carl Deleen, 1826. Bilden är beskuren.
Tryck: UMU-tryckservice, Umeå Universitet
Elektronisk version tillgänglig på: http://umu.diva-portal.org/

INNEHÅLL

Abstract ..... **iii**

Förord ..... **iv**

1. Inledning **1**
Syfte och frågeställningar 4
Metod, material och avgränsningar 5
Disposition 8
Tidigare forskning 10
Krigsspelens historia 10
Simuleringsteknologi och krigsprediktion 14
Spel som historia 16
Avhandlingsarbetets positionering i förhållande till forskningsläget 22

2. Teoretiska utgångspunkter **24**
Krigsspel 24
Autenticitet 25
Militärhistoria och historiekultur 27
Att undersöka medier och mediering över tid 29
Maskulinitet: krigsspelets aktörer 33
Krigsföreställning 36
Summering 37

3. Krigsspelen under 1800-talet **38**
Sökandet efter universella principer för krigföring 38
Mekanistisk filosofi och krigsspel 40
Kodifiering av soldater: människan som automaton 44
Kodifiering av tid och rum: den militära kartografin 46
Kodifiering av tid, rum och slump i det tidiga 1800-talets krigsspel 48
Fältherreidealet hos Jomini och von Clausewitz 57
Preussiska krigsspel i svensk bearbetning 61
Faran med krigsspel 73
Fältherren som historisk aktör 75
Summerande analys 77

4. Modellkrig och minnen i de moderna krigeNs skugga **80**
Siborne och minnet av Waterloo 80
På besök i leksakskriget 83
H.G. Wells och Ossian Elgströms miniatyrkrigsspel 87
Krigstrivialisering i spel under pågående världskrig 97
Det moderna kriget och krigsnostalgin 102
Summerande analys 106

5. Krigsspel som framtidsvision och kontrafaktiskt minne **109**
Att förutse framtida och hypotetiska krig 109
Krigsspel i förvarets möte med allmänheten: mediering om hur kriget kommer 113
Operationsanalys och datorer 120
Krigsspel och krigsplanering, FOA och iscensättandet av framtidens krig 123

Datorer och beslutsfattande, politiska konfliktspel 127
Krigsspelen som medieringsplattformar för realism 130
Ett konventionellt tredje världskriget som krigsspel och minne 134
Kontrafaktiska minnen och krigshjältar efter kalla krigets slut 138
Summerande analys 145

6. Kärnvapenkriget som krigsspel 149
Svenska kärnvapen i krigsspel 150
Spelteori och nukespeak 151
Global Wargames – krigsspel för att undvika ett kärnvapenkrig 158
Automatiserade kontrollsystem och mänskliga aktörer 160
1983: krigsspel som nästan blev verkliga 164
Kärnvapen i underhållningsspel 166
Summerande analys 173

7. Människa-maskinsystem i krigsspel 176
Flygsimulatorer: känslan av människa-maskinsystem 176
Svenska militära flygsimulatorer 180
Simnet och Simcenter 183
FPS och nätverkskrigaren 192
FPS och nätverkskrigaren i svensk kontext 200
Summerande analys 207

8. Autenticitet och maskulinitet i historiska krigsspel 210
Krigsspelaren som iscensättare av det förflutna 211
Historiska brädkrigsspel efter andra världskriget 216
Historiska underhållningskrigsspel på hemdator 225
Pansargeneralen 229
Krigsspelsautenticitet i historieskildringen 235
Föreställningar om autenticitet i historiska FPS 246
Summerande analys 257

9. Summerande diskussion och slutsatser 260
Autenticitet och kausalitet 263
Krigsföreställningar och medieplattformar 268
Föreställningar om maskulinitet 271
Historiemediering i krigsspel 277

Summary 280
General outline of the thesis 281
Masculinity 283
Authenticity 285
Mediation of history through wargames 287

Källmaterial 289
Tidskrifter och tidningar 289
Spel och spelregler 289
Film och TV 293
Internetforum och websidor 293

Litteratur 296

ABSTRACT

Author

Tomas Karlsson

Title

Pretend Wars. Notions of War, Masculinity and History in 200 Years of Wargames

Abstract

This thesis investigates how different wargames relate to notions of war, masculinity and history. It poses the question how the concept of authenticity is used in relation to wargames portrayal of war, masculinity and history. The outline of the thesis is chronological, spanning roughly from the 19th century to the present. It follows the development and use of wargames, predominately, but not exclusively in a Swedish setting. In the analysis a number of different sources are used, including wargaming rulebooks, computer wargames, wargaming magazines for hobbyists, research reports and works of military theory.

In the military setting, wargames could be used to show how war functioned and to some degree what participating in war was like and how a future war would be fought. In that regard, the analysis show that one aspect of authenticity can be linked to the military utility of wargames as these were used as training tools and instructional devices within the military establishment. From a historical cultural viewpoint however, notions of authenticity in historical wargames can be linked to the construction and presentation of historical narratives and characters, predominantly masculine warrior heroes.

The thesis shows that authenticity in wargames can be understood relating both to a military theoretical regime of knowledge as well as a form of history culture propagating notions of idealized masculinity. As wars are oftentimes portrayed as progressive historical events populated by masculine stereotypical heroes, great commanders are viewed as agents of history, and individual soldiers as eye-witnesses and participators in great events in history. In recreational wargames gamers are invited to play these roles. In military wargames, historical events and decisions made by historical characters can be discussed and analyzed. As such wargames in both the military and recreational setting are part and parcel of an idealized masculine military-themed history culture.

To a notable degree, changes in media-technology influenced the notion and presentation of authenticity in wargames and the portrayal of war, masculinity and history in wargames varied as the way wars were being fought changed. Changes in media technology used to portray war also influenced the way these themes were presented in wargames. However, in both the military and recreational setting, notions of the masculine warrior hero in the shape of the great commander or in the shape of the technologically proficient, brave and reliable individual soldier was a recurring theme for 200 years.

Keywords

Wargame, masculinity, gender studies, history, computer games, video games, board games, miniature games, history culture, media archeology, media war, mediation, authenticity, simulation, play, military history, Reisswitz, Game Studies, counter factual history, historical accounts, warriors.

FÖRORD

Det känns som länge, länge sedan, i en galax, långt, långt borta när jag tänker på hur jag tog mina första stapplande steg som doktorand i Umeå.

Stort tack till min huvudhandledare, Finn Arne Jørgensen som varit med från spelets början. Med gott humör och en tillförsikt som hör jediriddare till har Finn Arne tålmodigt hjälpt mig utmejsla idéer, tankar och teorier till text. Min biträdande handledare, Anna Larsson, kom in när spelet löpt halvvägs. Utan Annas tålamod, humor, tillförsikt, outtröttliga närläsning och uppmuntrande kommentarer vet jag inte vilken galax jag till slut hamnat i. Även Lotta Vikström och Lena Berggren vilka båda tidvis axlat handledarbördan har stöttat, läst och hejat på i olika spelomgångar.

Särskilt tack till Daniel Lindmark och Pelle Snickars som agerade slutseminariegranskare på avhandlingen. Daniels och Pelles kommentarer och entusiasm inför ämnet gjöt liv i avhandlingen inför slutspurten och Daniel var dessutom slutläsare på avhandlingsmanuset. Tack också till Ethan Watrall, Anna Foka, Mario Liong och Stefan Gelfgren som läste och kommenterade på ett tidigare stadium. Utan alla dessa läsningar med tillhörande frågor, funderingar och klargörande kommentarer hade bristerna i texten du har framför dig varit betydligt fler.

Jag hade ynnesten att vistas i en kreativ och dynamisk miljö där forskningskraften var stark. Seminarierna för historiker och utbildningshistoriker vid Institutionen för idé- och samhällsstudier var en självklar hemvist för mig, likaså seminarierna och internatresorna vid Umeå Center för Gender Studies (UCGS), där jag var knuten till genusforskarskolan. Parallellt med dessa miljöer fanns Humlab vid Umeå Universitet, en veritabel internationell rymdstation cirkulerandes i den digitala humaniorans omloppsbana. På Humlab fick jag vid ett flertal tillfällen presentera och diskutera mitt avhandlingsprojekt.

På idé- och samhällsstudier vill jag främst tacka mina doktorandkollegor (utan inbördes ordning), Beatrice Sundqvist, AnnaSara Hammar, Daniel Nyström, Anders Persson, Martin Almbjär, Erik Sjöberg, Olov Wenell, Henrik Åström-Elmersjö, Kristina Ledman, Robert Eckeryd, Stina Karlgren, Ina Lindblom, Johan Hansson, Emil Marklund, Olivia Ekman m.fl. som läste, kommenterade, diskuterade, fikade, lunchade och after-workade med mig. Och ett extra tack till Linn Holmberg för stöd och uppmuntran. Jag vill även rikta min tacksamhet mot Jonny Hjelm för boklån och Martin Hårdstedt för initierade diskussioner av militärhistorisk art.

På UCGS vill jag tacka seminariegrupperna i genusforskarskolans regi. Under överinseende av eminenta seminarieledare som Maria Carbin och Erika

Sörensson m. fl. har textutkast stötts och blötts under vänskapliga men skarpa former. I synnerhet vill jag tacka doktorandkollegorna Tamara Andersson, Viktor Arvidsson, Stefan Björk, Petra Green, Susanna Eriksson, Marcus Lauri, Erik Sigurdsson, Tommy Henriksson och Agnes Lundgren. Tack alla, för att ni läst, kommenterat och diskuterat med entusiasm, vigör och sympati. Tack också till Linda Berg, Ann-Louise Silfver, Hildur Kahlman och Annelie Brännström-Öhman som på ett förträffligt sätt hållit i genusforskarskolan vid Umeå centrum för genusstudier under min doktorandtid.

Något som alla doktorander snart blir varse är att tunnelseendet tar lätt över och den egna processen gör en fartblind. Det är lätt att känna sig ensam i avhandlingsrymden när färden går mellan olika empiriska planeter och teoretiska solsystem. Pauser, återhämtning och perspektiv behövs. Förutom ovan nämnda vill jag tacka Madeleine Hayenhjelm, Elena Lindholm, Jakob Stridsman, Micke, Anna Sténs, Helena Ekerholm, Ronny, Emma Beckman, My Gustafsson och alla andra som gjorde tillvaron glädjefylld när skrivkrampen var som värst. Tack också till Margita, som för så länge sedan i den där galaxen långt, långt borta uppmuntrade mig att söka doktorandutbildningen.

På tal om tunnelseende så är detta sällan så påtagligt som när det gäller den egna textens utformning. Tack Henrik Bengtsson, Fredrik Holmqvist, Peter Bennesved, Hanna Falkenström och Klas Svensson för hjälp med korrektur.

Slutligen, tack till mina föräldrar, Ingbritt och Pelle som alltid stöttat mig. Min mor har även hjälpt till med korrektur under mina skrivsessioner i Bohuslän. Och tack till min bror Johan som alltid bara varit ett telefonsamtal bort.

Nu väntar en ny tid i en annan galax…

Kirseberg, vårvintern 2018.

1.INLEDNING

Långa tågresor är bland det tråkigaste jag vet. Som tur är har jag sedan ett par år tillbaka min surfplatta med mig som jag kan spela spel på för att fördriva tiden. Ett av spelen jag fastnat för heter *Ultimate General: Gettysburg*. I spelet får jag agera befälhavare och flytta mina trupper över en digital representation av den historiska platsen Gettysburg. De små figurerna rör sig i realtid, de kan bli trötta av att springa för långt eller skrämda av motståndarnas trupper. Det hela framstår som en realistisk representation av ett historiskt fältslag under amerikanska inbördeskriget. För mig är krigsspel på tågresor en form av underhållning.

Spel av denna typ har ett regelsystem som representerar kausala samband. I detta fall de faktorer som spelkonstruktören anser vara viktiga för att förklara kausaliteten i ett historiskt fältslag. Spelforskaren Ian Bogost menar att spel, förutom att kunna verka vara realistiska som audio-visuella representationer, har en slags ”procedurell retorik” inbyggt i regelsystemet. Spelaren måste göra saker i en viss ordning eller kombinera vissa möjligheter på ett sätt som liknar verkliga förhållanden. Detta kan få spelet att verka realistiskt. Spel bygger på spelarens deltagande, vilket gör att spelupplevelsen i vissa fall kan verka mer retoriskt övertygande i sin representation av verklighet än vad som är fallet med andra medieformer.[1]

Det är lätt att fascineras över den nya teknologins möjligheter att simulera historiska miljöer på ett ”realistiskt” sätt. Ett spel som *Ultimate General: Gettysburg* är enkelt att lära sig spela, gränssnittet är tilltalande och grafiken och ljudet med små rökpuffar, explosioner, skrik och trumvirvlar gör att jag som spelare dras med. Det är därför lätt att glömma bort att krigsspel inte är någon ny företeelse. Spel som ”realistiska” skildringar av krig har en lång historia.

Krigsspelens utveckling kan beskrivas som en resa med ett antal stopp på en tidsaxel i en metaforisk tågresa. Innan denna tågresa kan ta sin början måste jag ta en hästdroska till en järnvägsstation som inte byggts än. Det kommer att dröja ungefär tvåhundra år tills den är färdig. Krigsspelens historia är betydligt äldre än tågens. Det är emellertid inget att oroa sig för, solen och jag åker i en öppen vagn genom en park. Jag får syn på några ynglingar som sitter försjunkna runt ett spelbord vid sidan av vägen, av kläderna att döma rör det sig om adelsmän från sent 1600-tal, möjligen tidigt 1700-tal. Jag ber kusken stanna och jag kliver ut. Det visar sig att de unga männen spelar *Königsspiel,* en variant av schack som Cristoph Weikhmann konstruerade på 1660-talet. Spelet skildrar diplomati och militära manövrer på ett betydligt mer detaljerat sätt än schack. Enligt

[1] Bogost, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambrigde, Mass. MIT Press 2007.

Weikhmann fungerar *Königsspiel* som ett pedagogiskt verktyg för furstar.[2] Jag får veta att *Königsspiel* är ett populärt spel vid hoven och furstehusen i Europa vid 1700-talets början. Det är både ett underhållningsspel och ett försök till realistisk simulering. Den realistiska simuleringen och underhållningsspelet behöver inte utesluta varandra.

Strax efter den korta bensträckaren i parken når jag den första hållplatsen, 1800-talets Berlin. Det var då *Kriegsspiel* började spelas som ett en del av officersutbildningen i Preussen. Därmed började krigsspel på allvar började betraktas som ett pedagogiskt verktyg för instruerandet i krigskonst. De preussiska arméernas framgångar under 1800-talets senare hälft (i synnerhet krigen mot Österrike 1866 och Frankrike 1870–1871) ledde till att andra nationer sökte efterlikna Preussens militära system, vilket i sin tur bidrog till att krigsspelet etablerades som en del av den militära övningsverksamheten i flera länder. Mot slutet av 1800-talet var krigsspelet av många ansett som ett realistiskt sätt att skildra krig och därmed ett värdefullt pedagogiskt verktyg. Krigsspel användes vid denna tid främst för att planera för kommande hypotetiska fälttåg. Föreläsningar i militärhistoria kunde kompletteras med spelomgångar. Det blev också möjligt att studera vissa aspekter av hur ”krigets genier”, de stora fältherrarna, lyckats på slagfälten eller vad de kunde gjort annorlunda med krigsspelens hjälp.[3] Utanför militära kretsar fanns varianter av de militära spelen som kunde spelas för nöjes skull där spelarna för skojs skull kunde testa sina fältherreförmågor.

Resan går vidare, droskan har bytts mot tåg och nu sitter jag i en bekväm kupé. Utanför fönstret passerar 1800-talets övergång till 1900-tal revy. Europa är på väg in i första världskriget. Nu har krigsspelet etablerats som en del av den militära praktiken samtidigt som en våg av krigstrivialisering och militarism sveper över Europa. Soldaten och fältherren var självklara maskulina ideal och soldatskapet knöts till föreställningen om medborgaren och den samhälleliga plikten. Pojkars krigslekar kunde tolkas som en väg in i soldatskapet och vuxenlivet. I detta skede var leksakssoldater vanliga i många hem och krigsleken kunde struktureras i linje med det militära krigsspelet för att bli mer ”realistisk”.

Ungefär vid tiden för första världskrigets utbrott ska tåget uppgraderas till en modernare modell. Jag lämnar kupén som redan har börjat kännas unken och gammalmodig och kliver ut på en centralstation. På en bänk sitter science fiction författaren H.G. Wells. Jag skulle gärna prata med honom men han vill inte bli störd då han skriver på ett manus till ett krigsspel för leksakssoldater. Istället går jag in på ett knökfullt kafé på stationen. När jag ser mig omkring märker jag att

[2] von Hilgers, Philipp, *War games: a history of war on paper*. MIT Press: Cambridge Mass, 2012, 20-21.
[3] Curry, John. *The British Kriegsspiel (1872), Including RUSI's Polemos (1888), Early Wargames Volume 2*. History of Wargaming Project, 2013, 6.

hela stationen är full med folk, de flesta är soldater. Det råder mobilisering och många inkallade har samlats vid tågstationer runt om i Europa. Helst skulle jag vilja sitta själv men blir tvungen att dela bord. Mitt emot mig hamnar Ossian Elgström som stolt presenterar sig som författare till pojkböcker. Som samtalspartner är han till en början underhållande men tråkar ut mig med utläggningar om det ”ärorika” och ”spännande” kriget. Dessutom kan han inte låta bli att skryta om sin omfattande samling tennsoldater. Visste jag förresten att han också skriver på en bok om krigsspel? Jag dricker ur kaffekoppen, tackar för pratstunden, lämnar smått utmattad kaféet och tar åter plats i den uppgraderade kupén.

Tåget lämnar ett Europa förött av krig bakom sig. Efter första världskrigets katastrofala förlopp ansågs krigsspelet vara ett verktyg för att göra krigföringen effektivare. Vetenskap och teknik skulle användas för att göra krigsförloppet förutsägbart. De tyska, japanska och amerikanska arméerna förberedde sig på krig genom krigsspel där olika tänkbara scenarier utspelades. Efter andra världskriget menade den amerikanske amiralen Chester Nimitz att ingenting, förutom de japanska kamikazepiloterna hade förvånat honom eller kommit som en överraskning i kriget.[4] Varje tänkbart scenario hade ju redan repeterats i form av krigsspel. Nu är de båda världskrigen över. Samtalstonen i kupén förändras. Det talas om kallt krig, jetplan, satelliter och kärnvapen. En rundlagd karl som presenterar sig som Herman Kahn undrar om jag vill se några diagram över chansen att överleva en kärnvapenattack. Jag låtsas sova. Kahn söker nya åhörare i restaurangvagnen medan jag själv halvsover tills vi passerar 1980-talet. När jag öppnar ögonen har den rundlagde mannen förbytts mot en hålögd dataspelsdesigner, David Theurer. Han har inte sovit på månader. Oron för kärnvapenkrig och spelet *Missile Command* som han håller på att färdigställa håller honom vaken. Jag önskar honom lycka till. Nu accelererar tåget och blicken genom fönstret blir suddig. Jag börjar fundera på hur en gräns mellan krigsspel och krig ”i verkligheten” ska kunna dras.

På sätet bredvid mig har någon lämnat en av järnvägsbolagets glansiga broschyrer. En artikel handlar om en helt nybyggd station där det går att välja mellan att boka resor till fysiska platser, eller att skippa den tråkiga tågresan och direkt uppleva platserna som simulerade rum. Det senare alternativet är dessutom betydligt billigare. Självklart vill jag hushålla med min budget och tågresor tråkar som sagt ut mig. Datorernas utveckling under kalla kriget innebar att virtuella krigsrum skapades. Krigsspelen blev datoriserade och vägen till *Ultimate General: Gettysburg* öppnades. Jag blundar och när jag öppnar ögonen är jag framme.

[4] Curry, John, och Peter Perla. *Peter Perla’s The Art of Wargaming*. History of Wargaming Project, 2011, 79.

Som medieform bidrar krigsspel till att sprida kulturellt kodade uppfattningar om vad krig är. De sätter en ram för hur krig kan skildras på ett sätt som kan få spelen att framstå som realistiska eller autentiska i sina skildringar. I synnerhet är spel med historiska teman knutna till specifika föreställningar om det förflutna. Betydelsen av begrepp som realism och autenticitet i sådana spel är beroende av den kulturella gemenskap i vilken minnen av det förflutna skapas. Dessa minnen sprids och omformas med hjälp av de ”kulturella verktyg” för minnesskapande och minneskommunikation som spel med historiska teman utgör.[5] I ett spel ställs deltagaren inför valmöjligheter baserade på den information spelet tillhandahåller men det som kan verka vara oändliga valmöjligheter begränsas av spelets regelsystem. Det är detta som bestämmer vad som kan göras och vilka effekter olika handlingar får. Denna kunskapsregim presenteras i en dynamisk simuleringsform vilken ytterst bygger på modeller av och föreställningar om kausalitet i olika kontexter.[6]

I denna avhandling visas hur krigsspelen utvecklats till att bli en av de mest spridda medieformerna för historiemediering. Fokus ligger på hur föreställningar om autenticitet i representation av krig samt hur föreställningar om maskulinitet kopplade till krig och historia kommit till uttryck i krigsspel under 200 år.

Syfte och frågeställningar

Syftet med denna avhandling är att bidra till kunskapen om krigsspel som historiemedieringsform genom en undersökning av hur krigsspelen utvecklats från tidigt 1800-tal till nutid. Analysens fokus riktas på hur autenticitet konstruerats i underhållningskrigsspel och militära krigsspel i relation till föreställningar om krig, maskulinitet och historia. Forskningsfrågorna preciseras på följande vis:

1. Hur har idéer om krig, maskulinitet och historia framträtt i underhållningskrigsspel och militära krigsspel?
2. Hur har den krigsföreställning som skapats av dessa idéer gestaltats vid olika tidpunkter med skiftande tekniska simuleringsmöjligheter?
3. Vad har autenticitet inneburit i relation till olika slags krigsspel?

[5] Wertsch, James V. *Voices of collective remembering*. Cambridge, U. K.: Cambridge University Press, 2002.
[6] Fogu, Claudio. ”Digitalizing Historical Consciousness.”, *History and Theory*, nr. 2, 2009, 103 -121.

Metod, material och avgränsningar

Det första moderna krigsspelet som fick stor spridning var Reisswitz' krigsspel som började användas i Preussen på 1820-talet. Bakgrunden till detta spel vid sekelskiftet 1700 – 1800 utgör avhandlingens kronologiska startpunkt. Krigsspelens utveckling beskrivs därefter längs en tidslinje som ungefär löper fram till tidigt 2000-tal. I framställningen om krigsspelen tas frågor om spelens relation till föreställningar om krig, maskulinitet och historia upp. Som delstudierna kommer att visa kan de skilda krigsspelen omväxlande förstås främst som förkroppsligad militärvetenskaplig teori eller som lek, underhållning och historiemediering.

Fördelen med den drygt 200 år långa undersökningsperioden är att den möjliggör en analys av krigsspel i relation till förändringar inom militärteori, krigsteknologi och medieringsteknologi.

I varje kapitel har ett antal spel analyserats. Därtill har tongivande aktörer inom spelutveckling och militärvetenskap lyfts fram liksom krigsspelskonstruktörer, militära organisationer, militärhistoriker eller forskningsorganisationer som på olika sätt kan förknippas med krigsspelen. I likhet med medievetaren Jeremy Packer menar jag att vissa aktörer i form av personer, organisationer eller medieplattformar kan beskrivas som ”bestämmare”; de som drar upp riktlinjerna och sätter agendan (Packer använder begreppet ”determinators”) och som befinner sig i en auktoritetsposition som ger dem möjlighet att kunna omformulera och förändra betydelsen av koncept och förgivettagna sanningar.[7] Genom att undersöka krigsspel i olika kontexter och vid olika tidpunkter samt genom att identifiera relevanta aktörer går det att tydliggöra hur spelens uttryck för krig, maskulinitet och historia formats vid olika tidpunkter och kontexter. I förlängningen ger resultaten en fingervisning om varför föreställningar om krig, maskulinitet koppad till krigföring och krig i förhållande till historia, har sett ut på ett visst sätt. Det tydliggör också hur krigsspel konstruerats som en form för att bevara, förändra och mediera minnen och föreställningar om krig.

Källmaterialet kan grovt delas in i tre kategorier: krigsspel, militärteoretiska texter relaterade till krigsspel samt reportage och recensioner av krigsspel. Den första kategorin är krigsspelen som sådana. Det källmaterial som använts för att undersöka dessa är regelböcker till krigsspel som antingen använts för militär träning och utbildning eller som underhållning där krig i det förflutna skildrats. Äldre krigsspels regelböcker från 1800-talet har jag antingen funnit som digitaliserade exemplar eller som monografier i bibliotekens samlingar. Då det gäller dessa spel har jag främst undersökt de som använts i en svensk militär kontext. Antalet sådana spel under perioden 1800 till 1900 är relativt begränsat

[7] Packer, Jeremy. ”What is an archive? An apparatus model for communication and media history.”, *The Communication Review*, nr. 1, 2010, 102.

och här har jag i princip inte behövt göra något urval utöver begränsningen till Sverige.

Krigsspelshobbyn expanderade kraftigt under 1900-talet då en rad brädspel med historiska krigsteman gavs ut i såväl Sverige som övriga Europa och USA. I synnerhet från 1950-talet och framåt är mängden spel som skulle kunna lyftas fram i en analys närmast ofantlig. Därför har jag under denna period valt att fokusera på ett fåtal spel som jag bedömt varit idealtypiska exempel avseende hur de medierat föreställningar om krig, maskulinitet och historia.

Avhandlingen berör även digitala krigsspel och här är antalet potentiella spel kanske ännu större. Här har en omfattande avgränsning och urval gjorts. Även här har urvalet baserats på det jag bedömt vara idealtypiska exempel på olika krigsspel. En avgränsning jag gjort har varit att inte inkludera så kallade världssimulatorer eller krigsspel på makronivå exempelvis spelserier som *Hearts of Iron*[8]). Inte heller har jag inkluderat mer actionbetonade spel med historiska teman (exempelvis spelserien *Assassins' Creed*[9]). Trots sina historiska teman har jag inte bedömt dessa spel vara krigsspel i den bemärkelse som avses i denna avhandling.[10] Till de digitala krigsspelen har jag förutom att spelat spelen, läst recensioner och undersökt diskussionsforum på nätet även använt spelmanualer som källor.

Med internets inträde började krigsspelsentusiaster skriva bloggar och skapa websidor där brädspel, miniatyrspel och dataspel recenserades och diskuterades. Vissa av dessa sidor kom så småningom att fungera som digitala arkiv. Under arbetet med denna avhandling har jag slagits av i vilken stor utsträckning det är krigsspelsentusiaster själva som sparat, organiserat och tillgängliggjort olika slags arkiv där information om krigsspelens utveckling finns. Ett av de största av dessa arkiv finns på sajten www.boardgamegeek.com där mycket information om äldre brädkrigsspel står att finna. Även det äldre krigsspelsmaterial som publicerats av John Curry under projektet *History of wargaming project*, i vilket redigerade nyutgåvor av äldre spel samt texter om krigsspel har tillgängliggjorts, har varit till stor nytta i denna undersökning.[11]

Den andra kategorin källmaterial utgörs av militärteoretiska texter, forskningsrapporter och populariserade vetenskapsartiklar. De militärteoretiska texterna är representativa för varje epok. Här återfinns exempelvis företrädare

[8] *Hearts of Iron*. Paradox Interactive 2002-.
[9] *Assassins Creed*. Ubisoft 2007-.
[10] Vissa referenser rör hela spelserier snarare än enskilda spel. I de fall spelserien fortfarande ges ut i nya versioner står de refererade med årtal följt av ett streck i referenslistan (se referens ovan).
[11] Curry och Perla (2011); Curry, John, och Donald Featherstone. *Donald Featherstones Battle Notes for Wargamers, Solo Wargaming Edition (John Curry Ed.)*. Redigerad av John Curry. History of Wargaming Project, 2010; Curry, John, och Donald Featherstone. *Donald Featherstones Complete Wargaming*. Redigerad av John Curry. History of Wargaming Project, 2012.

för den geometriska krigföringen som Maurice de Saxe (1696–1760), den idealistiska krigföringsskolan exemplifierad av Carl von Clausewitz, (1780–1831) samt kärnvapenkrigsteoretikern Herman Kahn (1922–1983). Under 1900-talets efterkrigstid har även forskningsrapporter relaterade till krigsspel använts som källmaterial. Dessa har antingen författats i en amerikansk kontext (huvudsakligen skrivna inom ramarna för försvarsforskningsprojektet RAND) eller svensk dito. De svenska rapporterna jag använt mig av har kommit från försvarets forskningsanstalt (FOA). Med hjälp av detta källmaterial har krigsspelen satts i relation till den generella militärteoretiska diskursen under respektive epok.

Den tredje kategorin källmaterial är övriga texter som på olika sätt relaterar till krigsspel. Det kan exempelvis röra sig om spelrecensioner i olika tidskrifter samt artiklar i dagspress som på olika sätt berör krigsspel. För underhållningskrigsspel har jag gjort sökningar på nättidskrifter inriktade på dataspel. Jag har också utgått från reportage om militära krigsspel i svenska försvarets forskningsanstalts tidskrift *FOA-tidningen*. För att komplettera har jag även gjort sökningar på ordet ”krigsspel” i *Dagens Nyheters* digitala arkiv. Dessa olika slag av mediamaterial och de artiklar som sökningarna resulterat i ger sammantaget en bild av och en inblick i hur krigsspel presenteras på den offentliga arenan.

Studien undersöker alltså via de tre kategorierna av källmaterial olika former av krigsspel och deras kontext. I görligaste mån har jag särskilt lyft fram svenskt material i analyserna och därmed knutit en övergripande och internationell krigsspelshistoria till en svensk kontext.

Analyserna av materialet görs utifrån en mediearkeologisk ansats. Mediearkeologin är starkt förknippad med den franske idéhistorikern och filosofen Michel Foucaults genealogiska undersökningar av olika begrepp med sanningsanspråks uppkomst och deras relationer till makt och motstånd.[12] Där Foucault riktade blicken mot rättegångsprotokoll, sjukhusjournaler, antikens idévärld och den moderna tidens vetenskapliga texter har fokus för mediearkeologin varit olika typer av medieteknologier och deras relation till maktutövning, diskursiv kunskapskonstruktion och motstånd. Det kan handla om hur kulturer, strukturer och diskurser manifesteras i medieartefakter som tidskrifter, TV, skrivmaskiner, datorer, spelautomater eller hur medieanvändning kan betraktas som utryck för bakomliggande föreställningar.[13] Mediearkeologi är ingen vetenskaplig disciplin, den är en eklektisk, löst sammanhållen forskningsinriktning. Ofta fokuseras på äldre medieformer för att det samtida medielandskapet ska framträda i ett historiskt sammanhang. Inom humanistisk spelforskning har mediearkeologiska angreppssätt använts då

[12] Foucault, Michel, *Vetandets arkeologi*. Lund: Arkiv förlag, 2011.
[13] Huhtamo, Erkki, och Jussi Parikka. *Media archaeology: approaches, applications and implications*. Berkeley, Calif.: University of California Press, 2011, “Introduction”.

forskares blickar riktats mot 1800-talets automatiserade spel eller mot 1980-talets dataspel. Den slags forskningsinsatser kan bidra till att få perspektiv på den samtida digitala spelkulturen och sättas denna i relation till en kultur- och mediehistoria som går längre tillbaka än de senaste hårdvaruuppgraderingarna.[14] I denna avhandling undersöks olika krigsspelsformer på olika medieplattformar över tid på ett sätt som ligger i linje med den mediearkeologiska ansatsen. Det handlar om att i varierande grad kontextualisera krigsspelen både som kulturella och materiella manifesteringar av föreställningar om krig, historia och maskulinitet.

Jag använder mig alltså av en mediearkeologisk ansats i det att jag gör olika nedslag i krigsspelens historia under 200 år. Dessutom använder jag ett genusteoretiskt perspektiv då jag betraktar krigsspelen som förmedlare av föreställningar om. Då många av krigsspelen som undersöks i denna avhandling även betraktas som en form för historiemediering har undersökningen även ett historiedidaktiskt grepp.

Utifrån en mediearkeologisk metod förenad med det genusteoretiska angreppssättet och det historiedidaktiska greppet har jag närmat mig studiens empiriska material. Sammantaget kan metoden beskrivas som delvis induktiv då jag visserligen dragit slutsatser från den empiriska undersökningen på grundval av teoretiska ramar, men försökt att inte i alltför stor utsträckning låta dessa färga av sig på den empiriska genomgången. På det sättet kommer avhandlingen att diskutera hur föreställningar om krig, maskulinitet och historia framträder i relation till krigsspel.

Disposition

Avhandlingen utgörs av nio kapitel och inleds med en introduktion med en redogörelse för tidigare forskning och ett teorikapitel där den teoretiska grunden för avhandlingen formuleras.

Den empiriska undersökningen inleds med det tredje kapitlet. Detta innehåller en genomgång av krigsspelens utveckling under 1800-talet. Här diskuteras de olika kodifieringar av kriget som gjordes inom ramarna för den framväxande krigsvetenskapen, ur vilka en krigsföreställning tog form. Kausaliteten beskrivs i relation till både den newtonska mekaniken och föreställningar om historisk

[14] Huhtamo, Erkki. ”Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming.” i *Handbook of Computer Game Studies*, redigerad av Joost Raessens och Jeffrey Goldstein, 3-21. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005; Malliet, Steven. ”The History of the Video Game.” i *Handbook of Computer Game Studies*, redigerad av Joost Raessens och Jeffrey Goldstein, 23-46. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005.

utveckling. Det empiriska materialet är de svenska översättningar av preussiska krigsspel som företrädesvis användes i en militär kontext.

Jag argumenterar för att det i de krigsvetenskapliga diskussionerna formulerades fältherreideal som återspeglades i krigsspelen. Spelens sätt att skildra krig, fältherrar och krigens uttryck för ”genialitet” behandlas som exempel på hur maskulinitet kom till uttryck i dessa spel.

Efter detta behandlas miniatyrkrigsspel och populariserade speglingar av krig i kapitel 4. Detta kapitel rör främst tiden för första världskrigets utbrott. Två miniatyrkrigsspelsregler utgör tillsammans med spel publicerade i *Vecko-Journalen* och annonser för krigsspel som publicerades under denna tid det huvudsakliga empiriska materialet. Spelen analyseras både som lekfulla speglingar av pågående krig och som en form av nostalgi gentemot förflutna krig i ljuset av det moderna storkriget. Även här utgör den maskulinitetskonstruktion som jag i tidigare kapitel benämnt fältherreidealet ett redskap för analysen. Slutsatsen i kapitlet är att krigsspelen kan förstås som ett sätt att bevara den lekfulla krigsföreställningen i ljuset av första världskrigets destruktivitet.

Kapitel 5 berör den militärteknologiska utvecklingens samt operationsanalysens och datorernas betydelse för krigsspelens utformning och för konstruerandet av krigsföreställningar riktade mot potentiella framtida krig. Källmaterialet utgörs huvudsakligen av rapporteringar om olika typer av krigsspel och simuleringar som förekom i försvarsmaktens tidskrift *FOA-tidningen* samt *Dagens Nyheter*. Framförallt skildras reportage om olika krigsspel och simuleringar som förekom i svenska försvaret från 1960-talet och framåt. I kapitlet ges exempel på hur olika krigsscenarier som iscensattes i krigsspel gav upphov till kontrafaktiska historiska narrativ, vilka senare även figurerade i underhållningskrigsspel.

I kapitel 6 analyseras krigsspelsskildringar av det hypotetiska tredje världskriget med hotet från kärnvapen. Här beskrivs hur olika krigsspel under kalla kriget användes för att iscensätta det ”otänkbara” kärnvapenkriget. Källmaterialet utgörs av såväl militära krigsspel som underhållningskrigsspel med kärnvapentematik. Autenticitet och kausalitet diskuteras i detta kapitel i relation till simuleringsformens konstruktion av hypotetiska skeenden.

Avhandlingens sjunde kapitel handlar om maskinbaserade krigssimuleringar som på olika sätt är individcentrerade. Här skiftas fokus från den övergripande fältherreblicken och in träder istället den individuelle soldaten eller piloten. Spelens konstruktion av autenticitet beskrivs här i likhet med i kapitel tre och kapitel fem, som verktyg att iscensätta och åskådliggöra framtida krig genom att avspegla militärvetenskaplig teori. Kapitlet handlar även om olika försök att skildra kropp och maskin i samspel genom att med hjälp av avancerade maskiner skapa känslor och upplevelser.

Det åttonde kapitlet är det sista empiriska kapitlet och också avhandlingens längsta. I detta kapitel undersöker jag hur olika underhållningskrigsspel skildrar förflutna krig. Spelen som lyfts fram i detta kapitel har det gemensamt att de alla refererar till historiska händelser och personer. Empirin här utgörs av exempel på både brädspel och datakrigsspel. I undersökningen används material från 1950-talet och framåt. Denna period kännetecknades av en ökad grad av datorisering som även påverkade underhållningskrigsspelen. Förutom undersökningar av själva spelen har jag också använt spelrecensioner. I dessa diskuteras ofta olika beskrivningar av det problematiska begreppet ”realism” samt olika tolkningar av vad autenticitet kan innebära i historiska underhållningskrigsspel.

Kapitel 9 utgörs av en avslutande diskussion där jag återvänder till frågeställningarna och diskuterar avhandlingens resultat.

Tidigare forskning

Krigsspelens historia

Mycket av historien om krigsspelens utveckling har författats av personer som identifierar sig som krigsspelsentusiaster snarare än forskare. Dessa texter har inte alltid varit kopplade till akademisk forskning men är likväl oumbärliga för den som vill förstå krigsspelens olika uttryck i olika tider. Jon Petersons bok *Playing at the World* är ett sådant exempel. Peterson har skrivit om rollspel, brädspel och krigsspel i en sammanhängande, detaljerad historiografi. Boken bygger på ett omfattande empiriskt material och är även rik på historiska exempel. Ytterligare ett exempel på en författare som skriver utanför den akademiska sfären men som i likhet med Peterson redovisar ett rikt empiriskt material är Georg Lewin. Hans bok *Wargames and Their History* innehåller många beskrivningar av tidiga brädkrigsspel och han tecknar likt Peterson en generell historik över brädkrigsspelens utveckling.[15]

Krigsspelen har dock uppmärksammats av vissa forskare, främst mediehistoriker och militärhistoriker. En doktorsavhandling om de hobbybaserade brädkrigsspelens framväxt under 1900-talet har författats av medievetaren Rex A. Martin.[16] Martin anlägger ett maskulinitetsperspektiv och menar att krigsspelen fyllt en funktion som en arena för en maskulint kodad krigsnostalgi under efterkrigstiden, i synnerhet för den generation som inte själv gick i krig.

[15] Lewin, C. G. *War Games and their History*. London: Fonthill Media, 2012.
[16] Martin, Rex, A. *Cardboard Warriors: The Rise and Fall of American Wargaming Subculture*. Doktorsavhandling, Ann Arbor: University of Michigan, 2001.

Martins avhandling är skriven utifrån ett mediehistoriskt perspektiv och diskuterar olika medieformers inverkan på krigsspelshobbyn.

I militärhistorikern Martin van Crevelds bok *Wargames: from Gladiators to Gigabyte* redogörs för olika aspekter över krigsspel genom historien.[17] van Creveld diskuterar exempelvis likheten mellan så skilda företeelser som romerska gladiatorspel, medeltida turneringar, schack och moderna datorbaserade krigsspel. Överlag betraktar han krigsspelen som ett av uttrycken för krigets kultur. Krigsspelen är för honom ett av de många sätt människor pratar om, förbereder sig för och minns krig.

I konfliktforskaren och historikern Philip Sabins båda böcker *Lost Battles* och *Simulating War: Studying Conflict Through Simulation Games* diskuteras krigsspel som pedagogiska verktyg för att bättre förstå krig i det förflutna.[18] En liknande ansats finns i Peter Perla's bok *The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists*.[19] Både Perla och Sabin är verksamma inom institutioner där människor på olika sätt förbereds för att delta i konflikter vilket också avspeglas i deras framställningar. De betraktar spelen som redskap för att förstå militära konflikter och historiska situationer. Således är det spelens instrumentella förtjänster och tillkortakommanden som krigs-, och historiesimuleringar som här står i fokus. Hos Perla beskrivs utförligt de olika sätt man inom den amerikanska militären under 1900-talet använt krigsspel för att planera för kommande krig och simulera dynamiken i pågående konflikter. Även filosofen Maunel DeLanda har berört medieteknologins utveckling i relation till krigsspel i boken *War in the Age of Intelligent Machines*.[20] De Landa beskriver krigsspelens utveckling i relation till en övergripande tendens att överlämna alltmer av militärt beslutsfattande och planering till maskiner och datorer. I denna utveckling har krigsspelet haft stor betydelse då det utgjort ett "krigets experimentrum" där teorier kunnat testas.

Vetenskapshistorikern Philipp von Hilgers presenterar i boken *Wargames: A History of War on Paper* en idéhistorisk studie om sammanvävandet av den matematiska världsbilden, krigsteorin och krigsspelskonstruktionen från tidigmodern tid till de båda världskrigen.[21] von Hilgers bok berör främst hur sannolikhet och osäkerhet i krig, såsom de framställts av militärteoretiker som Carl von Clausewitz, och av filosofer som Gottfried Wilhelm Leibniz, Ludwig

[17] van Creveld, Martin. *Wargames: fom Gladiators to Gigabytes*. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.
[18] Sabin, Philip. *Simulating war: studying conflict through simulation games*. London: Hambledon Continuum, 2012; Sabin Philip. *Lost battles: reconstructing the great clashes of the ancient world*. London: Bloomsbury Academic, 2013.
[19] Curry och Perla (2011).
[20] De Landa, Manuel. *War in the Age of Intelligent Machines*. New York: Zone Books, 1991.
[21] von Hilgers (2012).

Wittgenstein och matematiker som John von Neumann kommit till uttryck i de militära krigsspelen.

De tidiga datakrigsspelens relation till andra typer av krigsspel har förtjänstfullt diskuterats av spelforskaren Sebastian Deterding. smenar att remedieringen då krigsspel övergick från analog till digital form ledde till att krigsspelens regelsystem gömdes i datakod. Krigsspelen framstod därmed som mer realistiska då regelsystemen automatiserades.[22]

Förhållandet mellan den civila krigsspelshobbyn och de professionella krigsspelen har diskuterats av teknikhistorikerna Tim Lenoir och Henry Lowood. De har redogjort för hur dataspelsindustrin och militären många gånger i samklang utvecklat krigsspel där krig framställts på ett ”realistiskt” sätt. De tecknar en generell utvecklingslinje för krigsspelen med början i von Reisswitz:s *Kriegsspiel f*rån 1820 till dagens spelteknologi. Enligt Lenoir och Lowood har det nära sambandet mellan underhållningskrigsspel och militära krigsspel bidragit till att forma ett ”militärt underhållningskomplex” där gränsen mellan militära träningsverktyg och underhållning är svår att dra.[23] Freds- och konfliktforskaren James Der Derian har formulerat närheten mellan de militära krigsspelen och underhållningsspelen i termer av ett Military- Industrial – Media – Entertainment nätverk (MIME-NET).[24] Kulturgeografen Ian Shaw pratar om ett ”tredje rum” mellan den civila och militära sfären, ett rum som kan utnyttjas antingen bokstavligt, för att rekrytera, eller för att mer subtilt stödja militära insatser.[25] Om krigsspel kan beskrivas som ett sådant tredje rum, kan detta rum också vara en arena där minnen från hypotetiska, potentiella krig skapas och vidmaktshålls, vilket Peter Hughes Jachimiak påpekat. Han ser spelen om ett potentiellt tredje världskrig i Europa som ett ”minnenas gränsland”, där det tredje rummet rymmer potentialitetens möjligheter som geografiska och kulturella minnen.[26] Stefan Wernings bok *Real wars on virtual battlefields: the convergence of programmable media at the military-civilian margin* belyser också gränslandet mellan de militära simuleringarna och underhållningskrigsspel.[27]

---

[22] Deterding, Sebastian. ”Living Room Wars: Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming.” i *Joystick Soldiers: the Politics of Play in Military Video Games*, redigerad av Nina B. Huntemann och Matthew Thomas Payne, 21-38. New York: Routledge, 2010.
[23] Lenoir, Tim, och Henry Lowood. ”Theaters of War: The Military-Entertainment Complex.” i *Collection, Laboratory, Theater: Scenes of Knowledge in the 17th Century*, redigerad av Helmar Schramm, Ludger Schwarte och Jan Lazardzig, 427-457. Berlin: Walter De Gruyter, 2005.
[24]Der Derian, James. *Virtous War: mapping the military-industrial-entertainment network.* 2:a. New York: Routledge, 2009, xxvii.
[25] Shaw, Ian Graham Ronald. ”Playing war.” *Social & Cultural Geography* 11, nr. 8, 2010, 789-803.
[26] Jachimiak, Peter Hughes. ”Tanks, Terrain and Black Horses’: The Intra-German Border, Mitteldeutschland, and Third World War Cultural Texts.”, *European Journal of Cultural Studies* 14, nr. 3, 2011, 339-354.
[27] Werning, Stefan. *Real wars on virtual battlefields: the convergence of programmable media at the military-civilian margin*. New York: New York University Press, 2011.

Viss uppmärksamhet har också ägnats åt krigsspelande som hobby. I en fallstudie undersökte kulturgeografen Richard Yarwood aktiviteterna hos olika spelargrupper i Storbritannien som spelade miniatyrspel. Denna typ av spel var i hög grad beroende av spelarnas egna tolkningar av militärhistorien och deras arbete med miniatyrvärldarna för att iscensätta dessa tolkningar. Krigsspelen framstod här som en närmast banal kulturell aktivitet, där kreativitet och lek betonades av deltagarna. Ofta betonades lusten i att samla miniatyrer, bygga landskap och under sociala former mötas med sina miniatyrarméer och ”spela” olika slag.[28]

När det gäller forskning på krigsspel inom ramen för *game studies*, vilket är samlingsnamnet för forskning huvudsakligen inriktad på digitala spel som kulturella uttryck, kan två huvudlinjer urskiljas.[29] Den första huvudlinjen berör kopplingen mellan olika institutionella, teknologiska, politiska, militära och ekonomiska intressen och har särskilt uppmärksammats av forskare med kritisk ansats. Krigsspelen framstår här som delar av ett större militärpolitiskt, ideologiskt och av kommersiella intressen drivet maktsystem.[30]

Den andra huvudlinjen behandlar krigsspel som historieförmedling. Här belyses exempelvis problematiken med den vinkling av ett historiskt budskap som görs när det förlutna ska skildras i spel på en kommersiell marknad.[31] I den kritiska spelforskningen råder konsensus kring att spelen tillhandahåller ett förenklat sätt att skildra krig som inte tar hänsyn till krigets verklighet. Krigsspelen visar krig som underhållning i spel och skildrar krig på ett tillrättalagt och städat vis där krigets fasor inte hamnar i förgrunden. Mycket av lockelsen i krigsspelen tycks ligga i det mellanläget mellan den militära tillämpningen och underhållningen. Till detta kommer ett historiskt galleri av spännande krigsäventyr och fältherrar för spelaren att identifiera sig med och i de digitala spelen simulerade

[28] Yarwood, Richard. ”Miniaturisation and the representation of military geographies in recreational wargaming.” *Social & Cultural Geography* 16, nr. 6, 2015, 654-674.
[29] Pötzsch, Holger och Philip Hammond. ”Special Issue - War/Game: Studying Relations Between Violent Conflict, Games, and Play, approaching the war game nexus.”, Game Studies, nr. 2, 2016. url:
http://gamestudies.org/1602/articles/potzschhammond (hämtad 4 januari 2017).
[30] Halter, Ed. *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games*. New York: Avalon Publishing Group, 2006; Dyer-Witherford, Nick, och Greg De Peuter. *Games of Empire: global capitalism and video games*. Minneapolis MN: University of Minnesota, 2009; Stahl, Roger. *Militainment Inc. : war, media and popular culture*. New York : Routledge, 2010.
[31] Schut, Kevin. ”Srategic Simulation and Our Past: the bias of computer games in the presentation of history.”, *Games and Culture* 2, nr. 3, 2007, 213-235; Allen, Robertson. ”The Unreal Enemy of "America's Army".”, *Games and Culture* 6, nr. 1, 2010, 38-60; Allen, Robertson. ”Games Without Tears, Wars Without Frontiers.” i *War, Technology, Anthropology*, redigerad av Koen Stroeken, 83-93. New York: Berghahn Books, 2012; Salvati, Andrew J., och Jonathan M. Bullinger. ”Selective Authenticity and the Playable Past.” i *Playing with the Past: digital games and the simulation of history*, redigerad av Andrew B. R. Elliott och Matthew Wilhelm Kapell, 153-168. New York: Bloomsbury, 2013; Pötzsch, Holger. ”Selective Realism: Filtering Experiences pf War in First- and Third-Person Shooters.”, *Games and Culture* 12, nr. 2, 2017, 156-178; Payne, Matthew T. *Playing War: Military Video Games after 9/11*. New York: New York University Press, 2016.

vapensystem att prova. Josef Kötslbauer har i en essä beskrivet lockelsen med historiska krigsspel som en blandning av en törst efter det autentiska och realistiska blandat med den mimetiska leken, att kunna låtsas vara någon annan på ett sätt som i någon mening känns verkligt men som ändå är lek.[32] Krigsspelet tycks alltså befinna sig mitt emellan det militärt instrumentella tillämpandet av militärt våld och krig som en form av underhållning och minneskultur.

Simuleringsteknologi och krigsprediktion

Den digitala simuleringsteknologin har förändrat hur krig kan skildras. Den har också bidragit till att förändra krigföringens praktik. Mycket av forskningen om detta formulerades mot bakgrund av de ”kirurgiska bombningar” som utfördes i och med det första Irakkriget 1991. En kritisk text som belyste simuleringens relation till föreställningen om det kirurgiska, högteknologiska kriget var *The Gulf War Did Not Take Place* som författades av den franske filosofen Jean Baudrillard. Han argumenterade för att nyhetsrapporteringar från det första Gulfkriget vittnade om en utveckling där gränserna mellan simuleringen och simuleringens objekt lösts upp och att det i praktiken inte gick att skilja ett simulerat krig från ett verkligt.[33]

På 1980-talet formulerade teknikfilosofen Paul Virilio en teori där medieteknologin beskrevs som en integrerad del av den militärteknologiska utvecklingen kallad den ”perceptuella logistiken”. Kontroll över slagfältet har utövats i samklang med olika mediers utveckling. Först skedde detta på kartor, sedan genom fotografier och på film för att slutligen nå en punkt där övervakningssatelliter och datorsimuleringar möjliggjort kontroll i realtid. Effekten har blivit att hastigheten i krigföringen eskalerat. Detta kallar Virilio för ”dromologi”, läran om den ökade temporala accelerationen i krig. En konsekvens av denna kapprustning har varit att militären tvingats att lära sig betrakta världen genom visualiseringsteknologins ögon för att inte förlora tid gentemot motståndaren.[34]

I boken *Virtous War* driver freds- och konfliktforskaren James Der Derian tesen att föreställningen om ett rent krig och ett virtuellt krigsrum alltmer sammanfallit genom en teknologiutveckling där det simulerade kriget och det verkliga kriget utkämpas med samma medieteknologi. Det virtuella kriget framstår som en autentisk bild av kriget, vilket i sin tur getts sken av att genom teknologin vara

[32] Köstlbauer, Josef. “The Strange Attraction of Simulation: Realism, Authenticity, Virtuality.” i *Playing with the Past: digital games and the simulation of history*, redigerad av Andrew B. R. Elliott och Matthew Wilhelm Kapell, 169-183. New York: Bloomsbury, 2013.
[33] Baudrillard, Jean. *The Gulf War Did Not Take Place*. Bloomington: Indiana University Press, 1995.
[34] Virilio, Paul. *Krig och film: perceptionens logistik*. Gråbo: Anthropos, 2006.

kontrollerat. Begreppet ”virtous war” (vilket ska förstås som en sammansmältning av begreppen ärorikt, dygdigt och virtuellt) förkroppsligar drömmen om det kontrollerbara kriget. Der Derian ger flera exempel på hur gränsen mellan krigsspel och faktisk krigsutövning blivit allt svårare att upprätthålla. Ett uttryck för denna utveckling är att bilden av krig som spel och spel som krig på ett handfast sätt förkroppsligas då moderna krig förs med hjälp av drönare och ”smarta” vapen. I praktiken innebär detta att kriget utkämpas på två arenor, dels den där vapnen faktiskt kommer till användning, dels på de bildskärmar som ofta befinner sig på en annan kontinent där vapeninsatsen styrs med hjälp kontroller som är ergonomiskt utformade som Tv-spelskontroller för att bättre passa den generation som växt upp med data och Tv-spel vilka styr vapnen.[35] Dataskärmar och spelkontroller menar Der Derian är oundgängliga komponenter i den samtida föreställningen om vad krig är.

I boken *Gameplay mode: war, simulation, and technoculture* hävdar medievetaren Patrick Crogan att den digitala simuleringen fungerar som en form av mnemoteknik där minnet av förflutna krig bevaras och omformas. Istället för att historia framställs i termer av fixerade linjära narrativ skildras det förflutna med hjälp av hypotetiska exempel:

> Built on historical records and story-making techniques of selecting and ordering records to interpret their significance, these systems enable the transformation of these story forms of understanding into the hypothetical, exploratory, and experimental running of future eventuality made possible by the calculation of the possibilities of the system being modelled.[36]

Krigsspelen har ofta skapats för att försöka förutse framtiden och planera inför kommande fälttåg. Denna riktning mot framtiden har även gjort avtryck i hur det förflutna skildras i spel. Det förflutna blir till en öppen berättelse där allt som verkar sannolikt eller möjligt hamnar i fokus, enligt Crogan. Krigssimuleringen riktar sig således hela tiden framåt mot den potentialitet som varje situation erbjuder. Denna temporala riktadhet är enligt Crogan symtomatisk för en generell tendens i digitala simuleringens tidevarv, strävan efter att förutsäga och kontrollera framtiden. När historia skildras i spel sker detta enligt olika prediktions och sannolikhetsmodeller. Historikern Claudio Fogu har uttryckt konsekvenserna av ett sådant skifte i temporalitet på följande vis:

> In the video-game epic mode, gone are the historic event and the historic site. The digitalization of history in video-games thus brings together spatialisation, virtualization and simulation to complete the elimination of representation as the medium that

[35] Der Derian (2009), 89 ff.
[36] Crogan, Patrick. *Gameplay mode: war, simulation and technoculture.* Minneapolis, Minn: University of Minnesota Press, 2011, 6.

> anchored historical action to historical consciousness [...] Digital history enters the twenty first century exclusively under the sign of the possible, we are now interested only in what might happen and are no longer concerned with what has happened.[37]

Genom sina dynamiska modelleringar av kausalitet har krigsspelen lett till ett förändrat sätt att beskriva och begripa det förflutna. Liksom Crogan menar Fogu att det rör sig om ett temporalt skifte där det som tidigare skildrats som händelser fixerade i ett linjärt narrativ nu skildras som öppna möjligheter. Här är det ett hypotetiskt skeende och den möjlighet till skildring av kontrafaktik som ryms inom simuleringens ramar som förmedlar bilder av det förflutna.

Spel som historia

Frågor som handlar om möjligheterna att ”återuppleva”, ”förstå” eller ”konstruera” historia avspeglas i hur spel diskuteras i forskningen och signalerar om forskarnas egna epistemologiska och ontologiska utgångspunkter gällande historiebegreppet.[38] Historia är ett mångtydigt ord. En betydelse av begreppet hänvisar det förflutna i sig – alltså det som en gång varit men som inte längre är. En annan betydelse refererar till en berättelse om detta som inte längre är. I denna avhandling är det den senare delen av begreppet historia som är aktuell, nämligen historia i form av en berättelse om det förflutna. När jag i texten hänvisar till ”det förflutna” så är det inte en specifik historisk konstruktion som avses utan en faktisk händelse förr, utan tolkning eller meningsbärande berättelse. När jag använder begreppen ”historia” eller ”historien” så är det det förflutna som tolkning och narrativ konstruktion som avses.

Det är i huvudsak två trådar i tidigare forskning om historieförmedling i spel som relaterar till denna avhandling, vilka även omfattar ontologiska och epistemologiska frågor. Den första har att göra med olika försök att förstå spelen som en specifik form av historieförmedling. Det andra är undersökningar av vilken typ av historiska narrativ som förmedlas i spel och hur dessa narrativ relaterar till övergripande historiekultur.

Den första tråden utgörs av olika försök att förstå hur spel i likhet med eller till skillnad från andra medieformer, fungerar som historieförmedlingsform och i förlängningen vad spelen säger om historiens betydelse i samtiden. Mediehistorikern William Urrichio var en av de första som formulerade argument för att spels skildringar av det förflutna i spel representerar en postmodernistisk förståelse av historia där historia främst är en berättelse som

[37] Fogu, Claudio. ”Digitalizing Historical Consciousness.”, *History and Theory,* nr. 2, 2009, 121.
[38] Spring, Dawn. ”Gaming History: computer and videogames as historical scholarship.” *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, nr. 2, 2015, 1-15.

på något sätt relaterar till det förflutna. Eftersom spel är interaktiva flyttas makten över utformandet av den historiska berättelsen från författaren till läsaren. Detta öppnar upp för en förståelse av historia som en narrativ konstruktion. Historia blir då inte en uppräkning av fakta eller en linjär kronologi över händelser. Urrichio uttrycker det som att spelaren genom den interaktiva processen blir "capable of calling into question beginnings, endings, and everything in between".[39] Därmed erbjuder spelet som form för historieförmedling: "a new means of reflecting upon the past, working through its possibilities, its alternatives, its 'might-have-beens".[40] Spelaren deltar i en iscensatt historisk händelse vilket i sin vittnar om ett skifte i hur historia konsumeras och betraktas. Historia blir till en estetisk upplevelse, något som kittlar och underhåller. Det historiska skeendet kan i viss utsträckning kan formas efter individuella preferenser. Spel skildrar det förflutna ur ett utpräglat individorienterat aktörsperspektiv, vilket i sin tur ligger i linje med den postmoderna kritiken av den traditionella historieskrivningen och ifrågasättandet av de linjära och ofta deterministiska "stora berättelserna".

Den postmoderna synen på historia Urrichio refererar till är främst förknippad med Hayden Whites historieteoretiska verk *Metahistory*,[41] samt de historienarrativa teorierna som formulerats i relation till Whites teori, i synnerhet historikerna Keith Jenkins och Alun Munslows narrativa förståelse av historia.[42] En central poäng är i detta sammanhang att historia är berättelsen om det förflutna och som sådan berättelse är den underkastad narrativets ramar. En historiker berättar om det förflutna genom att konstruera ett narrativ. När den historiska metoden diskuteras utifrån ett sådant postmodernistiskt perspektiv som White, Jenkins, Munslow och Urrichio representerar, görs ingen principiell skillnad mellan historiker, filmmakare eller speltillverkare. Samtliga försöker förmedla sin berättelse om det förflutna utifrån de specifika krav som ställs inom respektive fält.

Urrichios observation av spel som historieförmedlingsform har haft stor inverkan på forskningen om hur historia kommer till uttryck i spel. Framförallt har de tillhandahållit ett ramverk för att förstå spelen som dynamiska representationer av det förflutna där spelaren är medskapare och/eller kritiker av det förhärskande historiska narrativet. Därmed är spelen inte samma sak som iscensättningar då en iscensättning refererar till ett statiskt händelseförlopp. Det dynamiska, föränderliga och möjliga skeendet är en del av representationen av historia i spel.

---

[39] Uricchio, William. "Cyberhistory: Historical Computer Games and Post - Structuralist Historiography." i *Handbook of Computer Games Studies*, redigerad av Jeffrey Goldstein och Joost Raessens, Cambridge: MIT Press, 2005, 335.
[40] Uricchio (2005), 336.
[41] White, Hayden. *Metahistory: the historical imagination in nineteenth century Europe.* Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1973.
[42] Jenkins, Keith. *Re-thinking history.* London: Routledge, 1991; Munslow, Alun. *Narrative and history.* Basingstoke, UK: Palgrave MacMillan, 2007.

Historikern Claudio Fogu menar rentav av historia i den simuleringsform spelen erbjuder representerar ett brott mot tidigare traditioner av historieskildringar. I synnerhet gäller detta de svepande makroskildringar av historiska skeenden:

> In the video-game epic mode, gone are the historic event and the historic site. The digitalization of history in video-games thus brings together spatialisation, virtualization and simulation to complete the elimination of representation as the medium that anchored historical action to historical consciousness.[…] Digital history enters the twenty first century exclusively under the sign of the possible, we are now interested only in what might happen and are no longer concerned with what has happened.[43]

Urrichio och Fogu har bidragit till att generellt knyta digitala spels historieförmedling till en postmodern förståelse av historia som en narrativ konstruktion. I spelen åskådliggörs hur det förflutna kan dekonstrueras och omformuleras för olika syften samt hur spelaren på ett aktivt sätt bidrar som skapare av vad historia kan vara. De pekar på spel som exempel på en medieform som har potentialitet att i grunden förändra hur historia skildras genom att konkretisera det postmoderna angreppssätt som utgår från historia som en ständigt föränderlig narrativ konstruktion utan fast betydelse.

I antologin *Playing with The Past* diskuterar redaktörerna Andrew Elliot och Matthew Kappell den roll som spelskapare har som historieberättare och likställer i viss utsträckning spelkonstruktion med traditionella historikers arbete avseende konstruktionen av historiska narrativ. De noterar föga förvånande att kraven på framställningar av historia i spel och i akademiska sammanhang skiljer sig åt, vilket leder till att historia brukas på olika sätt i de olika kontexterna. Den digitala speltillverkningen styrs huvudsakligen av kommersiella hänsyn. Det förflutna ska förmedlas så att berättelsen tilltalar den tänkta kundkretsen. Till skillnad från historiker så är spelmakares mål att inte att ta reda på sanningen om hur något ”egentligen var” utan att skapa ett spel, och gärna också sälja detta spel. I ett sådant läge gäller det att inte utmana populariserade uppfattningar om det förflutna.[44] Om spelen ska tilltala kunderna måste den historiska representationen ligga i linje med en kulturellt gångbar kanon. Därför får olika populariserade föreställningar om det förflutna ofta företräde i konstruktionen av historisk realism. När det råder en konflikt mellan ”the rules of the game and the rules of academic history” så vinner spelets regler.[45] Den specifika form av historieförmedling som spel innebär, med sin betoning på interaktivitet och kontrafaktik gör att det framstår som orimligt att bedöma historieskildringarna i

[43] Fogu (2009), 121.
[44] Kapell, Matthew Wilhelm, och Andrew B. R. Elliott (red). *Playing with the Past: Videogames and the Simulation of History,* New York: Bloomsbury, 2013, 5.
[45] Kapell och Elliott (2013), 13.

spel på samma sätt som man skulle bedöma traditionella linjära berättelseformer.[46]

Samtidigt är historia i spel inte att likställa med fria fantasier. Spelen kan ge en:

> ...in-depth understanding of not just facts, dates, people or events, but also of the complex discourse of contingency, conditions and circumstances which underpins a genuine understanding of history[47]

Det tycks alltså, trots betonandet av den narrativa konstruktionen och kontrafaktiken, finnas något i spelet som kan ge en genuin, eller ”autentisk” representation av det förflutna. Detta leder oss vidare till den andra relevanta tråden inom forskningen om historieförmedling i spel, nämligen vad det vi kallar historia blir då det skildras i spelform. För att begripa detta måste spel begripas som en specifik medieform för historiemediering. I Adam Chapmans avhandling *The Great Game of History* formuleras ett teoretiskt ramverk som syftar till att beskriva de möjligheter och begränsningar digitala spel som form rymmer för att skildra historia. Chapman särskiljer två huvudtyper av digitala historiska spel, realistiska simulatorer (realist-simulations) och historiskt-konceptuella simulatorer (conceptual historical simulations). Realistiska simulatorer utmärker sig för sina detaljerade audio-visuella representationer av historiska miljöer och objekt. FPS-spel och flygsimulatorer är exempel på sådana spel. Det är spel som skildrar historia ur ett mikroperspektiv.

I historiskt-konceptuella simuleringar skildras sambandet mellan olika faktorer som påverkar historiska processer på ett övergripande plan, exempelvis ekonomiska, teknologiska och politiska faktorer. De historiskt-konceptuella simuleringarna kännetecknas av att historiska processer och historiska teorier kodifieras i spelets regelsystem.[48] Världshistoriesimulatorer som *Civilization* är exempel på historiskt-konceptuella simuleringar. Sådana spel skildrar historia ur ett makroperspektiv. I vissa spel kombineras dessa både spelformat. Chapman noterar att trots en viss öppenhet i de olika spelen så gör det faktum att spelens regelsystem oftast bygger på linjära teleologiska narrativ att dessa tenderar att reproduceras.

Utifrån Chapmans studie kan konstateras att många spels regelsystem bygger på historiska narrativ där historiens ”stora män” och den västerländska

[46] Kapell och Elliott (2013), 8–9.
[47] Kapell och Elliott (2013), 13.
[48] Chapman, Adam. *The Great Game of History*. Doktorsavhandling, Hull, UK: University of Hull, 2013, 57–66.Chapman utgår från psykologen James Gibson evolutionsteori. För Gibson utgör s.k. *affordances* en slags möjligheter för en organism att förbättra sin position i en given kontext en grundbult för en organism att existera. Chapman ser spelarens möjligheter att utforska och agera i en spelvärld på liknande sätt. Spelvärlden är konstruerad på ett sätt där en rad möjligheter för spelaren erbjuds att agera så effektivt och funktionellt som möjligt inom de ”livsbetingelser” spelvärlden tillhandahåller.

civilisationsprocessen och teknikoptimismen lyfts fram. Dessa föreställningar förstärks genom spelmekaniken där spelare belönas genom att spela på ett visst sätt. I praktiken innebär detta ofta att spelaren måste vinna konkurrensfördelar till varje pris och ofta agera krigisk imperiemakt och förtrycka motståndarna. Därigenom iscensätts ett hegemoniskt västerländskt historiskt narrativ där det ”civiliserade” samhällsbygget ställs mot barbari, alltså att ”civilisationens” kombination av teknologi, politik, kultur och vetenskap ställs mot mer ”primitiva” former av samhällsbyggen. Spelen tycks erbjuda spelaren en stor grad av frihet att fritt leka med historien och skapa egna historiska narrativ men denna frihet är samtidigt kraftigt begränsad.[49] Trots att spel av denna typ ofta framställs som kontrafaktiska sätt att närma sig det förflutna och omforma historien så skildras i själva verket på ett paradoxalt sätt en politisk-teleologisk och teknologisk determinism. Chapman menar att spelens form ”ramar in” den historiska berättelsen på ett sätt som gör att vissa historiska narrativ, i synnerhet de som handlar om konkurrens, tävlan och dominans, premieras.[50] Ett sätt att utrycka det är att spelets form alltid går före det historiska innehållet och att formen i sig utgör ett ramverk för en historisk tolkning.[51]

Spelarna behöver dock inte vara helt utlämnade till de historieskildringar som spelskapare tillhandahåller. Det är inte ovanligt att spelare själva modifierar spelregler, så kallad modding. Här råder en växelverkan mellan de digitala spelens algoritmiskt bundna system och spelares vilja att själva omforma spelet efter egna preferenser. Som spelforskaren Tom Apperley framhållit möjliggör den digitala spelformen särskilt väl ett lekfullt förhållningssätt till det förflutna. Spelen kan utgöra plattformar där diskursiva kunskapsregimer och historiska tolkningar möts, modifieras och omstruktureras i nya varianter i spelarnas möte med spelen och den bakomliggande medieteknologin.[52]

En förklaring till krigsspelens popularitet kan ligga i lockelsen att iscensätta och delta i den dramatiska krigsberättelsen. Särskilt tycks detta gälla de realistiska simuleringarna sätt att grafiskt skildra våld och krigssituationer. Här har

---

[49] Ghys, Tuur. ”Technology Trees: Freedom and Determinism in Historical Strategy Games.”, *Game Studies* 12, nr. 1, 2012. url: http://gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys (hämtad 12 juli 2015); Poblocki, Kacper. ”Becoming State: The Bio-cultural imperialism of Sid Meier's Civilization.”, *Focaal - European Journal of Anthropology*, nr. 39, 2002, 163-177; Kapell, Matthew, Wilhelm. ”Civilization and Its Discontents: American Monomythic Structure as Historical Simulacrum.”, *Popular Culture Review* 13, nr. 2, 2002, 129-136.

[50] Chapman, Adam. *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice.* New York: Routledge, 2016, 249.

[51] Chapman, Adam. “Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames.”, *The Journal of Digital Humanities,* nr. 2, 2012. url: http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/ (hämtad 2 maj 2015).

[52] Apperley, Tom. ”Modding the Historians Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination.” i *Playing with the Past: Digital games and the simulation of history*, redigerad av Matthew Wilhelm Kapell och Andrew B. R. Elliott. New York: Bloomsbury, 2013, 195.

argument framförts att dessa spel kodifierar upplevelsen av krig och historia så att maskulina krigarideal hamnar i fokus och där krigets traumatiska effekter, trots vissa försök att skildra dessa på ett engagerande sätt ägnat att väcka sympati, ändå leder till att döden och våldet förringas.[53] Spelforskaren Derek A. Burill menar att krigsspel kan beskrivas som en ”theater of war where an enactment of the terminal triumph of an anxious masculinity supported by the fast changing technology can be repeated again and again”.[54]

Adam Chapman och Jonas Linderoth har argumenterat för att spelformen genom att signalera lekfullhet kan tackla svårsmält tematik på ett mer lekfullt sätt än vad som är möjligt i andra medieformer. Framförallt gäller detta digitala spels skildringar av andra världskriget.[55] I underhållningskrigsspelet går det att uteslutande fokusera på det lekfulla elementet i akt och mening att göra krigsskildringen underhållande och spelbar. Det är därför inte förvånande att det i den uppsjö av skildringar av andra världskriget som finns i spel så gott som aldrig förekommer skildringar av Holocaust eller Gulag. Detta kan ställas i kontrast mot den detaljrikedomen med vilket olika vapen och uniformer ofta skildras. Det som inte är spelbart, eller som inte hjälper till att förmedla en lekfull och spännande krigsskildring, ignoreras.[56] Detta handlar knappast om en omedvetenhet från spelmakare om historia. Snarare är det resultatet av den sållning bland historiska fakta, berättelser och tolkningar som måste göras, där urvalet styrs av vad som anses passande i spelen. Spel kan därmed fungera som plattformar för ett selektivt minnesskapande genom att avgränsa historieskildringen till det som bedöms vara spelbart. Konsekvensen blir att vissa aspekter av historiska narrativ, föreställningar och historiekultur exkluderas medan andra förstärks. I underhållningskrigsspel som ska vara kommersiellt gångbart bör krig framställas på ett tilltalande, underhållande och för spelformen tillrättalagt sätt.

[53] Se exempelvis Gish, Harrison. ”Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History.”, *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* 4, nr. 2, 2010, 167-180; Gieselmann, Hartmut. ”Ordinary Gamers - The Vanishing Violence in Videogames and Its Influence on Male Gamers.”, *Eludamos: Journal for Computer Game Culture* nr. 1, 2007. url: http://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol1no1-2/4 (hämtad 14 januari 2017) .
[54] Burrill, Derek, A. *Die Tryin': Videogames, masculinity, culture*. New York: Lang, 2008, 138.
[55] Chapman, Adam, och Jonas Linderoth. ”Exploring the limits of play: a case study of representations of Nazism in games.” i *The dark side of game play: controversial issues in playful environments*. Redigerad av Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderoth och Ashley M. L.Brown, 137-153. London: Routledge, 2015.
[56] Salvati och Bullinger (2013).

Avhandlingsarbetets positionering i förhållande till forskningsläget

I tidigare forskning finns en grundförståelse av historieskildring, krigsskildring och maskulinitet i spel och en grundförståelse för hur formen påverkar innehållet, som jag huvudsakligen delar. Sammantaget går det att i detta forskningsläge konstatera tre generella slutsatser som min undersökning kan ta avstamp från.

Den första slutsatsen är att det är missvisande att bedöma historieskildringar i spel utan att ta hänsyn till spels egenheter som medieform. Varje analys av krigsspel måste ta hänsyn till de specifika materiella förutsättningar som dessa spel har. Det är genom medieformen som centrala begrepp som historisk autenticitet och historisk realism får konkret uttryck.

Den andra slutsatsen är att historieskildringar i spel tenderar att vara starkt färgade av ett hegemoniskt västerländskt historiskt narrativ. Detta har i tidigare forskning bland annat aktualiserat frågan hur stor frihet som spelare egentligen har att skapa egna historiska skildringar i spel, inte minst med tanke på att många spelare själva modifierar spel för att få dem att bättre stämma överens med den egna historiesynen.

Den tredje slutsatsen är att historieskildringar i underhållningsspel kännetecknas av att de är selektiva, den typ av situationer och företeelser som innehåller element som är enkla att omsätta i spelform, som exempelvis konkurrenssituationer och tävlan, är de som oftast förekommer i spel. När krig framställs i termer av ideologiska tvetydigheter, tragik eller hopplöshet är det inte lika spelbart, medan skildringar av kamp mellan jämbördiga parter är det.

Krigsspelen bör alltså betraktas som historiemedierande artefakter. Forskningen framhåller att spel genom sin interaktivitet och ofta icke-linjära struktur kan användas för att problematisera traditionella historiska linjära narrativ. Sådana möjligheter att skriva om historien behöver dock inte betyda att övergripande historiska narrativ och historiekulturella diskurser om civilisation kontra barbari och historisk utveckling kontra kulturellt förfall per automatisk öppnas upp och ifrågasätts. Trots att spelen kan vara icke-linjära historiska representationer där historisk potentialitet iscensätts leder detta inte per automatik till ett ifrågasättande av traditionella linjära teleologiska historiska narrativ. Anledningen är att de teleologiska modellerna ofta ligger förkroppsligade under spelens yta, i spelens regelsystem.[57]

Krigsspel är en medieform. Liksom alla medieformer är det de materiella förutsättningarna som i stor utsträckning påverkar vad och hur något skildras. Spelformen utgör ett selektivt lager, där det som kan skildras i spelform lyfts fram på bekostnad av annat. I krigsspelet hamnar de historiska element som har med

[57] Schut (2007); Dyer-Witherford och De Peuter (2009); Chapman (2016).

kamp, osäkerhet, slumpmässighet och tävlan i fokus. Detta kan förklara varför krigsspel lämpar sig väl för en viss typ av historieskildring och inte alls för en annan. Det kan också förklara varför viss kritik mot krigsspels skildringar av krig faller platt.

Här är det viktigt att notera att det i forskningen ibland görs en åtskillnad mellan militära krigsspel och underhållningskrigsspel. Det lustfyllda tävlingselementet och kriget som ett färgsprakande spektakel är företrädesvis ett tema för underhållningskrigsspel. I militära sammanhang betraktas krigföring i högre utsträckning som ett slags hantverk. Generellt är syftet med krigsspel i militära sammanhang att de ska hjälpa till att göra militär personal instrumentellt kunnigare och effektivare. Med denna avhandling är avsikten dock att inte alltför starkt betona denna skillnad mellan den civila och militära kontexten. Jag hävdar att de båda ytterst skildrar föreställningar om krig vilka inte på ett principiellt sätt skiljer sig från varandra trots att syftet med spelen är olika. Det militär-instrumentella draget är ofta framträdande i underhållningskrigsspel och olika strategier för att göra krigsspelandet mer engagerande och ”underhållande” används ofta i militära sammanhang,

Forskningsläget som skisserats ovan präglas av ett internationellt, huvudsakligen anglo-saxiskt fokus. Detta är knappast förvånande eftersom samtida underhållningskrigsspel är del av en global engelskspråkig spelkultur. Min studie kompletterar tidigare undersökt empiri med svenskt källmaterial, och ger därmed en bild av hur krigsspel användes, utvecklades och diskuterades i en svensk kontext.

Min studie har vidare ett särskilt fokus på hur föreställningar om autenticitet diskuteras i relation till krigsspelens skildringar av krig, maskulinitet och historia. I relation till tidigare forskning erbjuder den en fördjupad undersökning om krigsspelets form i relation till föreställningar om vad autenticitet kan vara.

Med krigsspel som exempel går det att spåra hur föreställningar om krig, maskulinitet och historia har kommit till uttryck över en längre tid i spel. Min redogörelse för krigsspelens utveckling över tid, som tar utgångspunkt i föreställningar om autenticitet, kastar ljus över hur dessa föreställningar sett ut och förändrats över tid med skiftande medieteknologier och varierande föreställningar om vad krig är i både en svensk och en internationell kontext.

2. TEORETISKA UTGÅNGSPUNKTER

Krigsspel

Denna avhandling är i stort kronologiskt uppbyggd och tar tidsmässigt avstamp i 1800-talets krigsspel. Dessa konstruerades i samband med en framväxande militärvetenskaplig kunskapsregim och kan betraktas som en konsekvens av alltmer professionaliserade militära organisationer. Inspirerade av den newtonska mekaniken försökte många militärteoretiker beskriva kriget utifrån vetenskapliga principer och dessa översattes till krigsspelsregler.[58] Krigsspelet kan därmed beskrivas som ett materialiserande av dessa idéer.

I Nationalencyklopedin ges följande definition av vad ett krigsspel är:

> krigsspel, simulering av krigs- eller stridsförlopp i studie- eller utbildningssyfte eller för att pröva krigsplanläggning. Krigsspel genomförs ibland i särskilda (datorutrustade) anläggningar som anpassas till den enhet eller verksamhet som skall studeras.[59]

I de tidiga krigsspelen översattes delar av den kunskapsregim som upplysningstidens militärvetenskap formulerat i krigsspelsregler. Mycket av 1700-talets militärvetenskap handlade om sökandet efter krigets universella principer. Sådana principer har som namnet antyder universell giltighet, vilket skulle innebära att om dessa principer fanns och kunde upptäckas skulle de kunna vara generellt tillämpbara över tid. Om de universella principerna stämde kunde krigsspelen som utformades efter dem användas för att utforska händelseförlopp i krig i förflutna, något som redan filosofen Gottfried Wilhelm Leibniz (1646–1716) påpekade.[60] Det var framförallt översättandet av krigets principer till matematiska regler som var av avgörande betydelse. Ett annat exempel var den brittiske matematikern F.W. Lanchester (1868–1946) som arbetade med olika matematiska modeller vars syfte var att på ett generellt plan

[58] van Creveld, Martin. *The culture of war*. Brimscombe Port: Spellmount, 2009, 176.
[59] *Nationalencyklopedin:* ”krigsspel”. url: http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/krigsspel (hämtad 11 december 2017).
[60] Leibniz, Gottfried Wilhelm. “Gedanken zum Entwurf einer teutschen Kriegsverfassung.” i Leibniz, Gottfried Wilhelm. *Sämtliche Schriften und Briefe 4. Vol 2. Ed*. Berlin: Akademie der Wissenschaften der DDr, 1986, 577–593. Återgivet i på engelska i Köstlbauer, Josef. ”Do Computers Play History?” i *Early modernity and videogames*, redigerad av Tobias Winnerling och Florian Kerschbaumer, 24-37. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2014, 29; en utförlig redogörelse av Leibniz’ matematiska teorier i relation till krigsspel finns i von Hilgers (2012), 14–19, 28–29.

formalisera kausaliteten i krigföring. Han var en av dem menade att resultatet av ett historiskt slag kunde förklaras på matematisk väg.[61]

Ett samtida exempel finner vi i historikern och konfliktforskaren Philip Sabin. Han menar att krigsspel gör det möjligt att både skildra och testa olika historiska hypoteser kring krig och krigföring genom att hänvisa till tillräckligt väl underbyggd militärteori. Krigsspel beskrivs av honom som ett lämpligt instrument för att utforska både historisk kontrafaktik och framtida potentialitet.[62] Även James F. Dunnigan, en av pionjärerna inom 1900-talets krigsspelsdesign, hävdar att krigsspel är en historieförmedlingsform med stor potential då krigsspel verkar på två temporala plan samtidigt. Enligt honom är krigsspelande:

> … an attempt to get a jump on the future by obtaining a better understanding of the past. A wargame is a combination of "game", history and science. It is a paper time machine.63

Krigsspel tycks även i de fall de skildrar samtida eller tänkta framtida krig ha en stark koppling till föreställningar om det förflutna och beskrivs därför inte sällan som ett sätt att åskådliggöra förflutna krig. Krigsspelet framstår därmed som en historiemedieringsform där potentiella alternativa händelseförlopp i det förflutna hamnar i fokus. Utifrån ett sådant perspektiv kan det hävdas att spelen kan fungera som genvägar till historisk förståelse genom att den historiska berättelsen och tolkningen filtreras genom en matematisk modell av kausalitet och sannolikhet, ibland med anspråk på universell giltighet. Denna modell kommer till uttryck i spelets regelsystem och sätter ramarna för vad som kan hända i spelet. Härigenom kan spelen diskuteras i termer av realism eller autenticitet.

Autenticitet

Begreppet autenticitet används ibland ekvivalent med det snarlika begreppet realism i representationer. Autenticitet innebär att något upplevs vara äkta eller trovärdigt medan realism i en beskrivning kan innebära att beskrivningen i någon bemärkelse speglar eller överensstämmer med verkligheten. När autenticitet och realism diskuteras i relation till krigsspel kan det innebära olika saker. Ofta är det

[61] Wilson, Andrew. *The bomb and the computer*. London: Barrie & Rockliff the Cresset Press, 1968, 51; Baudin, Arne, Johan Elg, Ulf Högström, Jaak Kallak, Charles Sulocki, och Peter Thunholm. *Handbok i taktikutbildning, mark: inklusive generella anvisningar för planering och genomförande av krigsspel, fältövningar och stabstjänstövningar*. Stockholm: Försvarshögskolan, 2012, 113; Sabin (2012), 7.
[62] Sabin (2012), 31.
[63] Dunnigan, James F. *Wargames Handbook, Third Edition: How to Play and Design Commercial and Professional Wargames*. Lincoln NE: Writers Club Press, 2000, 1.

spelens överenstämmelse med militärteori och militära erfarenheter som avses. Spelens kausalitet som den kommer till uttryck i regler antas i viss utsträckning spegla verkligheten, vilket i sin tur gör att spelen framstår som realistiska i bemärkelsen att de med trovärdighet skildrar fenomen i yttervärlden. I detta sammanhang handlar autenticitet om att spelet i tillräcklig stor utsträckning överenstämmelse med militärteori eller en föreställning om hur något ”egentligen var” för att verka trovärdigt.

Om realism används epistemologiskt kan begreppet betyda att det vi kallar verkligheten existerar oberoende av våra erfarenheter av den och att beskrivningar av verkligheten följaktligen är objektivt sanna eller falska. Moralisk realism kan exempelvis betyda att man menar att moraliska värden har reell existens, oberoende av mänskliha aktörer. På liknande sätt kan historisk realism betyda att det förflutna existerat oberoende av historikers ansträngningar att beskriva det förflutna och att deras beskrivningar principiellt skulle kunna bedömas utifrån ett absolut sanningskriterium. Här kan det autentiska eller realistiska elementet i spelen exempelvis referera till korrekta återgivningar av uniformer, platser och personer, alltså överensstämmande med lätt verifierbara historiska fakta.

En annan aspekt av autenticitet i krigsspel är hur kausalitet representeras. Teoretiska modeller om historisk kausalitet, alltså vilka ekonomiska, politiska och sociala faktorer som anses påverka skeendet kan programmeras in i ett spels regelsystem och därigenom skapa en dynamisk modell av en historisk teori.[64] Det som i ett spel verkar vara en autentisk representation kan i sådana fall visa sig vara ett operationaliserande av en ideologiskt färgad historieteori. Kausalitet kan även förekomma i modelleringar av mer småskaliga skildringar av historiska fältslag där de faktorer man anser påverkar ett slags utgång kodifieras i spelregler. Den påstådda realismen i krigsspelen bottnar ofta i en föreställning om att verkligheten utgörs av kausala samband vilka i viss utsträckning kan representeras i krigsspelens regelsystem. Realismen i krigsspelen hänvisar då till att spelen skildrar modeller av kausalitet vilka antas existera under ”verkliga” förhållanden. Krigsspelen framstår då som speglingar av verkligheten.

Många spel har utformats med ambitionen att skapa ”realistiska simuleringar”, det vill säga i syfte att ge en bild av det förflutna så som detta ”egentligen var”. Ambitionen att skildra hur det ”egentligen var” ska dock inte tolkas bokstavligt när det gäller underhållningskrigsspel. Spelen är inte alltid skapade för att överensstämma med historikers granskande blickar. Eftersom de riktar sig till en kundkrets vars bild av det förflutna i mycket färgats av populärkulturella referensramar är det ofta en populärkulturellt skapad bild som spelens autenticitet bedöms emot.[65] Autenticiteten hänvisar då till en form av realism av

[64] Schut (2001); Poblocki (2002).
[65] Chapman (2016), 61 ff.

mer estetiskt slag, exempelvis hur man tänker sig att något sett ut. I skildringar av 1700-tal kan knästrumpor och trekantshattar signalera en bildlikhet som korresponderar mot en generell bild av hur män på 1700-talet klädde sig, medan ögonlappar och träben för tankarna till 1600-talets karibiska pirater.

Militärhistoria och historiekultur

Med historiekultur avses samspelet mellan individers föreställningar om det förflutna och det förflutnas konkreta uttryck, genom exempelvis monument eller som berättelser i filmer och litteratur. Undersökningar av historiekultur fokuserar ofta på skapandet av och mötet med det förflutna som kulturella uttryck. Historikern Peter Aronson har beskrivit historiekultur som:

> de artefakter, ritualer, sedvänjor och påståenden med referenser till det förflutna som erbjuder påtagliga möjligheter att binda samman relationen mellan dåtid, nutid och framtid.[66]

När historiekulturen används för speciella syften används ofta termen historiebruk. Enligt Aronsson består historiebruk av:

> de processer då delar av historiekulturen aktiveras för att forma bestämda meningsskapande och handlingsorienterade helheter.[67]

När historia brukas målas ofta bilden av det förflutna upp med breda penseldrag. Den bakomliggande historiekulturen som brukas kan exempelvis handla om nationella historiska narrativ där krigshistoriska händelser är av stor betydelse. För att få det historiska narrativet eller bilden av det förflutna man vill förmedla att framstå tydligt används ”förenklade stereotypier, narrativa troper, metaforer och smakideal” för att tilltala den tänkta publiken.[68]

Här är inte enbart föreställningar av estetisk art som ”klädkoderna” beskrivna ovan relevanta. Även händelser, inklusive fältslag, kan beskrivas i termer av stereotyper. En anledning till att vissa fältslag fått så stort historiekulturellt genomslag är att de av en eller annan anledning antingen bedömts vara avgörande för det historiska skeendet eller behövts för att förklara ett övergripande historiskt skeende. Ett fältslag kan till skillnad från långsiktiga trögrörliga historiska processer fixeras i tid och rum. Sålunda är det enklare att använda exempelvis slaget vid Stalingrad 1942–43 för att markera vändpunkten i andra världskriget, eller slaget vid Waterloo 1815 för att markera slutpunkten

[66] Aronsson, Peter. ”Historiekultur, politik och historievetenskap i Norden.”, *Historisk Tidskrift*, nr. 2, 2002, 189.
[67] Ibid.
[68] Aronsson (2002), 203.

för Napoleontiden, än att hänvisa till komplexa politiska, ekonomiska och sociala sammanhang vilka också skulle kunna användas som förklaringsmodeller.

Genom militärhistorien har historiska händelser studerats och utvärderats och erfarenheterna från dessa händelser har sedan använts som militära lärdomar. Militärhistorien har länge haft en instrumentell funktion i det militära utbildningssystemet då historiska berättelser om fältslag och fälttåg använts för att instruera militärer i krigskonst.[69] Till en sådan historiekultur hör föreställningar om fältherrar som historiska aktörer och även en tradition av historiska narrativ där krig kan framhållas som en av historiens drivkrafter och fältherrarna kan spela rollen som mäktiga historiska aktörer.

Krig är en konsekvens av mer eller mindre medvetet mänskligt planerande och agerande. Varje förklaringsmodell för det som händer i krig måste ta hänsyn till saker som den mänskliga faktorn, olika aktörers fria vilja, deras föreställningsvärld och andra svårkvantifierbara och för eftervärlden ofta svårbegripliga aspekter. Föga förvånande har frågor om ansvar och skuld aktualiserats i historiska narrativ om krig. Detta har fått konsekvenser för hur fältslag bedömts genom historien. Enligt militärhistorikern Victor Davis Hanson innehar fältslaget en särställning i historieskrivningen eftersom det:

> brings with it bothersome and nagging ideas of preventability, culpability, causation and responsibility married to the lingering notions of 'what if., whose fault, and he, *not* it, did this.[70]

Det är svårare att utkräva ansvar och utpeka betydelsen av historiskt aktörskap i en historik över digerdöden eller spanska sjukan än i en historisk berättelse om slaget vid Poltava 1709.

Militärhistorikern John Keegan menar att berättelsen om det avgörande fältslaget, vilket han kallat "the battle piece" oftast är en efterhandskonstruktion där det kaotiska och motsägelsefulla händelseförloppet under ett fältslag tillrättalagts i enlighet med en narrativ tradition.[71] I sin mest typiska form berättas om fältslag från fältherrens perspektiv, soldater reduceras till spelbrickor och händelseförloppet skildras genom att vissa utvalda dramatiska höjdpunkter lyfts fram.[72]

Inte sällan var berättelser om avgörande fältslag resultatet av att historiker försökt bedöma utgången av ett bestämt fältslag i relation till en övergripande historisk berättelse. Fältslaget fungerade då som förklaring till varför historien

[69] Keegan, John. *The face of battle: a study of Agincourt, Waterloo and the Somme*. 14:e. London: Pimlico 2001, 15–22.
[70] Hanson, Victor Davies. *Ripples of battle: how wars of the past still determine how we fight, how we live and how we think*. New York: Doubleday Publishing Group 2003, 13.
[71] Keegan (2001), 30.
[72] Keegan (2001), 62.

tog en viss vändning. Den ikoniska slagfältsberättelsen där två arméer stod mot varandra som representanter för olika bärande idéer eller civilisationer kunde ge det historiska narrativet tyngd och legitimitet.[73] Historiker som skrev sina historiska narrativ över fältslag i en tanketradition där krig beskrevs med känslomässig distans bidrog till att skapa en mall för hur berättelser om fältslag skulle se ut. En aspekt av denna mall var att fältherrar och arméer i stort betraktades som historiska aktörer med möjlighet att styra historien i en viss riktning. Vissa fältslag var så pass kostsamma och blodiga att det var just därför de kunde kvala in under rubriken avgörande slag ”on the grounds that they must have decided something”.[74]

I synnerhet underhållningskrigsspelen relaterar till denna tradition av historiska narrativ om avgörande fältslag. Men den estetiska formen för att berätta om fältslag har även influerats av krigsspelens estetik. I böcker och Tv-dokumentärer om krig och fältslag visas kartor, pilar och symboler för trupper upp. I så måtto kan krigsspelets estetik sägas utmejslat ett ”smakideal” för att åskådliggöra krig. Detta är både en abstraktion och en förenkling som fungerar på liknande sätt som abstraktioner och förenklingar alltid fungerar för historiker som försökte förmedla komplicerade, mångtydiga och svårtolkade skeenden med hjälp av en klar kausal berättelse. Skillnaden är att krigsspelets estetik är mer bildlig än textuell. Kausaliteten som ju alltid förutsätter en temporal förändring återfinns även på den historiska slagfältskartan. Händelseförloppet förklaras med hjälp av kartor och pilar som visar truppernas rörelser tillsammans med tidslinjer som förklarar när och var något skedde. Då blicken lyfts från detaljerna och helheten studeras framstår det kausala förloppet som självklart. Spelbrädet som avspeglar ett slagfält kan betraktas som en renodlad form av detta sätt att beskriva fältslag där spelaren själv delvis styr händelseförloppet.

Att undersöka medier och mediering över tid

Under den tidsperiod som denna avhandling behandlar har nya medieformer skapats som påverkat krigsspelens utformning. Det faktum att en ny medieteknologi etableras innebär dock inte per automatik att en äldre försvinner. Äldre och nyare medieformer existerar i många fall samtidigt. I skrivande stund finns exempelvis digitala spel, brädspel och miniatyrspel vilka samtliga används i olika konstellationer. Hobbykrigsspelare kan ha brädspel och miniatyrer hemma samtidigt som de spelar de senaste digitala krigsspelen på surfplattan. Militärer använder fortfarande krigsspel på kartor samtidigt som de övar på högteknologiska simuleringsplattformar. Det går därför inte att tala om krigsspel

[73] Keegan (2001), 36–46.
[74] Keegan (2001), 62.

som en enhetlig medieform, eller en deras historia som en historia där olika medier ersätter varandra. Snarare skulle krigsspel kunna beskrivas som olika materiella former för mediering av föreställningar om krig vars uttryck kompletterats med ny teknik som inte ersatt den äldre.

Mediering kan enklast beskrivas som sambandet mellan människors tänkande och handlande och de kulturella och materiella produkter de använder för att lära sig om och orientera sig i omvärlden. Begreppet förknippas med socio-kulturell pedagogisk teori i allmänhet och den ryske pedagogen Lev Vygotskij i synnerhet. Vygotskij menade att lärande sker i individens samspel mellan den kulturella och materiella kontext denne befinner sig i.[75] Populärkulturens betydelse för mediering av bilden av det förflutna kan knappast överskattas.[76] Begreppet rymmer alltså betydligt mer än det vi till vardags kallar medier. Historiemediering sker i historiekulturella miljöer där vissa historiska budskap eller berättelser framstår som mer relevanta än andra. Historiemediering handlar alltså inte om att överföra ett färdigpackat innehåll med hjälp av en medieplattform. Det är en aktiv process av meningsskapande där medieformens materialitet, användarens föreställningsvärld samt den historiekultur de båda existerar i samverkar.

Den sammantvinnade relationen mellan ny och äldre medieteknologi kan beskrivas med hjälp av medievetarna Jay D. Bolter och Richard Grusins begrepp ”remediering”. Enligt Bolter och Grusin är remedieringen en ständigt pågående process där nya medieformer bygger vidare på äldre och sammanväver delar av det gamla i det nya. I remedieringen förekommer ofta en växelverkan mellan medieformers strävan efter att förmedla en känsla av omedelbarhet (immediacy), där det medium som skapar bilden döljs till förmån för den bild som förmedlas (tänk exempelvis på strävan att skapa digitala världar och realistiska datorsimuleringar där målet är att få de virtuella världarna att framstå som ”verkliga”). Den andra änden av denna växelverkan utgörs av hypermedialiteten (hypermediacy) vars kännetecken är ett omvänt förhållande mellan bild och förmedlingsteknologi. I medeteknologier med hög grad av hypermedialitet måste användaren behärska medietekniken för att kunna ta till sig innehållet.[77]

Medievetaren Henry Jenkins har i sin tur diskuterat de olika medieformerna och medieprakti kernas ömsesidiga påverkan och förändring i termer av konvergens.

---

[75] Wertsch, James V. “Mediation” i *Cambridge companion to Vygotsky*. Redigerad av Harry Daniels, M. Cole och J. V. Wertsch, Cambridge: Cambridge University Press 2007, 178-192. Wertsch skiljer mellan explicit och implicit mediering. I denna avhandling är det den explicita medieringen som är av intresse. Explicit mediering innebär att någon typ av stimuli används för att förmedla information och fungera vägledande i handlandet. Ett exempel på explicit mediering är funktionen hos instrumenten i en cockpit, vilka fungerar som hjälpmedel och riktmärken år pilotens minnesprocesser under flygningen och hjälper denna fatta riktade handlingsbeslut.

[76] Snickars, Pelle, och Cecilia Trenter. *Det förflutna som film och vice versa: om medierande historiebruk*. Lund: Studentlitteratur 2004, 8.

[77] Bolter, Jay, och Richard Grusin. *Remediation: understanding new media*. Cambridge Mass.: MIT Press, 1999, 324.

Där Grusin och Bolter betonar medieteknologiernas olika uttryck har Jenkins riktat blicken mot deras sammansmältningar. Ett av mediekonvergensens kännetecken är enligt Jenkins att gränser mellan olika medieformer upplöses då de samexisterar och de tenderar att integreras i varandra. Ett annat kännetecken är den konvergenskultur som uppstått då konsumenter i stor utsträckning medverkar i medieproduktionen och blandar bland olika medieplattformar och mediekonventioner. Jenkins menar att samtidens medielandskap kännetecknas av mediekonvergens och att den traditionella uppdelningen mellan producent och konsument upplösts.[78] Sådana konvergenstendenser är tydliga i krigsspelens mediehistoria.

Trots den mångfald av medieplattformar där krigsspel i olika skepnader återfinns tycks det ändå finnas vissa konstant återkommande teman i krigsspelens uttryck. Delvis kan dessa förklaras mediehistoriskt. Solveig Jülich, Pelle Snickars och Patrick Lundell menar att det nya och gamla existerar parallellt då ”mediekulturer rymmer dominanta, frambrytande och kvardröjande element”. De frambrytande elementen är förknippade med den nya medieteknologins möjligheter, medan den kvardröjande kategorin kan lyfta fram äldre medieformer och mediebruk.[79] För krigsspelens del är det talande hur brädspel och miniatyrkrigsspel fortfarande lever kvar trots datorspelens inträde. Om krigsspel är materiella former för mediering av föreställningar om krig så kännetecknas deras mediehistoria av att de som medieformer både expanderat till nya medieteknologier och samtidigt bevarat en slags ”krigsspelshistoriskt arv”. Digitala krigsspels likhet med föregående medieteknologi är stor. Men det går inte att teckna en rak linje över krigsspelens kultur- och mediehistoria där ny teknologi ersätter den gamla och det finns inga vattentäta skott mellan olika krigsspelsformer. Olika plattformar för krigsspel kan samexistera och påverka varandra

Att undersöka krigsspel har för mig inneburit att undersöka betydelsen av materialitet i samklang med diskursiva kunskapsregimer. Det talas ibland om en ”materiell vändning” inom humaniora och samhällsvetenskaper och mediearkeologin kan sägas vara del av denna då fokus i stor utsträckning riktas mot medier som artefakter vars materialitet i stor utsträckning bestämmer vad som kan kommuniceras.

Den materiella vändningen kan betraktas som en motreaktion mot en tidigare ”språklig vändning”, av vilken den tidigare nämnda Foucault var en viktig del av. Den språkliga vändningen intimt förknippad med konstruktivism och diskursanalys och forskningsinsatserna kretsade kring språket som redskap för

[78] Jenkins, Henry. *Konvergenskulturen: där gamla och nya medier kolliderar*. 2:a. Göteborg: Daidalos, 2012.
[79] Snickars, Pelle, Solveig Jülich, och Patrik Lundell. *Mediernas kulturhistoria*. Stockholm: Statens ljud och bildarkiv, 2008, 16.

verklighetskonstruktioner. Det materiella perspektivet på medier betonar medieteknologins roll i förmedlandet av information och kan härledas till den kanadensiske medievetaren Marshal McLuhan som redan 1964 hävdade att: ”medium är liktydigt med budskap”. McLuhans definition av medium var bred, han föreställde sig medium som förlängningar av oss själva, varje ny teknik som förändrade våra möjligheter att leva och verka var för honom ett medium.[80] I hans efterföljd har Friedrich Kittler beskrivit hur medier sätter agendan för vad vi kan säga, skriva och minnas.[81] Beskrivningen av världen är alltid medierad, vare sig vi kommunicerar med tecken, tal, text eller bilder. I McLuhans och Kittlers mediebegrepp finns en deterministisk underton då det språkligt möjliga, inbegripet tankar och föreställningsvärldar alltid utgick från den teknologi som används för att kommunicera. Mediers materialitet påverkar i högsta grad möjligheten att bevara, konstruera och kommunicera minnen, vilket historikern Marie Cronquist noterat.[82] Cronqvist menar att den minnesforskning som kan härledas ur Pierre Noras och Maurice Halbwachs teorier om minne kontra historia och samhällets kollektiva minne förutsätter att minnen medialiseras. Utan medier ingen historieförmedling således.

Men utan en kulturell kontext där den information medierande artefakter förmedlar framstår som begriplig eller relevant är det svårt att tala om historiemediering eller mediering av kollektiva minnen. Mediering handlar inte enbart om mediers materialitet. Betydelsen av kulturella och språkliga kontexter kan svårligen överskattas då det materiella tolkas och blir meningsbärande. Antropologen James Wertsch menar att all form av mänsklig kommunikation och handlande är medierat och att medieringen som helhet tillhandahåller kognitiva och konceptuella genvägar. Wertsch har främst intresserat sig för hur historia brukats i identitetsskapande processer och för honom är kulturella verktyg de historiska narrativ och tankefigurer som vägleder vårt sätt att förhålla oss till det förflutna. Exempelvis kan schablonartade historiska narrativ fungera genom oss då: ”they do some of our thinking, speaking, and remembering for us”.[83] Detta förutsätter att den kulturella kontext det historiska narrativet formats av är tillgänglig för individen. Därför kan historiemediering beskrivas som det sätt på vilket ett historiskt budskap eller en historisk berättelse formas av och integreras i olika medieformer och mediepraktiker. Historiemediering kan beskrivas i termer av att två sfärer som traditionellt brukar hållas isär, nämligen den materiella och den diskursiva, samverkar. Det diskursiva sammanhanget filtreras genom mediet och formas delvis av de materiella kommunikativa förutsättningarna.

[80] Mcluhan, Marshall. *Media.* Avesta: Norstedts, 2001 [1964], 18 ff.
[81] Kittler, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1999, xxxix.
[82] Cronqvist, Marie. ”Medier och minne.” *Scandia*, nr. 1, 2013, 123-132.
[83] Wertsch, James V. ”Texts of Memory and Texts of History.” *L2 Journal,* nr. 1, 2012, 11.

Maskulinitet: krigsspelets aktörer

I krigsspel exkluderas ofta erfarenheter eller karaktärer som inte är en del av en specifik idealiserad föreställning om krig och maskulinitet. Militärhistorien har traditionellt skrivits utifrån ett exkluderande manligt perspektiv där det varit de föreställda krigarnas erfarenheter som skildrats. Jag menar att det är mot denna bakgrund krigsspel kommit att skildra krig som en gemensam manligt kodad historiskt situerad upplevelse. I marknadsföringen av krigsspelen heter det ofta att spelaren ska få prova på att vara en historisk fältherre, att på ett lekfullt sätt identifiera sig med denna och agera som om han vore denna person. Det finns alltså en tänkt korrelation mellan en historisk aktör och spelaren. Detta är ett sätt att använda historiska narrativ och anspela på en lekfullt användande av identitet.

Det handlar då inte bara om en lek med att ”göra kön” utan även en lek med att ”göra historia” utifrån vissa specifika föreställningar om kön och krig. Den lekkategori som kommer närmast från krigsspelens sätt att iscensätta hypotetiska eller verkliga händelser kallas mimetisk lek. Till skillnad från att berätta om hur något är (diegsis), visar den mimetiska leken eller simuleringen något genom att efterlikna och låtsas att simuleringen för en kort tid är verkligheten.[84]

I spel är det spelarna som är aktörer och som i någon bemärkelse uppträder som de roller spelet tilldelar dem. Spelaren kanske för befäl över en armé på ett spelbräde och agerar därigenom som en fältherre i spelet. Detta kan beskrivas i termer av performativitet, som ett sätt att iscensätta en idealiserad maskulin idealtyp på. För genusteoretikern Judith Butler är det olika aspekter av praktiken att ”göra kön” som hamnat i förgrunden. För henne innebär det att könsroller skapas eftersom det finns en samhällelig norm som refererar till det ”normala” och alla individer måste förhålla sig till denna. Genom att uppträda som en könsroll så tilldelas man även en könsidentitet och med könsidentiteten kommer en uppsättning egenskaper som individen förväntas leva upp till för att rätt leva ut sin könsroll. Genom en repetitiv praktik iscensätts den förväntade könsrollen genom olika performativa akter. Det finns även möjlighet att välja ur en repertoar av förväntade könsroller och iscensätta dem ”subversivt”, exempelvis genom att klä sig eller bete sig på ett sätt som överensstämmer med föreställningen om en annan identitet kopplad till kön.[85]

Dock är kraven från de övergripande förväntningar och det sociala trycket att leva efter normen så stort att utrymmet för denna typ av motstånd kan vara begränsat. Kravet på performativitet som ligger i linje med den ”heterosexuella matrisen” är

[84] Caillois, Roger. *Man, play and games*. University of Illinois Press, Urbana, Ill., 2001, 21; Köstlbauer (2013), 171-172.
[85] Butler, Judith. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*, New York: Routledge, 1999, 171-190.

stark. För både män och kvinnor som deltagit som stridande soldater i ett krig (speciellt om detta krig fått nationell ikonisk status), tycks mallen för hur krig ska beskrivas, och vilka aspekter av krigserfarenheten som räknas vara giltiga vara tämligen snäv.[86] Det är en viss typ av manlighet som skildras i krigsspel.

Enligt sociologen Raewyn Connell existerar det en stratifiering män emellan och en viss typ av maskulinitet har högre status än en annan. Uttrycken för denna stratifiering kallas ”hegemonisk maskulinitet” och termen signalerar att en viss typ av maskulina uttryck utövar en hegemoni över hur män kan betrakta sig själva och andra män. Ytterst är den hegemoniska maskuliniteten en form av maskulin idealbild som kan ta sig olika uttryck i olika kontexter och som kan mobiliseras för att disciplinera och ”skapa en standard, hävda allmänt samtycke och ge vanrykte åt dem som inte duger något till”.[87] Den hegemoniska maskuliniteten bygger dels på ett särhållande mellan könen och dels på ett förakt för det som anses vara feminint eller ”vekt”. Connell diskuterar dock inte specifikt föreställningar om historiska ideal, utan ser den hegemoniska maskuliniteten som en del av de maskulinitetsideal som genomsyrar olika aspekter av samhället, och dessa ideal skiljer sig åt i olika kontexter, med det viktiga undantaget att maskulinitetsföreställningen måste upprättas som en motpol mot det föreställt veka eller feminina. Connell betraktar genus som ett socialt mönster som både är produkt och producent av historia.[88] Genom sin överordning utgör män en intressegrupp som på ett generellt plan tjänat på att maktbalansen inte rubbas. Ett av uttrycken för en hotad maskulinitet kan vara en ökad kult av ett föreställt förflutet, en tid då ”män var män”.[89]

Idealbilder av olika maskuliniteter förekommer i flera populärkulturella sammanhang. Det nostalgiskt färgade krigaridealet som kan skymta i actionkrigsspel är exempelvis ofta färgade av krigsfilmers karaktärer. Denne har av etnologen Eva Kingsepp beskrivits som en postmodern krigarhjälte som företrädesvis förekommer i tre tappningar, actionhjälten, krigshjälten och den moraliske hjälten. Actionhjälten ”känns omedelbart igen på sitt vältränade yttre och sin stenhårda uppsyn”.[90] Dessa egenskaper signalerar i sin tur disciplin och kroppslig askes, klassiska krigarideal som återfinns i antikens grekiska hjältesagor. Denne hjälte är en individualist som använder våld för att hämnas oförrätter och skipa rättvisa. Till skillnad från actionhjälten är krigshjälten en vanlig man som hamnat i krig och är en del av ett krigarkollektiv som han känner lojalitet till och, om så behövs offrar sig för. Inte sällan är krigshjälten en

[86] Aleksijevitj, Svetlana. *Kriget har inget kvinnligt ansikte: utopins röster*. Stockholm: Ersatz, 2012, 22–24.
[87] Connell, Raewyn. *Maskuliniteter*. 2:a. Göteborg: Daidalos, 1996, 209.
[88] Connell (1996), 106.
[89] Connell (1996), 208–209.
[90] Kingsepp, Eva. ”Mördarmaskin, moralist eller mitemellan.”, *Tidskrift för litteraturvetenskap*, nr.2, 2004, 81–82.

ledargestalt i en mindre grupp och kännetecknas för sin ansvarskänsla och plikt. Den moraliske hjälten är i sin tur något av desillusionerad variant av krigshjälten och en kollektivt ansvarskännande variant av actionhjälten. Den moraliske hjälten är reflekterande individ med stark moralisk kompass och kan genomskåda ”överhetens uppblåsta retorik” samt har ett ”förakt för äregirighet, dumhet och intrigerande”.[91] Exempel på ”moraliska hjältar” förekommer ofta i skildringar med ett tyskt perspektiv från andra världskriget. I dessa finns utrymme för att ifrågasätta syftet med kriget, samtidigt som lojalitet mot den egna kamratgruppen premieras. Men eftersom filmmediets genomslag är så pass stort har krigsfilmernas schablontyper influerat hur spelkaraktärer presenteras och skildras även i spel. I Kingsepps genomgång av krigshjältar i några actionkrigsspel framträder lekandet med dessa schablontyper tydligt. I spelsammanhang är utrymmet för att agera som actionhjälte och i viss mån krigarhjälte något större. En karaktär som saknas i Kingsepps genomgång av maskulina hjältekaraktärer i krigsspel är fältherren, den krigarhjälte som genom att föra befäl över arméer ändrar historiens gång. I denna avhandling utforskas även denna krigarhjältekaraktär i olika krigsspelssammanhang.

Historikern Joan Scott använder begreppet ”fantasy echo” för att beskriva hur en föreställning om en kollektiv historisk erfarenhet genomsyrar historiska narrativ. Fantasin är knuten till en samsyn kring en historisk berättelse. I Scotts analys är det den feministiska rörelsens kamp för kvinnors rättigheter som står i fokus. I det historiska narrativet betonas fantasin om en kvinnlig kollektiv identitet som bärare av minnen av denna kamp och i det gemensamma feministiska projektet knyts dåtid och nutid samman. Den historiska berättelsen refererar till en föreställning om ett gemensamt kollektivt förflutet som är kopplat till könsidentiteten. Den hänvisar till en fantasi om en gemensam historisk erfarenhet som i Scotts fall handlar om att leva med ett biologiskt kön där kampen för rättvisa gett upphov till en fantasi om att denna kamp varit gemensam. Den historiska erfarenheten framstår då som en gemensam erfarenhet. Med hjälp av sådana generaliseringar och förenklingar kan individen känna släktskap med en föreställd historisk gemenskap i sina egna handlingar.[92] I denna identifieringsprocess osynliggörs de individuella variationerna då individen fantiserar om att ett sådant kollektiv existerar och att individen ingår i det genom att återupprepa historiska berättelser i sitt eget agerande och jämföra detta agerande med de historiska berättelserna.

[91] Kingsepp (2004), 84.
[92] Scott, Joan, W. “Fantasy Echo: History and the Construction of Identity.”, *Critical Inquiry*, nr. 2, 2001, 303. “[…] subjects cannot transcend the specificity of their circumstances without the simplification fantasy provides.”.

Krigsföreställning

I denna avhandling använder jag mig av begreppet krigsföreställning för att fånga det sätt som en föreställning om krig kommer till uttryck i spel med anspråk på autenticitet. Krigsföreställningen kan sägas vara den aspekt av krigets diskurs i en given kontext som styr hur berättelser om krig struktureras, hur det ska skildras och när något skildras på ett sätt som upplevs korrekt eller realistiskt. Krigsföreställningen kan handla om vilka kausala faktorer som anses verksamma i en krigssituation, vilka skeenden som bedöms rimliga eller sannolika likaväl som hur något ser ut eller känns. Därmed sätter krigsföreställningen kriterier för huruvida en framställning av en krigssituation i en given kontext kan anses vara autentisk eller representativ. Företrädesvis kommer krigsföreställningen i föreliggande avhandling till uttryck i krigsspelens regler eller i recensioner och diskussioner om krigsspel där spelen beskrivs som autentiska eller realistiska.

Historikern Lina Sturfelt har använt begreppet föreställningsvärld för att undersöka den svenska veckopressens skildring av första världskrigets krigsberättelser. Föreställningsvärlden innehåller ”betydligt fler berättelser, till exempel berättelser om andra krig”. Dessa berättelser: ”både påverkar och påverkas av” den krigsberättelse som framställs.[93] Begreppet pekar på att föreställningar om vad krig är alltid är kulturella konstruktioner, eftersom krig ytterst är en aktivitet som styrs av kulturella ramar. Jag menar att krigsföreställning är ett behjälpligt begrepp då det refererar till en kulturell uppfattning om vad krig är. Det är inget juridiskt begrepp, krigsföreställning säger ingenting om vad som i internationell rättspraxis betraktas som krig, snarare är det ett kulturellt betingat begrepp vars betydelse är konceptuellt och narrativt.

När jag använder begreppet krigsföreställning i denna avhandling är det viktigt att poängtera att detta begrepp visserligen påminner om, men inte är samma sak som det mer flitigt använda begreppet diskurs. En diskurs är till skillnad från en föreställning en kommunikativ praktik som är grundad i en kunskapsregim, alltså ett sätt att förhålla sig till världen utifrån vissa ontologiska och epistemologiska grundpremisser. I vissa fall, speciellt inom den militärteoretiska diskussionen tangerar krigsföreställningen dessa kunskapsanspråk, men föreställningen är till skillnad från den diskursiva praktiken alltid en representation, en spegling av något.

Jag menar att krigsspelen på liknande sätt både formar och formas av krigsberättelser utifrån en kulturellt kodad förförståelse av vad krig är. Till skillnad från texter så är spel inte berättelser, utan både artefakter och aktiviteter. Krigsspel är något man gör genom att följa spelets regler och performativt agera

[93] Sturfelt, Lina. *Eldens återsken: första världskriget i svensk föreställningsvärld*. Sekel, Diss. Lund: Lunds universitet, 2008, Lund, 2008, 14.

i syfte att skildra en föreställning om krig, antingen i underhållningssyfte eller i syfte att lära sig om och förbereda sig för krig. Krigsspel är skapade för att spegla krigsföreställningar, vilka i sin tur är formade av sin samtids förståelse av vad krig ”är”. Historiedidaktiskt fungerar krigsföreställningen som ett raster för hur man tänkt sig krig i det förflutna och hur denna förförståelse färgat av sig på samtida representationer av krig i olika medier. Det är utifrån denna teoretiska förförståelse jag i denna avhandling skildrar vissa aspekter av krigsspelens utveckling.

Summering

I denna avhandling undersöks hur föreställningar om krig, maskulinitet och historia kommit till uttryck i krigsspel och i texter som på olika sätt relaterar till krigsspel. Begrepp som autenticitet, maskulinitet och krigsföreställning används som ingångar till att förstå hur krigsspel iscensätter föreställningar om krig vid olika tidpunkter och i skilda sammanhang.

Militärhistoria som knyter an till krigsspel betraktar jag i avhandlingen som en form av maskuliniserad historiekultur där krig och fältslag förutsätts uppbära en speciell betydelse i det historiska narrativet. Inte sällan beskrivs krig och fältslag som historiska vändpunkter, vilket aktualiserar krigsspelens historiekulturella betydelse i de fall de iscensätter dessa händelser. Synen på krig i historien har bidragit till krigsspelens utformning, tematik och generella historieanknytning. Även de krigsspel som jag undersöker i denna avhandling som inte iscensätter förflutna krig utan kommande krig kan sägas ha en historiekulturell anknytning eftersom föreställningar om krig i framtiden också bygger på historiska erfarenheter av tidigare krig.

Det genusteoretiska angreppssättet aktualiseras då jag undersöker de krigets aktörer som förekommer i krigsspel, företrädesvis fältherrar och andra typer av soldater eller militära experter med maskulin betoning. Analysen av dessa knyter an till både Raewyn Connells teori om hegemonisk maskulinitet, och till Joan Scotts ”fantasieko”, ekon som bottnar i en föreställning om en specifik form av maskulinitet som historiskt associerats till krig och krigföring. Krigsföreställning är således det samlingsbegrepp jag använder för att undersöka hur föreställningar om autenticitet, maskulinitet och historia kommit till uttryck i krigsspel.

3. KRIGSSPELEN UNDER 1800-TALET

I detta kapitel redogörs för utvecklingen som ledde fram till 1800-talets krigsspel och den kodifiering av tid, rum och människor till ett kunskapssystem som gjordes inom krigsvetenskapen och som var en förutsättning för skapandet av krigsspelen. Källmaterialet utgörs av svenska bearbetningar av tyska krigsspel huvudsakligen avsedda för militärt bruk. I analysen fokuserar jag på några av de krigsspel som fanns i Sverige för att exemplifiera samverkan mellan den militärvetenskapliga krigsföreställningsvärlden och krigsspelet. Källmaterialet kommer främst från 1800-talet, även om resonemangen berör ett vidare tidsspann.

Kapitlet inleds med en diskussion om krigsvetenskapens utveckling och hur dess mekanistiska krigsföreställning kom att ligga till grund för krigsspelen. Jag relaterar där krigsspelen till de olika former av kodifieringar av tid, rum och människor som utfördes i olika krigsteoretiska verk. I dessa diskuterades den geometriska krigföringens principer, betydelsen av den militära drillen som kodifierades i olika drillböcker samt synen på soldaten som en automatiserad maskin, en ”automata”. Visualiseringstekniken belyses med exempel från den militära kartografins framväxt. Tillsammans utgjorde dessa en relativt sammanhängande kunskapsregim med vilken det gick att tala om och åskådliggöra krig med ett sanningsanspråk som inte funnits tidigare. Kunskapsregimen var instrumentell och inriktad på att försöka förstå hur krigföringen fungerade och vad som kännetecknande en skicklig fältherre. Detta kom i sin tur att påverka krigsspelens utformning, vilket jag visar med olika exempel på krigsspel. Synen på fältherren som ett krigets ”geni” avspeglades i den roll som spelledaren i dessa spel tilldelades.

Till denna genomgång tillför jag slutligen en analys hur synen på krig som förklaring för historisk förändring och civilisatorisk utveckling kan förklara varför krigsspel blev en historieförmedlingsform.

Sökandet efter universella principer för krigföring

Att ta militärhistoria till hjälp för att förstå krigets principer i akt och mening att bli mer framgångsrik i att föra krig är knappast någon ny företeelse. I *Fursten* (1513) beskrev Niccolò Machiavelli hur en furste borde gå till väga för att skaffa eller behålla makt. Han betonade där vikten av att behärska lärdomarna från antikens militärhistoria. I denna bok, fylld av råd och tips i statsmannakonst, återkom Machiavelli därför ofta till antikens furstars triumfer och misslyckanden

i sin jakt på makt.[94] I synnerhet framhävdes krigskonsten som grundpelaren för maktutövningen:

> Krigskonsten har en sådan egen inneboende kraft att den inte endast håller dem som är födda till furstar kvar vid makten, utan den förorsakar också många gånger att enkla medborgare kan höja sig till fursterang.
>
> […]
>
> Den främsta orsaken till att du förlorar ditt rike är att du försummat krigskonsten och orsaken till att du kan erövra ett rike är att du ägnar krigskonsten hela ditt intresse. [95]

Krigföring och maktutövning hörde ihop och krigskonsten var av sådan vikt att Machiavelli senare ägnade den en egen bok, *Dell'arte della guerra* (Krigskonsten 1521). Med detta verk hade Machiavelli skrivit en syntes över antikens och medeltidens samlade militärhistoria. Syftet var praktiskt, lärdomarna från historien skulle användas för att göra krigföringen effektivare. Enligt militärhistorikern Martin van Creveld representerade Machiavellis verk om krigskonst en ny typ av militärhistoria. Denna militärhistoria sökte inte förklaringsmodeller som härleddes till metafysiska spekulationer:

> It showed less interest in divine intervention and the daring deeds of individuals, however chivalrous, and more in the impact of purposeful, organized human action.[96]

I allt mindre utsträckning förklarades framgångar och misslyckanden med hänvisning till gudomliga ingripanden eller individuella hjältedåd. Istället förklarades dessa skeenden med med hänvisning till materiella analyser av organisation och taktik. Med denna metod kunde historiska källor användas instrumentellt, som en instruktion över hur krig skulle kunna föras av i princip vem som helst som hade den intellektuella förmågan att begripa analysen och de politiska och ekonomiska förutsättningarna att omsätta analysen i praktik.

Eftersom historien vid denna tid inte uppfattades som en process av grundläggande samhällsförändringar, så var det inget större problem att tillämpa kunskaper från det förflutna på samtiden. Geografiskt och kulturellt kunde man givetvis tänka sig att människans livsbetingelser skiljde sig åt, dock inte i någon större utsträckning ur ett historiskt perspektiv. Föreställningen om historisk progression och förändring var en tankefigur som inte blev framträdande förrän 1700-talet.

---

[94] Machiavelli, Niccolò. *Fursten*.5:e. Nörhaven, DK: Natur och kultur, 2005 [1513], 23–26, 68.
[95] Machiavelli (2005 [1513]), 73.
[96] van Creveld (2009), 176.

Machiavelli var inte ensam om att anse att antikens militärhistoria innehöll viktiga lärdomar för aspirerande fältherrar. Under upplysningstiden fram till den franska revolutionen var det i stor utsträckning antikens militärhistoria som användes för att studera krigskonst.[97] Då föreställningar om grundläggande historiska förändringar och började framträda tydligare under upplysningstiden kunde också kriget betraktas som ett sätt att föra den historiska utvecklingen framåt.

Trots militärteknologiska förändringar och den revolution inom krigskonsten som krutvapnen, fortifikationskonsten och drillen representerade framstod antikens militärhistoria fortfarande som relevant under lång tid. De principer för krigskonst som kunde härledas från antiken ansågs av många vara universellt giltiga.[98]

Mekanistisk filosofi och krigsspel

Filosofen Gottfried Willhelm Leibniz (1646–1716) diskuterade i en essä om det "tyska militära systemet" möjligheten att i spelform undersöka möjliga alternativa utfall av historiska fältslag.[99]

En bakomliggande tanke för Leibniz var att naturens universella lagar kunde kodifieras matematiskt. Verkligheten styrdes av "naturens ordning", vilken beskrevs som en uppsättning regler som verkade genom den newtonska mekanikens principer. Enligt Newtons teori om de krafter som verkade i naturen gick det att se att allt i naturen var styrt av ett regelsystem, en uppsättning universellt giltiga naturlagar. Det skulle därför inte vara någon principiell skillnad i att "simulera" vare sig förflutna, samtida eller framtida förhållanden i krig. Samtliga inordnades under de universella lagarna. Ett krigsspel som konstruerats med utgångspunkt från naturens mekanistiska lagar skulle kunna användas pedagogiskt för att instruera i krigskonst med hjälp av historiska exempel.[100]

---

[97] Fram till slutet av 1700-talet studerades Herodotos, Tukydides, Caesar, Arrianus, Xenophon och andra av antikens författare som beskrev krigföring i instrumentella termer. Machiavellis verk dök upp precis i brytpunkten då krutvapnen blev alltmer lättrörliga, vilket gjorde att antikens principer för krigföring blev problematiska att följa rakt av. Detta hindrade dock inte att övergripande, strategiska lärdomar ansågs kunna dras av historiska exempel. Gat, Azar. *A history of military thought: from the Enlightenment to the Cold War* . Oxford, UK: Oxford University Press, 2001, 9-10; Van Creveld, Martin, *The art of war: war and military thought*. London: Cassell, 2000, 73.
[98] Gat (2001), 10.
[99] Leibniz, Gottfried Wilhelm. "Gedanken zum Entwurf einer teutschen Kriegsverfassung." i Leibniz, Gottfried Wilhelm. *Sämtliche Schriften und Briefe 4. Vol 2. Ed. Akademie der Wissenschaften der DDr*. Berlin, 1986, 577–593, återgett på engelska i Köstlbauer (2014), 29.
[100] von Hilgers (2012), 14 ff.

Enligt militärhistorikern Azar Gat uppfylldes många militärteoretiker under 1700-talet av en entusiasm för de möjligheter som den newtonska mekaniken innebar för krigsvetenskapen. Men de kombinerade dessa idéer med en ett neoklassicistisk genidyrkan där den geniale fältherren upphöjdes. Det var i de geniala fältherrarnas bedrifter som krigets universella principer uttrycktes.[101] Med hjälp av nya vetenskapliga teorier och historiska sedelärande exempel skulle krigföringen bli effektiv. Krigets kaos skulle bringas under kontroll. Många av de verk som författades inom krigsvetenskapen skrevs av militärer, som i sina texter blandade sina egna erfarenheter och historiska exempel med deduktiva resonemang om krigets principer härledda från naturlagarna.

Ett exempel på ett sådant militärteoriskt arbete var Jacques-François de Chastenet Puységurs (1656–1743) skrift *Art de la Guerre par principes et par regles* som gavs ut 1748.[102] Puységur hade omfattande militär erfarenhet och blev 1734 marskalk av Frankrike. Han skrev utifrån sina erfarenheter av det spanska tronföljdskriget (1701–1713) och hans bok om krigskonst var tydligt inspirerad av den mekanistiska föreställningsvärlden där snart sett allt kunde förklaras och därmed förutsägas med hänvisning till kausala system underkastade naturlagarna. Puységur summerade krigskonsten som konsten att effektivt och med snabbhet formera en slagordning och manövrera den i enlighet med geometriskt härledda regler. Den optimala krigföringen framstod här närmast som en fråga om matematisk kalkyl. [103] I likhet med andra militärteoretiker som Guillaume le Blonde (som skrev om krigskonst i upplysningstidens ikoniska franska encyklopedin) menade han att krigskonstens principer i sig inte förändrades med införandet av ny teknologi; historisk förändring ändrade inte krigets principer.[104]

Syftet med krigsvetenskapen var överlag att skapa förutsägbarhet och inordna krigets kaos i det system av ordning som man tyckte sig se i naturlagarna, matematiken och den newtonska mekaniken. Eftersom dessa var eviga var de även giltiga i det förflutna. Vikten av ett strukturerat studie av militärhistoria lyftes i synnerhet fram av Jacques-Antoine-Hippolyte, Comte de Guiberts (1743–1790) i hans *Essai général de la Tactique* från 1773. Guibert pläderade för att krigsvetenskapen skulle underkastas samma principer som andra dåtida vetenskaper, vilka dittills hade fört mänskligheten framåt. Den nya krigsvetenskapen skulle enligt Guibert formuleras utifrån Newtons arbete om naturlagar och mekanik, Leibniz' matematiska system och de franska encyklopedisternas empiriska kartläggningar. Här fanns den för

[101] Gat (2001), 31.
[102] Puységur, Jacques François de Chastenet. *Art de la guerre, par principes et par règles: Ouvrage de M. le maréchal de Puységur. Mis au jour par M.le marquis de Puységur son fils*. Paris, 1748.
[103] Puységur (1748); van Creveld (2000), 81-82; Gat (2001), 37; Engberg-Pedersen (2015), 41.
[104] Gat (2001), 36.

upplysningstidens intellektuella så typiska starka tilltro till vetenskapens möjligheter att på ett objektivt sätt beskriva verkligheten. Mekanistiska principer härledda genom matematik och empirisk kartläggning samt noggrann katalogisering av historiska exempel skulle kunna ge universellt tillämpbara regler. Historiska studier kunde ge fingervisningar om hur man skulle agera i varje given taktisk situation.[105]

En annan inflytelserik skrift som behandlade sökandet efter universella principer för krigskonst var Maurice de Saxes verk *Reveries* från 1757. Denna text ska enligt författaren ha skrivits under tretton dagars febersjukdom i december 1732 och motverkade den febersjukes tristess.[106] *Reveries* var tänkt som en handbok för fältherrar där de Saxe samlat sina kunskaper efter många år i fält. Här gavs en rad handfasta tips, exempelvis hur ett läger skulle slås upp på bästa sätt eller hur logistiken kring trupperna skulle hanteras. Sådana kunskaper var grundläggande och för att bemästra krigskonsten måste en fältherre först bemästra dessa elementära delar. Krigföringen som helhet kunde enligt de Saxe dock inte beskrivas med samma exakthet med vilken det gick att ge råd för hur man på bästa sätt slog läger eller ordnade underhåll. Krigskonsten innehöll nämligen ”sublima element” framförallt då man mötte aktivt motstånd eller förändrade omständigheter som tvingade fältherren att lita till sitt eget omdöme.[107] Det gick inte att formulera exakta regler för alla situationer. Krigskonst var en medfödd talang som enbart delvis kunde läras ut. de Saxe hävdade att:

> Unless a man is born with talents for war, and those talents moreover are brought to perfection, it is impossible for him ever to be more than an indifferent general. It is the same in other sciences: in painting, or in music, the processor must be indebted to nature, as well as art, in order to excel. This limitude extends to all things that pertain to the sublime; which is the reason that persons who are remarkably eminent in any science, are so scarce, and that whole ages pass away without producing even one. Application will

[105] Guibert, Jacques-Antoine-Hippolyte de. *Essai général de tactique, précédé d'un discours sur l'état actuel de la politique & de la science militaire en Europe; avec le plan d'un ouvrage, intitulé La France politique et militaire.*, Nouvelle édition revue & corrigée par l'auteur. .., chez les libraires associés, Londres [i.e. Liege], 1773; Gat (2001), 49.
[106] de Saxe, Maurice. *Reveries on the Art of War*. “To the Reader.” Dover Edition 2007, [1944, 1757]. Jag har använt en elektronisk utgåva av denna text som saknar sidnumrering. Referenserna till denna text hänvisar till textens underrubriker. Inledning som här refereras till återfinns inte i den engelska utgåvan av Maurice de Saxe skrifter redigerad av Moritz av Sachsen; Moritz. *Reveries, or, memoirs concerning the art of war. By Maurice Count de Saxe, ... To which is annexed, his Treatise concerning legions; or, a plan for new-modelling the French armies. Illustrated with copper-plates. Together with letters ... Translated from the French. To which is prefixed an account of the life of the author.*, *printed for Alexander Donaldson; and sold at his shop, London; and at Edinburgh*, Edinburgh, 1776.
[107] Moritz (1776), preface.

> refine the ideas, but can never give a soul; for that is the work of nature.[108]

de Saxe tillägnade del 2 av sin bok till dessa krigföringens svårfångade aspekter som kunde handla om fortifikationskonst, strid i bergig terräng eller strid på öppna fältet. I likhet med Puységur ansåg de Saxe att historiska exempel här kunde vara vägledande.[109] Det fanns alltså ett spänningsfält mellan de matematiskt kvantifierbara principerna för krigföring och krigets svårdefinierade ”sublima” element. Där de förra kunde kodifieras i absoluta regler lät de senare sig inte fångas i rigida system. Istället kunde de beskrivas som generella men inte absolut giltiga rekommendationer.

Kombinationen av ett vetenskapligt förhållningssätt och betonandet av fältherren som en form av geni kom även till uttryck i den handbok i krigskonst Fredrik II av Preussen (Fredrik den store) skrev för sina generaler. Fredrik var en av dem som hade studerat krigskonst under de Saxe. Den preussiska armén blev under Fredrik II känd för sin rigida drill och disciplin. Under det österrikiska tronföljdskriget (1740—1748) och sjuårskriget (1754—1763) fick den preussiska armén rykte om sig att vara Europas främsta.

Fredrik II betonade behovet av planering och förmågan att i så stor utsträckning som möjligt begripa kausaliteten i krigföringen för att därigenom bringa kriget under kontroll. För Fredrik II var fältslaget platsen där kriget avgjordes.[110] Det var där som fältherrarna och deras arméers kvalitéer prövades:

> War is not an affair of chance. A great deal of knowledge, study and meditation is necessary to conduct it well, and when blows are planned whoever contrives them with the greatest appreciation of their consequences will have a great advantage.[111]

Den perfekte fältherren beskrevs som ett ouppnåeligt men eftersträvansvärt ideal.[112] En viktig uppgift för befälhavaren var därför att spela rollen av detta ideal, oavsett omständigheter. Detta skulle gjuta mod i trupperna. Fältherren hade ögonen på sig och skulle hela tiden agera som om man var på en scen. Vad som försiggick i fältherrens inre fick inte visas upp och han skulle alltid framstå som lugn och samlad.[113]

---

[108] Moritz (1776), 225; för en förkortad och redigerad version av detta citat se de Saxe (2007), XXXI, “Unskilled Commanders”.
[109] de Saxe (2007), XXVI; Gat (2001), 34–35.
[110] Frederick II, King of Prussia. *Instructions for his generals/Frederick the Great: translated by General Thomas R. Phillips.* Minneola, NY: Dover Publications, Inc., (2005) [1944], VI, XXI.
[111] Frederick II (2005), XI.
[112] Frederick II (2005), VIII.
[113] Ibid.

En annan praktisk egenskap för en lyckad fältherre var att ha väl utvecklad militär blick, en *coup d'oeiul*. Denna gjorde det möjligt att ögonblickligen kunna avkoda geografin och använda den så att landskapet nyttjades så effektivt som möjligt:

> The clever general perceives the advantages of the terrain instantly; he gains advantage of the slightest hillock [...] and profits from the merest bagatelles.[114]

Fältherren representerade i denna föreställningsvärld ett maskulinitetsideal. Detta ideal har stora likheter med vissa av de egenskaper som förknippas med den hegemoniska maskulinitet som beskrivits av Connell. Idealet var en kombination av en kyligt kalkylerande vetenskapsman och en intuitiv, känslig konstnärssjäl. Fältherren skulle leda genom att utgöra ett föredömligt exempel och vara en välbalanserad individ som närmast förkroppsligade aristoteliska dygder som måttfullhet, sanningsiver och eftertänksamhet parat med ett gott mått av handlingskraft. Genom att vara sinnebilden av ett maskulint dygdemönster skulle fältherren vinna sina underlydandes förtroende.[115]

I krigsspelet kunde spelaren agera i en spelvärld som konstruerats för att framhäva de intellektuella utmaningar man tänkte sig att en fältherre stod inför. Deltagarna kunde på ett lekfullt sätt försöka identifiera sig med ett sådant uppburet maskulinitetsideal.

Kodifiering av soldater: människan som automaton

En förutsättning för att göra kriget till ett kunskapssystem var att dess beståndsdelar identifierades och kodifierades. Genom drill och föreskrifter skapades ett regelsystem som gav förutsägbarhet.

Maurice av Nassau (1567 – 1625) kan sägas ha lagt grunden till standardiserade musköttaktiken genom att dela in laddning och avfyring i bestämda steg. Därmed skapades en maskinliknande förutsägbarhet i truppernas rörelser och det repetitiva handlingsmönstret kunde reproduceras på slagfältet. Idéhistorikern och filosofen Michel Foucault har noterat hur soldaternas kroppar genom disciplinering i praktiken gjordes till ett slags själlösa maskiner, soldaterna förtingligades.[116] Anledningen till muskötdrillen var dock inte ett utslag av en

[114] Frederick II (2005), VI.
[115] de Saxe (2007), XXXI; Frederick II (2005), VIII.
[116] Foucault, Michel. *Övervakning och straff*. Lund: Arkiv förlag, 2003, 160; I kölvattnet av Descartes dualistiska filosofi där människans kropp betraktades som en maskin som kunde separeras från själen beskrevs ”själlösa” varelser som djur i termer av biologiska maskiner. Vid de kungliga hoven och på offentliga marknadsplatser förevisades olika typer av enkla mekaniska maskiner, automata, vilka efterliknade levande djur. Vetenskapshistorikern Jessica Riskin menar att dessa ”automata” existerade som ett mellanting mellan det naturliga och det mekaniska som

filosofisk inriktning, det var en praktisk nödvändighet för att få musköteldenatt bli så effektiv och säker som möjligt. Musköter var enbart effektiva om de avlossades i gemensamma salvor, vilket i sin tur krävde koordinering och ett reglerat handlingsmönster. Ett vanligt disciplinproblem var odisciplinerade trupper som inte kunna hålla inne elden tillräckligt länge. Musköteldenskulle avges på kort avstånd, men inte för kort och inte för tidigt. Det gällde alltså att göra trupperna så disciplinerade så att de stod ut med att invänta den optimala tidpunkten att öppna eld mot motståndaren. Den som skjutit för tidigt eller för sent förlorade övertaget.[117] Utifrån drillsystemet skapades förutsägbarhet. Maurice och brodern Ludwig av Nassau ska ha använt drillen som grund för ett krigsspel där de testade olika formationers effektivitet.[118]

En väldrillad och disciplinerad armé fungerade som en väl uppskruvad klocka, vars komplicerade delar på ett smidigt sätt hakade i varandra. En dåligt fungerande armé kunde å andra sidan beskrivas som en maskin vars delar skavde mot varandra och som därför ständigt riskerade att gå sönder. Fältherrens ansvar var att övervaka och styra denna maskin. Disciplinering och drill gav förutsägbarhet och var därmed viktiga instrument för att hålla ihop denna maskin.[119] de Saxe framhöll drillen som en av de viktigaste komponenterna för att göra krigföringen förutsägbar. Fredrik den Store hävdade i sin tur att kombinationen av exakthet i drillen och ovillkorlig lydnad skapade mod hos de preussiska trupperna och därför gjorde dem överlägsna.[120] I detta militära system skulle linjesoldaterna drillas till att bli lättstyrda maskiner integrerade i en större organism som ett regemente eller kompani.

Liknelsen mellan levande varelser och maskiner kom kanske tydligast till uttryck i Julien Offray La Mettries (1709–1751) *L´homme machine* som publicerade 1748. I detta verk argumenterade författaren för att människan som helhet fungerade enligt mekanistiska principer.[121] La Mettrie var en kontroversiell figur och levde en tid vid Fredrik den Stores hov där han fungerade som intellektuell diskussionspartner. När La Mettrie avled 1751 var det Frederick II som kom att hålla begravningstalet.

Även soldaternas inre liv var av intresse för krigsvetenskapen. I krigsvetenskapen och militärhistorien diskuterades truppernas inre i vad som kan beskrivas som termer av mekanistiskt-deterministiska principer. Återigen var anledningen kunskapssystemets praktiska tillämpbarhet. Om det gick att förstå mekanismen

simulerade livsformer, se Riskin, Jessica. ”The Defeacating Duck, or, the Ambigious Origins of Artificial Life.”, *Critical Inquiry* 29, nr. 4, 2003, 599-633

[117] Lynn, John. *Battle: a history of combat and culture*. Boulder, Colo.: Westview, 2003, 128.

[118] von Hilgers (2012), 16; Werning (2011), 97.

[119] Lynn, John A. ”The Battle Culture of Forebearance 1660-1789.” i *Warfare and Culture in World History*, redigerad av Wayne E. Lee. New York: New York University Press, 2011, 97.

[120] de Saxe (2007), V; Frederick II (2005), I.

[121] La Mettrie, Julien Offray de. *Maskinen människan och doktor La Mettrie*. Lund: Doxa 1984.

bakom den rädsla trupperna kände på slagfältet skulle denna kunskap kunna användas för att göra soldaterna effektivare. Henry Humphrey Evans Lloyd (1718–1783) var brittisk militär och militärhistoriker och en av de första som försökte beskriva de psykologiska faktorerna bakom truppernas stridsmoral i universella mekanistisk-deterministiska termer. Enligt Evans Lloyd som var influerad av hedonismen och den mekanistiska filosofin motiverades människan av en vilja att undvika smärta och att söka njutning.[122] Det psykologiska förloppet var således principiellt förutsägbart. Sådana spekulationer kunde användas för att beskriva sannolikheten för beteenden på slagfältet. Denna sannolikhet trädde i sin tur in i krigsspelens regelsystem i det avseende att den även påverkade vid vilket tillfälle spelbrädets trupper nått sin stridsmoraliska brytpunkt.

I den militära drillen sammanföll kunskapsproduktionen om kriget som objekt med en väldigt handfast disciplinering av människor till ett i grunden mekanistiskt system byggt på kausala principer. Drillen förkroppsligade behovet av ordning och förutsägbarhet i militära operationer i såväl det lilla, den individuella soldatens drill, likväl som det stora, den koordinerade rörelsen av armén som helhet. Behovet av psykologisk och fysisk disciplinering var speglingar av dåtida taktik och vapenteknologi snarare än uttryck för en filosofisk metafysisk övertygelse.

Här rörde det sig dock inte om absoluta sanningar, utan om vilken typ av taktik som i teorin ansågs ha störst sannolikhet att lyckas i vissa situationer. Dessa insikter om vikten av timing, koordinering och för trupperna strikt reglerade handlingsmönster fördes, som ska visas nedan, över till krigsspelets bräde. I spelens regelsystem kunde sannolikhet och slump kunde kodifieras med hjälp av tärningskast vars utfall avlästes i specifika resultattabeller.

Kodifiering av tid och rum: den militära kartografin

Utvecklingen av kartografin innebar att tid och rum på en karta knöts samman i en standardiserad åskådningsform, vilken avspeglades i krigsspelen. Under 1600-talet skapades metoder för att kompensera för jordens lutning vid så kallad triangulering (en metod för att avgöra avstånd, höjd och position i rummet). Då skapades bättre förutsättningar att mäta avstånd i rummet och mer exakt beräkna tid för förflyttning.

Kartografin införlivades tidigt med militärvetenskapen och de militära kartornas estetik utformades för att passa militärens behov. Resultatet blev kartor som var

[122] Gat (2001), 73.

tydliga och ”grovhuggna”, utan några onödiga dekorationer.[123] Betydelsen av de standardiserade kartornas bildspråk för krigsspelens utformning kan svårligen överdrivas.[124] Kartografins inverkan på krigsspelen framträdde tydligast i att representationen av rummet i form av olika typer av terräng konkretiserades. Det var inte alltid de stridande arméerna hade tillgång till fullständiga kartor över det område de opererade i. Förmågan att teckna skisser och enklare kartor med snabbhet och exakthet ansågs vara nödvändiga kunskaper för officerare.[125] Allt som kunde störa eller underlätta observation, försvar och rörelse skulle framställas detaljerat på dessa militära kartor.[126] De militärt betydelsefulla delarna i landskapet framstod på de militära kartorna som landskapets dominerande delar.[127] De hastigt hoprafsade kartor skilde sig från kartor som framställts över lång tid. De praktiska slagfältskartorna byggde ofta på bristfällig information och var fragmentariska framställningar av rummet såsom den militärt tränade blicken uppfattade det. På en karta kunde ett antal fiktiva manövrar genomföras innan någon av dessa omsattes i praktisk handling. Kartans simulerade verklighet bidrog således till att forma den yttre värld i vilken trupper marscherade och slogs.[128]

Kartan kunde även fungera som en slags mnemoteknik, i form av vad som närmast kan beskrivas som en simulerad minnesplats. Då fältslaget var avslutat användes kartor för att skapa en minnesbild över det skedde. Kartan var den plats där tid, rum och rörelse åskådliggjordes både proaktivt och mnemotekniskt. På kartan kunde en så kaotisk händelse som ett fältslag visas upp i en enda bild och framstå som begriplig och kausalt koherent. Detta var oftast en bild som gav en skenbart tydlig skildring över det skedda. Vetskapen om kartornas kraft som visualiserings, - och mnemotekniker kunde utnyttjas i propagandistiska syften.[129]

Den franske statistikern Joseph Minard:s (1781 - 1870) grafik från 1869 över Napoleons katastrofala fälttåg i Ryssland 1812 kan stå som ett annat exempel på hur komplexa krigshändelser i tid-rummet kunde skildras schematiskt och ordnat i en enda bild. Grafiken fångade den komplexa samverkan av faktorer som bidrog till det gradvisa sammanbrottet för Napoleons armé i en enda bild. Minard hade samlat in en rad sifferuppgifter om truppernas antal, deras position i latitud och longitud, temperatur, avstånd, marschriktning och plats i relation till

[123] Andrews, John Harwood. *Maps in those days: cartographic methods before 1850*. Dublin: Four Courts, 2009, 232.
[124] DeLanda (1991), 92.
[125] DeBrack, Antoine Fortune. *Cavalry Outpost Duties, translated from the third French edition, 1863, by Maj. Camillo*. C.C. Carr, New York: Wiley & sons, 1893, 67 ff.
[126] Andrews (2009) 227, I en rysk instruktion för kartografer uppmanades dessa att de i de fall ingen triangulering fanns tillgänglig skaffa information om de viktigaste vägarna och avstånden från lokalbefolkningen och skriva upp dessa i en tabell.
[127] Andrews (2009), 237.
[128] Engberg-Pedersen (2015), 158–159.
[129] Engberg-Pedersen (2015), 179–180.

specifika datum. I bilden kombinerades och tolkades all denna information till en abstrakt visuell modell som visade hur antalet soldater ständigt krympte.

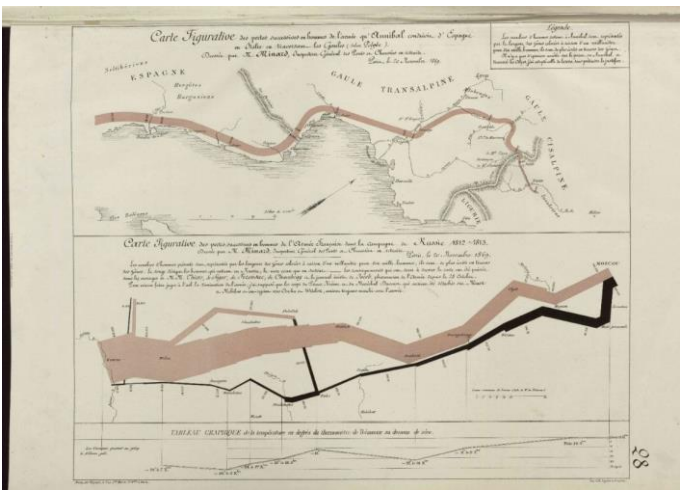


Bild 1. Minard, Charles-Joseph (1781-1870), "Tableaux graphiques et cartes figuratives," Bibliothèque numérique patrimoniale des ponts et chaussées, /document/ENPC01_Fol_10975, (hämtad 3 oktober 2017).

I krigsspelen kom såväl kartornas estetik som statistikens siffertabeller att användas för att skapa autenticitet i återgivningen av ett hypotetiskt krigsförlopp. Kartan var i en bemärkelse sinnebilden för hur man tänkte sig att den ideale fältherrens blick kodifierade landskapet. Med kartografins och de abstrakta visualiseringarnas hjälp externaliserades och standardiserades den vetenskapligt kodifierade fältherreblicken. Därmed blev den en konvention för en specifik typ av krigsskildring där vetenskapligt grundad kausalitet i kombination med den tänkta fältherreblicken utgjorde viktiga komponent i föreställningen om autenticitet i krigsspel.

Kodifiering av tid, rum och slump i det tidiga 1800-talets krigsspel

Spelkonstruktörerna Dr. Johann Christian Ludewig Hellwig (1743 - 1831) och Johan Georg Julius Venturini (1772 - 1802) var båda väl skolade i krigskonst och dåtida vetenskapsteori. Hellwig och Venturinis krigsspel avspeglade den dåtida krigsvetenskapens kodifierade sätt att betrakta krigföring på. Hellwig var professor i filosofi vid universitet i Helmstadt, och undervisade även i matematik och naturvetenskap vid militärakademin i Braunschweig. Venturini var kartograf och hade skrivit ett fyrbandsverk om geografins betydelse för militära operationer. Enligt Jon Peterson fanns även en personlig koppling mellan

Hellwig och Venturini. Venturinis lärare i militärhistoria hette Jakob Mauvillon och Mauvilloun hade själv spelat Hellwigs spel och skall ha rekommenderat det som pedagogiskt verktyg. Mauvillon lär även ha uppmuntrat Venturini att bygga vidare på Hellwigs krigsspelsdesign.[130]

Hellwigs spel hette *Versuch eines aufs Scachspiel gebauten tacktischen Spiels von zwey und mehren Personen zu Spielen* och gavs ut 1780 i Braunschweig, med en senare upplaga 1803.[131] Den senare upplagans titel *Das Kriegsspiel ein versuch die Wahrheit verscheidener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltenden Spiele anschaulich zu machen,* skvallrade om att syftet med spelet var att åskådliggöra krigskonsten i spelform. Spelet skulle balansera mellan att vara underhållande och ha ett tillräckligt krigsvetenskapligt anpassat regelsystem.[132] Hellwig menade att det krigsvetenskapliga elementet var nödvändigt för att spelet inte enbart skulle vara tom underhållning. Ett tillräckligt realistiskt regelsystem som avspeglade militärteorin skulle göra det möjligt att låta det som kunde hända i krig också avspeglades på spelbordet. Därför var det viktigt att truppernas egenskaper, den tänkta plats där kriget skulle utkämpas (vilken Hellwig kallade ”krigsteatern”), samt utrustning och övrigt som tillhörde en riktig armé representerades på ett trovärdigt sätt. Blandningen av spel och militärteori gjorde att nytta förenades med nöje.[133] Hellwig skrev själv i inledningen till sin regelbok att målet med spelet var att skildra av de faktorer som påverkar utgången i ett krig.[134]I teorin kunde spelarens skicklighet i ett sådant spel jämföras med en riktig fältherres.

Gränsen mellan krigsspel som militära träningsverktyg och som underhållningsform var porös. En variant av Hellwigs krigsspel återgavs i den svenska boken *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen* som utkom 1839. I denna samlingsvolym av olika spel och lekar samsades alltså detta försök till krigssimulering med andra typer av spel, såsom kortspel, sällskapslekar och olika varianter av schack. Där hette det att:

---

[130] Peterson (2012), 218.
[131] Peterson (2012), 213.
[132] Nohr, Rolf, F. ”Strategy Computer Games and Discourses of Geopolitical Order.”, *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, nr. 2, 2010, 181-195. url: http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-5/176 (hämtad 24 augusti 2015).
[133] Hellwig, Johan Christian Ludewig. *Das Kriegsspiel ein versuch die Wahrheit verscheidener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltenden Spiele anschaulich zu machen*. Braunschweig, 1803, 2.
[134] Hellwig (1780), p.xi, Engelsk översättning: ” The final purpose of a tactical game is to sensualize the substance of the most important appearances of war. The more precisely the nature of this item is imitated, the closer the game comes to its perfection”, se Nohr (2010).

> Professor Ludv. Helwig i Braunschweig uppfann detta spel, för att på ett kort, schack liknande sätt, närmare ådagalägga, huru det går till i krig.[135]

Hur gick det då till i krig enligt Hellwigs spel? Spelets regelsystem ger en fingervisning om detta. Till att börja med kan det noteras att geografin hade en framträdande roll. Olika typer av terräng hade kodifierats och skildrades med färgkodade rutor, vilka alla var förknippade med särskilda möjligheter och begränsningar. Vita och svarta rutor representerade ”det egentliga der man kan agera utan alla hinder”, blå rutor representerade vatten, röda var ”ställen der arméen kan marschera och artilleriet operera, såsom berg och höjder”. Gröna rutor var olika typer av besvärlig terräng där armén inte kunde marschera igenom.[136] Blå rutor som representerade floder kunde korsas med hjälp av pontoner.

Spelet gick ut på att erövra motståndarens geografiska styrkepunkter samtidigt som de egna skyddades. De geografiska styrkepositionerna utgjordes av fästningar och städer. Det gick att förskansa trupper i fortifikationer. Den som placerade trupper i sådana skydd erhöll en bonus vid strid och fortifikationerna kunde erövras och byta ägare:

> Krigsspelet slutas icke såsom schackspelet, genom en viss figurs tillfångatagande, utan man måste hafva eröfrat fiendtliga landet. Ett land anses vara eröfradt, när man intagit dess hufvudstäder och än mer dess fästningar. Således bör man äfven i krigsspelet sträfva att taga fiendens städer i besittning eller härja dem, men hufvudsakligen få fästningarna i sitt våld.[137]

Ett element av den brända jordens taktik kunde också skönjas i spelet. Det gick att förvägra motståndaren poäng genom att sätta de egna städerna i brand hellre än att låta dem falla i motståndarens händer.[138]

Kraftmätningen trupper emellan fungerade ungefär som i schack: ”Att slå vill här som i vanligt schack säga, att man borttager en fiendtlig anträffad pjes och sätter sin egen i stället”.[139] Likheten mellan spelplanen och en verklig karta var slående:

> Öfverhufvud föreställer hela brädet 2 hyarandra angränsande länder, som skiljas genom en naturlig gräns af flod och berg.

[135] *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster*. Stockholm: Utg. Af G. J. Billberg, 1839, 586.
[136] Ibid.
[137] *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster*. 1839, 610.
[138] *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster*. 1839, 611.
[139] *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster*. 1839, 593.

> Landsfältens innehall är 576 qvadrater, men 24 qvadrater utgöra sjelfva gränslinien[140]

Det fanns således liten plats för slumpen i detta spels skildring av strider.[141]

Till skillnad från exempelvis schack fanns inga fast bestämda utgångspositioner för arméerna och de båda sidornas pjäser doldes från varandra under spelets inledningsskede genom att en skärm sattes upp. Därigenom gavs spelaren möjlighet att visa:

> …sin skicklighet och krigserfarenhet i upgörandet af ställningar och planer. Fördelen ligger ögonskenligen på den sidan, som i början tagit skickligare ställning och så lägrat sig, att han lätt kan infalla i fiendens land och tillika på allt satt försäkra sitt eget land mot anfall.[142]

Med dessa regler åskådliggjordes effektivt förhållandet mellan tid och rum på ett slagfält, i enlighet med krigföringens teoretiska och praktiska principer. Framförallt framhävdes kontroll över styrkepunkter och utnyttjandet av olika typer av terräng. Dessa faktorer blev i spelet lika viktiga som att förutse motståndarens drag. Avsaknaden av slumpelement var något som uppmärksammades som ett problem av en anonym recensent i tidskriften *Zeitung Für die Elegante Welt* år 1807. I recensionen hette det att inget krigsspel kunde sägas vara realistiskt, om inte det slumpmässiga och oförutsedda skildrades i spelet.[143]

Ett annat exempel på ett krigsspel, där dåtida militärvetenskap omsattes i regelsystem, var Johan Georg Julius Venturinis krigsspel, *Neue Kriegspiel*. Detta utkom år 1797. I sin vetenskapliga gärning hade Venturini undersökt geografins betydelse i militära operationer. För honom handlade krigskonsten om att utnyttja terrängen på bästa sätt, något som också tydligt framkom i hans krigsspel. Spelet kretsade kring att de egna styrkornas positioner skulle stärkas, samtidigt som motståndaren skulle förvägras liknande fördelar.[144] Spelplanens detaljerade landskapsrepresentationer var alltså inte enbart menade att vara

---

[140] *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster*. 1839, 593.

[141] Hellwig (1803), 1–2. Hellwig menade att spelet trots sina begränsningar var ett underhållande och bra sätt undervisa ungdomen i krigskonst. I engelsk översättning av Hellwigs förord sades målet med spelet sägs varit att: "to bring to life the rules of the art of war, and thus to serve students of this art. My secondary intention was to provide, to those who need no instruction, a pleasant entertainment through a game where nothing depends on chance, but rather all depends on the skill of the player", se Peterson (2012), 213–214.

[142] *Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster*. 1839, 609.

[143] Anon. "Hellwigs Kriegsspiel.", *Zeitung Für die Elegante Welt*, nr. 174, oktober 1807, 1389; se även Engberg-Pedersen (2015), 127.

[144] Venturini, Georg. *Matematisches System der angewandten Taktik oder eigentlichen Kriegswissenschaft*. Schlesweig: J G Röhss, 1800, 11; Engberg-Pedersen (2015), 264.

estetiskt tilltalande, de var integrerade i spelets regelsystem. Olika typer av terräng hade olika värde beroende på geografins militära användbarhet. År 1800 gavs en omarbetad variant av spelet ut med titeln *Matematisches System der angewandten Taktik oder eigentlichen Kriegswissenschaft* ut. I denna variant var spelplanen utformad som en karta över det ofta omstridda gränslandet mellan Frankrike och Belgien.[145]

År 1826 publicerades en omarbetad variant av Venturinis krigsspel i Sverige där kopplingen mellan militärvetenskaplig teori och spelet var påtaglig. Titeln på omarbetningen var *Krigs-Spelet, grundadt på Bulows Nyare Krigs-Systems Esprit*. I detta fall hade man i omarbetningen av spelet sammanfogat den preussiske militären och militärteoretikern Dietrich Heinrich Freiherr von Bülows (1757–1807) verk *Geist des Neueren Kriegssystems* (1799) med Venturinis ursprungliga design. von Bülows krigsteoretiska tankar var välkända i militära kretsar. Boken gavs ut i svensk översättning år 1801 med titeln *Det nya krigssystemets esprit*.

von Bülow hävdade att naturvetenskapliga metoder var det bästa sättet att bringa kriget under kontroll. Utan dessa var kriget enbart ”en mängd av mordbragder, började utan ändamål, förda utan ordning, lika ouphörliga som grymma”.[146] Tillämpad vetenskap skulle användas för att helst helt undvika fältslag och därmed minimera blodsutgjutelsen.

Militärhistorikern Azar Gat menar att beskrivningar av von Bülows system visserligen kan ses som exempel på överdriven formalism men att bilden av att den dåtida krigföringen präglades av en sådan hårt driven geometrisk krigföring inte stämmer överens med den historiska verkligheten. Militärteorin var formalistisk, men praktiken på slagfältet var inte det. Gat menar att den formalism von Bülow uttryckte var en del av den militärvetenskapliga genren. Formalistiska exempel användes för att de var tydliga, men detta behöver inte betyda inte att formalismen utsträckte sig till att gälla i den militära praktiken. Föreställningen om den geometriska krigföringen är ett senkommet epitet, då historiker tolkat de olika bilder, exempel och scheman krigsteoretikerna använde i sina verk. Gat menar att det inte fanns någon enhetlig geometrisk krigföring eller skolbildning.[147] Oavsett detta kan krigsspelen vilka i sin tur kan betraktas som dynamiska, interaktiva illustreringar av formalistiska krigsvetenskapliga teorier.

---

[145] Vego, Milan. ”German Wargaming.”, *Naval War College Review* 65, nr. 4, 2012, 108; Peterson (2012), 218.
[146] Bülow, Adam Heinrich Dietrich von. *Det nyare krigs-systèmets esprit, härledd ifrån grundsattsen om en basis för krigs-operationer: af en f.d. preussisk officer. Öfvers. från tyskan.* Stockholm: A. Zetterberg, 1801, förordet.
[147] Gat (2001), 95.

På pappret var von Bülows system synnerligen formalistiskt och byggde helt på geometriska principer. han menade nämligen att triangeln beskrev förhållandet mellan trupper i fält (spetsen) och logistiken (basen) med universell giltighet.[148] Utifrån denna triangel skulle det gå att beräkna det mest fördelaktiga placerandet och manövrerandet av trupper. Genom att beräkna förhållandet mellan förråd och baser på en av triangelns långsidor och de trupper som var verksamma i ”spetsen” vid den militära fronten kunde organiseringen optimeras. Triangeln visade även styrkeförhållandet mellan de båda motståndarna. Eftersom den som försvarade sitt territorium alltid hade närmre till underhållet så hade försvararen ett övertag gentemot angriparen.

I den svenska översättningen av Venturinis spel användes denna geometriska formel som spelplan. I förordet hette det att spelet var en ”kunskapsövning” där manöverkonsten stod i fokus:

> Venturini och flere i krigskonsten uplyste män hafva sökt at, äfven under fredstider, bibringa något åskådligt af kunskapen huru operationerne i et activt fälttåg ej endast ungefär tilgå, men äfven huru de a priori böra uttänkas; de hafva derföre inrättat Spel för denna kunskapsöfning. Venturines idé stöder sig mest på localen; Bulows Krigs-Vetenskap innefattar egentligen Strategien och Manövern; man har i efterföljande försök bjudit til at något närmare förena dem begge, och til den ändan velat upgifva et med ändamålet enligt *Krigsspel*.[149]

Venturinis spel som i denna utgåva speglade von Bülows militära teori presenterades både som en lek och en ”kunskapsöfning” skapad av ”uplyste män”. Spelet innehöll nio ”stationer”, indelade i tre ”divisioner”, där varje division var indelad i tre brigader. Varje brigad innehöll fem pjäser ”hvilka kunna föreställa hvad styrka man behagar”.[150] Vapensystemen antogs vara jämt fördelade på den styrka spelaren har till sitt förfogande. Varje armé hade tre generaler (en för varje division), sex stycken ”General-Adjutanter” som skulle användas för att vidarebefordra generalernas order. Dessutom hade varje armé tre ”magasin” vilka representerade förråd av ammunition och förnödenheter.

[148] Gat (2001), 86–87.
[149] *Krigs-Spelet, grundadt på Bulows Nyare Krigs-Systems Esprit*. Stockholm: tryckt hos Carl Deleen, 1826, 3.
[150] *Krigs-spelet, grundadt på Bülows nyare krigs-systems Esprit*. Stockholm, 1826, 4.

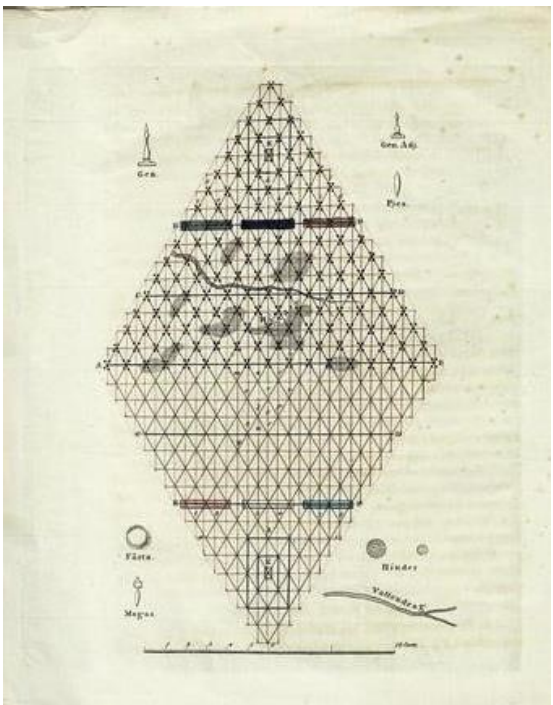


Bild 2. Bild från Krigs-Spelet, grundadt på Bulows Nyare Krigs-Systems Esprit. Spelplanens rutmönster som lades över kartan byggde på von Bülows krigsteoretiska arbete i vilket det relativa styrkeförhållandet mellan motståndarna beskrevs i termer av en triangel. Bildkälla: Krigs-Spelet, grundadt på Bulows Nyare Krigs-Systems Esprit. Stockholm: Tryckt hos Carl Deleen, 1826.

Brädet var uppdelat av olika linjer, svarta respektive röda. De svarta linjerna representerade ”första klassens” vägar, medan de röda var ”andra klassens eller sämre”. De röda linjerna var ”taktiskt ledande”, då de möjliggjorde ”flankerande” rörelser mot motståndarens linjer.[151] Priset för att använda dessa linjer var dock att förflyttningen var begränsad. Längs de svarta linjerna gick det att flytta desto fler ”trupper” längre distanser. Varje drag i spelet kallades ”dagsmarscher”. Här spelade de röda och vita linjerna en viktig roll. Beroende på vilka linjer spelaren valde att flytta sina pjäser genom samt hur många pjäser som flyttas var ”dagsmarscherna” olika långa. När de båda motståndarnas pjäser möttes vann den vars tur det var att flytta och som vid mötesplatsen hade flest pjäser.

För att pjäserna skulle kunna flyttas måste det finnas en kommunikationslänk mellan generalen och trupperna vilken kunde förlängas av adjutanten. Om avståndet mellan befäl och manskap var för stort eller om motståndaren placerade sina pjäser mellan spelarens general och dennes trupper bröts kommunikationen och spelaren fick inte flytta sina pjäser. I spelet skickades order genom att flytta de spelpjäser som symboliserade adjutanter till de trupper

[151] *Krigs-spelet, grundadt på Bülows nyare krigs-systems Esprit*. Stockholm 1826, 3.

orderna avser. Vid behov kunde generaler dela med sig av sina adjutanter för att ge order till en annan generals trupper:

> En General kan commendera en annans Generals, utom dess communication aflägsnade trupper; men det måste då ske genom en General-Adjutant, tilhörig den främmande armén, och genom hvilken han verkar såsom genom sina egna Adjutanter. [152]

På detta sätt beskrev spelet förhållandet mellan de praktiska effekterna av ordergivning och kommunikationslinjer, och faktisk förflyttning av trupp. Såväl befälhavares och förråds placeringar inverkade på spelarens möjligheter att koordinera sina trupper:

> Om någon eller några Armé-Corpser af större antal än 2 pjese blir afskuren ifrån deras Magasin, så at ingen öppen väg ges til detsamma, anses så många pjeser förlorade på hvar station, som öfverstiga 2:ne. Magasinen få ej vara på längre afstånd från hufvudfästningen än 10 dagars march e; […] således kan et Magasin ej afskäras från hufvudfästningen, utan at den tilhörande Armén derigenom blir nära sin förstöring.[153]

Hellwigs och Venturinis krigsspel byggde på militärvetenskapliga principer som betonade vikten av koordination av styrkor i tid och rum. I dessa spel fanns alltid ett optimalt sätt att placera sin armé. Varje drag och motdrag byggde på att spelaren förutsåg sin egen och motståndarens positionering i tid och rum.

Ytterligare ett krigsspel bör nämnas i detta sammanhang. År 1806 publicerades postumt *Das Opizsche Kriegsspiel, en Beitrag zür Bildung künsstiger und zur Unterhaltung slebst der erfahrensten Taktiker*. Krigsspelskonstruktören hette Johann Ferdinand Opiz. I Opiz' krigsspel användes tärningar för att skapa sannolikhet och slumpmässighet i spelsituationen och därmed fånga osäkerheten som var förknippad med krigföring.[154] Opiz' spel var enligt tidigare forskning betydelsefullt i krigsspelens utveckling men förekommer inte såvitt känt i svensk översättning.

Med dessa exempel visas hur den kunskapsregim som krigsvetenskapen utgjorde kom till uttryck i krigsspel. Krigsvetenskapen var i sin tur grundad i den framväxande naturvetenskapen. Förhoppningen bland militärteoretiker var att krigföringen skulle bringas under kontroll om krigets universella principer identifierades och presenterades som ett sammanhållet kausalt system. Det fanns en medvetenhet om att denna ordnade, kausala och förutsägbara krigsföreställning var en idealbild. Då det inte gick att fullt ut kodifiera kriget i

[152] *Krigs-spelet, grundadt på Bülows nyare krigs-systems esprit*. Stockholm 1826, 5.
[153] Ibid.
[154] Engberg-Pedersen (2015), 127–129.

strikta matematiskt-deduktiva termer kunde vissa delar av kriget istället beskrivas som krigets ”sublima” element, som något mystiskt, ogripbart.

Att skildra krig i termer av spel var inget märkligt. Kriget var en kugge i ett större maskineri som reglerade relationerna mellan kungahusens maktsträvan, en strävan som styrdes av regler och konventioner, vilket på ett symboliskt plan gick att betrakta som en tävling eller ett spel. Den tidigmoderna perioden kännetecknades av perioder av stridigheter som avbröts med förhandlingar, där nya avtal och allianser slöts. Händelserna på slagfältet blev betydelsefulla som ett slags symboliskt kapital i dessa förhandlingar när vinnare och förlorare skulle utses och rikedomar omfördelas. Trupperna var alldeles för dyrbara för att vårdslöst riskeras i något med så osäker utgång som ett fältslag. Det var alltför riskabelt att dumdristigt riskera att en armé som kostade stora summor att upprätthålla decimerades.[155] Den formalistiskt präglade krigsvetenskapen var i en sådan tankevärld rationell, de trupper som utkämpade krig var värdefulla tillgångar och de skulle användas med försiktighet och helst skulle resultatet av varje beslut och manöver kunna förutses i en kausal kedja. Fältslagen var ofta utslag av noggrant kalkylerade risker där för- och nackdelar, chans till vinst och risk för förlust noga vägdes mot varandra. Att förbereda sig in för fältslag där två fältherrars viljor och skicklighet ställdes mot varandra genom att tänka i speldrag framstår som en rimlig tanke.

Då två arméer manövrerade mot varandra var styrkepositionerna relativa. Det som i ett läge kunde vara en stark position kunde i ett annat visa sig vara en svag beroende på hur motståndare manövrerade. Dessa faktorer lät sig inte fullt ut beskrivas i självklara kausala termer utan behövde en mer dynamisk representationsform och lät sig med fördel förmedlas i form av krigsspel. Hellwigs, Venturinis och Opiz’ krigsspel var utformade för att åskådliggöra detta utifrån krigsvetenskapliga teorier.

I dessa spel var spelaren tänkt att agera fältherre och på spelbrädet ställas inför liknande utmaningar som riktiga fältherrar ställdes inför. I spelen gällde att med timing och precision utmanövrera motståndaren i enlighet med dåtida krigsvetenskaplig teori enligt krigskonstens regler.

[155] Lynn, John. *Battle: a history of combat and culture*. Boulder, Colo.: Westview, 2003, 130.

Fältherreidealet hos Jomini och von Clausewitz

I ljuset av erfarenheterna från Napoleonkrigen förändrades den krigsvetenskapliga diskussionen. Den kom att domineras av två namn, schweizaren Antoine Henri Jomini och preussaren Carl von Clausewitz. Dessa män representerade varsin militärteoretisk inriktning. Båda hade praktisk krigserfarenhet men drog något olika slutsatser av sina erfarenheter. Jomini efterliknade i större uträckning 1700-talets militärteoretiska tradition. Hos honom betonandes mekanistiska principer. von Clausewitz var å sin sida mer präglad av ett idealistiskt tankegods. Likheterna mellan dem var dock i många fall större än skillnaderna, åtminstone vad gällde synen på vad som kännetecknade den geniale fältherren.

Jominis *Precis de l'art de la guerre* utkom 1837 och översattes till flera språk. Detta verk var skrivet i de Saxes anda, som en praktisk handbok i krigskonst med handfasta exempel. Jomini hade tio år tidigare skrivit ett slags förarbete med namnet *Tableau analytique des principales combinaisons de la guerre* (1827), en titel som skvallrade om den komparativa, positivistiska utgångspunkten i denna krigsteori. De handfasta principer som Jomini presenterat i sina arbeten kom att dominera den krigsteoretiska diskussionen under större delen av 1800-talet i Europa och USA.[156] Jomini skrev att kriget som helhet inte skulle betraktas som en vetenskap, utan som en konst. Men det fanns även utrymme för en vetenskapligt formulerad teori, där krigets grundläggande principer med universell giltighet definierades i en uppsättning maximer.[157]

Den skicklige fältherrens skulle känna till de universellt giltiga principerna för olika formationers rörelser på slagfältet, samtidigt skulle han veta när det var läge att bryta mot dem. Det var fältherrens egna kvalitéer, som tillsammans med efterföljandet av krigets principer, var den bästa garantin för seger:

> It is true that great generals have often been beaten by inferior ones; but an exception does not make a rule. An order misunderstood, a fortuitous event, may throw into the hands of the enemy all the chances of success which a skillful general had prepared for himself by his maneuvers. But these are risks which cannot be foreseen nor avoided. Would it be fair on that account to deny the influence of science and principles in ordinary affairs? [158]

[156] Nosworthy, Brent. *Roll Call to Destiny: The Soldiers Eye View of Civil War Battles*. New York: Carroll Graf, 2008, 26–28. Jominis teorier var näranog allenarådande vid USA:s främsta militärakademi West Point vid tiden före amerikanska inbördeskriget. Då många av de högre befälen på båda sidor fått sin utbildning vid detta lärosäte kom kriget till en början att i stor utsträckning föras utifrån hans principer.
[157] Jomini Antoine-Henri. *The Art of War by Baron De Jomini, translated by Capt. G.H Mendell, and Lieut. W.P. Craighill,*. Philadelphia: J. B. Lippincott & Co., 1862. url: http://www.gutenberg.org/files/13549/13549-h/13549-h.htm. (hämtad 20 november 2015), 70.
[158] Jomini (1862), 43-44.

Fältherren skulle ha ett välbalanserat intellekt, uppvisa social kompetens och behärskning i kombination med en stark vilja som inte skulle slå över i dumdristighet. Han skulle veta när det var dags att gå till våldsamt anfall eller slå till reträtt.[159]

1832 gavs von Clausewitz' bok *Vom Kriege* (Om kriget) ut. Detta var en bok som representerade ett nytt sätt att formulera teorier om krig. Här fanns inte den optimala lösningen på militära problem formulerad i termer av mekanistiska principer. Istället problematiserade von Clausewitz krigföringens beståndsdelar på ett djupare plan. Utifrån von Clausewitz' tolkningsram lät sig kriget inte kodifieras på ett stringent matematiskt sätt som tidigare teoretiker hävdat:

> ...war is no activity of the will, which exerts itself upon inanimate matter like the mechanical arts; or upon a living, but still passive and yielding subject, like the human mind and the human feelings in the ideal arts; but against a living and re-acting force. How little the categories of arts and sciences are applicable to such an activity strikes us at once; and we can understand, at the same time, how that constant seeking and striving after laws like those which may be developed out of the dead, material world, could not but lead to constant errors. And yet it is just the mechanical arts that some people would imitate in the art of war [...] these themselves dispense too much with laws and rules, and those hitherto tried, always acknowledged as insufficient and one-sided, are perpetually undermined and washed away by the current of opinions, feelings and customs.[160]

För von Clausewitz hade den franska revolutionen, och de efterföljande krigen, visat den underliggande kraften i folkets vilja. Han betraktade krig som ett uttryck för mänsklig passion. Dessa formade på ett inte obetydligt sätt krigföringen. Därför kunde inte krigets principer reduceras till geometriska slagfältsformationer eller generella universellt gångbara praktiska råd. Krigets "urtillstånd" beskrevs i termer av tävling och konkurrens. Målet var alltid att få motståndaren att underkasta sig, med kvalificeringen att mål och medel alltid hörde ihop.[161] Det var därför inte meningsfullt att tala om universellt tillämpbara principer. De politiska målen definierade krigföringens syfte och dessa varierade naturligtvis beroende på kontext.[162] När von Clausewitz i en berömd formulering uttryckte det som att kriget var "fortsättningen på politiken med andra medel" så var det detta förhållande mellan grad av våldsanvändning och övergripande

[159] Jomini (1862), 63.
[160] von Clausewitz, Carl. *On War*. Ware: Wordsworth, 1997, 103.
[161] von Clausewitz (1997), 102–103.
[162] von Clausewitz (1997), 350–351.

krigsmål som avsågs.[163] Hos von Clausewitz' beskrevs alltså krig som ett fenomen som rörde sig på en gradvis skala mellan kriget som idé och kriget som praktisk aktivitet. Detta var något som tidigare militärteori snuddat vid men aldrig i detalj försökt utreda, vilket var de tidigare teoriernas begränsningar. Den tidigare militärteorins tendens att beskriva krig i termer av det ”ideala kriget”, en filosofisk-logisk konstruktion, full av reservationer och antaganden, gjorde att den inte var helt tillämpbar i ett krig i verkligheten. Med utgångspunkt i teorin om kriget som en slags evig platonsk idé gick det att formulera enkla principer om styrkeförhållanden och geometriska principer. Det ”verkliga” kriget innehöll visserligen delar av det ”ideala” kriget, men detta verkliga krig var till skillnad från det idealtypiska, ett krig som fördes i enlighet med de begränsningar den mänskliga naturen och de praktiska begränsningar som fanns i tid och rum.[164]

Som von Clausewitz påpekade var det som verkade enkelt i krig alltid svårt eftersom krig mer än någon annan mänsklig aktivitet var ett möjligheternas och sannolikhetens spel där slumpen och turen spelade in.[165] Slumpen och det oförutsägbara hade en framträdande roll i von Clausewitz' teoribygge. Genomförandet av de enklaste av planer i krig hindrades av en rad osäkerhetsfaktorer.[166] Dessa osäkerhetsfaktorer kallade han ”friktionen”. Friktionen innebar att en fältherre lika lite som en tärnings, -eller pokerspelare kunde vara säkra på utfallet oavsett hur väl underbyggda rekommendationerna och principerna som följdes var. Till friktionen hörde logistiska problem, kommunikationsproblem, motståndarens drag, alltså allt som kunde gå fel när viljan skulle omsättas i praktisk handling. Som exempel på mänskliga faktorer nämnde von Clausewitz de mänskliga passionernas roll i krigföringen, vilka i sin tur kunde underordnas krigets politiska syften.[167]

Den historiesyn som skymtar i von Clausewitz verk påminner om Hegels historieteori, där världsanden når allt högre stadier genom världshistorien. Även metodiskt påminde von Clausewitz om Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770–1831) då hans metod, i likhet med denne filosof, var dialektisk. Med exempel och motexempel i formulerade i enlighet med uppställandet av en tes, vilket följdes av en antites för att sedan smälta samman i en syntes, sökte han fånga krigets

[163] von Clausewitz (1997), 22. Detta citat bör förstås mot bakgrund av Napoleonkrigen vilka ju fördes som ett sätt att utöva politiska påtryckningar. Napoleonkrigen har beskrivits som de första nationalistiskt motiverade krigen, där folkets passioner och olika politiska system stod mot varandra. Krigen var inte enbart uttryck för furstarnas försök att utöka sina personliga maktsfärer. Till dessa tillkom komplicerade, ofta ideologiskt och nationalistiskt färgade politiska strävanden. De stora massmobiliseringarna gjorde det viktigt att förankra krigsinsatsen i breda befolkningslager. En aspekt en fältherre i form av ett ”krigets geni” helst skulle behärska var därför att kunna balansera komplicerade politiska överväganden mot praktiska behov på slagfältet eller under ett fälttåg.
[164] von Clausewitz (1997), Book I.
[165] von Clausewitz (1997), 19.
[166] von Clausewitz (1997), 20.
[167] von Clausewitz (1997), 24.

grundläggande principer. Möjligen skymtade Hegels och den tyska idealismens inflytande i det sätt på vilket fältherren framställdes som en historisk aktör, som en av drivkrafterna bakom historisk förändring. Historisk utveckling kunde nu kopplas till krigföring då kriget inte enbart betraktades som en styrkemätning mellan kungar och nationer utan som redskap för samhällsomvandling.[168] Att bli upphöjd till en sådan position av oberoende som fältherrens position innebar, var ett test på såväl karaktär som intelligens och mod.[169]

Synen på historien som en civilisatorisk process färgade av sig på hur von Clausewitz beskrev krigets genier, fältherrar som genom sina handlingar förändrade historiens gång. Dessa beskrevs nämligen som representanter av högre utvecklingsstadier i mänsklighetens historia.[170] von Clausewitz menade att inga ”ociviliserade folkslag”, hur duktiga och skickliga krigare dessa än månde vara, någonsin kunnat producera geniala fältherrar eftersom de inte nått tillräckligt långt i den civilisatoriska processen. Fältherrens egenskaper var därmed förknippade med ett ansvar gentemot nationen, folket och den historiska utvecklingen överlag.

Ett av de viktigaste kännetecknen på den geniale fältherren var även hos von Clausewitz förmågan att ”se” slagfältet för sin inte blick. Förmågan kunde liknas vid att för sitt inre ha tillgång till en mental karta, där olika drag kunde planeras och vägas mot varandra. Fältherrens inre var fyllt av bilder av slagfältets potentialitet. Med slagfältsblicken hade han:” vividly for his eyes the direction of the road rivers and hills, without at the same time being able to dispense with the narrower “sense of locality””.[171] Fältherrens blick skulle alltså kunna zoomas in och ut på denna mentala karta efter behov. I likhet med andra militärteoretiker använde han begreppet *coup d´oeil* för att beskriva denna fältherrens inre blick som tjänade till att underlätta snabbt beslutsfattande. Denna egenskap sammanfattades som förmågan till en “rapid discovery of the truth which to the ordinary mind is either not visible at all or only becomes so after long examination and reflection”.[172] Denna visualiseringsförmåga skilde krigets genier från vanliga människor.[173] Att krigets genier ansågs vara speciella människor framkom då von

[168] Utifrån Hegels historieteori kopplades aktörer till världshistoriska skeenden på ett sätt som gjorde att de kunde sägas ”förkroppsliga” en tidsanda. En fältherre kunde därmed driva igenom vissa idéer och få dessa att verka i historien. Typexemplet på detta var för Hegel Napoleon Bonaparte. Hegel hade betraktat från sitt fönster i Jena, och sedan skrivit till en bekant att han på gatan utanför sett världsanden personifierad i en tragisk figur som var dömd att gå under då den tes som drivit honom till makten slog över i sin antites. Pinkard, Terry P. *Hegel: a biography*, Cambridge: Cambridge University Press, 2000, 311.
[169] von Clausewitz (1997), 57.
[170] von Clausewitz (1997), 41.
[171] von Clausewitz (1997), 55.
[172] von Clausewitz (1997), 43–44.
[173] von Clausewitz (1997), 54.

Clausewitz betonade att det var ytterst få som genom historien haft denna speciella förmåga.[174]

Det var i den föränderliga krigsvetenskapliga kontexten som präglades av Jominis och von Clausewitz' teorier, där den mekanistiska synen på krigföring samverkade med den idealistiska synen på fältherren som historisk aktör, som det moderna krigsspelet integrerades i officersutbildningen och krigsplaneringen i Preussen.

Preussiska krigsspel i svensk bearbetning

Spelet *Kriegsspielsapparat* konstruerat av löjtnanten, och sedermera baronen, Georg Leopold von Reisswitz (1764–1829) presenterades första gången för det preussiska hovet år 1812. Vad som egentligen hände när detta spel visades upp är enbart anekdotiskt återgivet. Av allt att döma var dock Wilhelm III av Preussen fascinerad av spelets möjligheter att realistiskt återge krigföring.[175] Spelet blev ett populärt tidsfördriv hos den preussiske kungens båda söner, sedermera Fredrick Wilhelm IV samt Wilhelm I. Den som övervakade dessa prinsars militärteoretiska utbildning var en av de mest namnkunniga militärteoretikerna, nämligen Carl von Clausewitz som även han bör blivit bekant med spelet.[176]

Reisswitz den äldre använde sig till en början av ett sandbord för att bygga upp landskap som miniatyrtrupper kunde röra sig i. Som spelpjäser användes röda och blå träblock som representerade trupper från två stridande parter.[177] I miniatyrlandskapet fick officerare, som delats in i röda respektive blå lag, öva sig på att flytta de färgade blocken i enlighet med ett regelsystem som skulle avspegla verkliga förhållanden. Då man utgick från de rörelsemönster som stipulerades i drillböcker, gick det att förutse hur lång tid det tog att flytta trupperna genom de olika typer av terräng som representerades på sandbordet. Tidigare experiment som gjorts för att bedöma effektiviteten av muskötsalvor inkorporerades i reglerna. När trupperna manövrerat klart och det var dags för strid avgjorde en domare i diskussion med deltagarna resultatet av krigsspelet.[178]

Löjtnant baron von Reisswitz' son Georg Heinrich Rudolph (1794–1827) fortsatte att arbeta med utvecklingen av spelet. År 1824 var det dags att presentera en ny speldesign vid det preussiska hovet. Sandbordet hade ersatts av en topografisk karta som kunde delas upp i kvadrater, vilka i sin tur representerade olika typer av terräng. Spelet var konstruerat så att det även gick att använda en vanlig

[174] von Clausewitz (1997), 58.
[175] Curry och Perla (2011), 35.
[176] van Creveld (2013), 147.
[177] Denna uppdelning i rött respektive blått kom för övrigt att bli till en standard för krigsspel.
[178] Curry och Perla (2011), 42

militär karta istället om man så önskade. Sannolikhetskalkyler användes för att bedöma utgången av strider under olika förhållanden. Med hjälp av modifierade tärningsslag, där bonus och avdrag gjordes för gynnsamma respektive ogynnsamma förhållanden, avlästes resultatet av sammandrabbningarna i en tabell.[179] Den preussiske stabschefen Karl von Müffling (1775–1851) var så imponerad av spelet att han rekommenderade dess användning för militär träning.[180] Spelet implementerades i den preussiska officersutbildningen 1824.[181] Dessvärre tycks den yngre von Reisswitz hamnat i onåd. I en svensk bearbetning av von Reisswitz' krigsspel hette det att den yngre von Reisswitz var först en "kunnig, glad, liflig och intelligent officer", men "hans icke sällan skarpa uttryck skaffade honom många fiender", så han blev sedan "misstänksam och svårmodig, och år 1827 sköt han sig i Breslau".[182]

I Reisswitz' spel fungerade spelledaren både som domare och ciceron. Han skulle engagerat förmedla berättelsen om den fiktiva strid som utspelade sig på spelkartan. Spelen var tänkta som verktyg för kreativ problemlösning. Efter spelomgången kunde händelserna i spelet fungera som diskussionsunderlag där besluten utvärderades och nagelfors. Här kombinerades de försök att översätta krigsteori som förekom hos Hellwig, Venturini och Opiz med ett tydligt instruerande pedagogiskt grepp. I Sverige intresserade sig dåvarande kronprins Oscar för detta spel och gav aktivt stöd för att en svensk variant av spelet skulle ges ut. Så skedde också år 1830. Då gavs det svenska krigsspelet med namnet i *Krigsspelet, eller Åskådligt föreställande af manövrer och strider med större eller mindre corpser af alla vapen* ut. Spelet var en översättning av von Reisswitz' förlaga och tillägnades ”de som nitälska krigsvetenskaperne” med förhoppningen att det skulle leda till den ”lärorika sysselsättning för Militairer, som man i andra länder anser Krigs-Spelet medföra”.[183] Spelet bestod av ”Karta, Trupp-tecken, Måttstock, Tärning, Cirkel och en förlusttabell.”[184]

För att spela krävdes två motståndarlag och en spelledare som också agerade domare och ciceron. Spelledaren kallades ”den förtrogne” och var egentligen den enda som behövde kunna reglerna. Den förtrogne var även den som hade tillgång till all information i spelet. Den förtrogne fungerade som ett mänskligt gränssnitt, en kommunikationslänk mellan spelets regelsystem och spelarna. Det var upp till den förtrogne att avgöra när eller om de order som spelarna gav till sina egna

[179] von Hilgers (2012), 48.
[180] von Müffling, Karl. ”Anzeige.”, *Militair Wochenblatt*, 1824, 6 mars, 402; Karlsson, Per-Arne, *Undervisning och lärande i historia: ett kreativt rum för narrativ kompetens*, Acta Universitatis Stockholmiensis, Stockholm, 2014, 106.
[181] Baudin, o.a. (2012), 53–54.
[182] *Försök till handbok i krigsspel*. Stockholm: P. A. Norstedt & S:r., 1878, 5.
[183] *Krigs-spelet eller Åskådligt föreställande af manövrer och strider med större eller mindre corpser af alla vapen*, Stockholm, 1830, förord.
[184] *Krigs-spelet eller Åskådligt föreställande af manövrer och strider med större eller mindre corpser af alla vapen*, Stockholm, 1830, 10.

trupper kom fram och huruvida de följdes. Han skulle vara ansvarig för att spelet flöt på för ett för parterna tillfredställande sätt. Arbetsbelastningen för den förtrogne som skulle hålla reda på allt kunde vara betydande. Den förtrogne som helst skulle ha:

> …en fullständig underrättelse om deras stridskrafter, ställningar och rörelser, riktningen af deras retraite-linier, möjliga förhållande till allierade corpser som ej i spelet uppträda, samt så mycket om fiendens afsigter, styrka och ställningar, som kan antagas i verklighet.[185]

Placeringen på kartan avgjorde vilken information som spelarna fick tillgång till. Allt som delgavs spelets parter om motståndarens positioner och rörelser berodde på vad deras egna trupper själva bedömdes kunna se givet deras position på kartan.

Reglerna beskrev utförligt förhållandet mellan tid och rum i krigsspelet. Termerna ”rum” och ”tid” var även markerade i textens marginal som de grundläggande faktorerna i spelet. För att illusionen i krigsspelet skulle upprätthållas framhölls att rum och tid skulle skildras ”motsvarande verkligheten”.[186] Rummet representerades av kartan och tiden representerades i tvåminuters omgångar, speldrag, varigenom spelaren:

> …uttryckt hvad i verkligheten på 2 minuter hade skolat ske. Han rörer här sina brickor, som då sina trupper, på bestämda tider bestämda afstånd; verkar genom eldvapnen eller de blanka vapnen, allt som honom lämpligast synes, blott med noga iakttagande af att i ett drag af spelet icke mera göres, än som på två minuter i verkligheten kan utföras.[187]

Om de båda sidornas trupper inte befann sig i närheten av varandra kunde tiden spolas fram genom att flera drag genomfördes i ett svep till dess att trupperna möttes och det blev strid.

Tolkningsföreträdet hos den förtrogne var absolut, dennes domslut skulle inte diskuteras under spelets gång. Följande rekommendationer om hur man skulle bete sig under spelets gång stipulerades:

> Då man bland bildade männer, hvilka frivilligt förena sig till ett vetenskapligt tidsfördrif, ej bör kunna förutsätta att den förtrognes förhållande skulle missförstås af det ena eller andra partiet, har man, utan att gifva allt för bestämda föreskrifter, endast anvisat på dem. Således vill man blott stadga, att alla som deltaga i spelet, på samma gång ställa sig under följande lagar:

[185] *Krigs-spelet eller Åskådligt föreställande af manövrer och strider med större eller mindre corpser af alla vapen*, Stockholm 1830, 4.
[186] *Krigs-spelet eller Åskådligt föreställande af manövrer och strider med större eller mindre corpser af alla vapen*, Stockholm 1830, 2.
[187] Ibid.

> i) Att underkasta sig den förtrognes afgörande.
>
> a) Att ej göra aftal med medspelare, som äro öfver 1000 alnar aflägsne, utom genom den förtrogne.
>
> 3) Att meddela den förtrogne, från och med den första, alla dispositioner för synliga och förborgade trupper.
>
> Efter slutat spel, kan från båda sidor följa kritik; under loppet derutaf är det helt och hållet förbjudit.[188]

Till rekommendationerna hörde olika grepp för att skapa en illusion av en verklig militär operation. Illusionen byggde på att man under spelets gång skulle följa samma praxis som gällde vid verkliga militära manövrer avseende kommunikationen spelarna emellan.

> En nödvändig Regel, som strängt måste hand-hafvas, är, att spelarne av samma parti icke få tala vid hvarandra, utan alla ordres, rapporter och förfrågningar måste meddelas genom den förtrogne, som bestämmer och afmäter rätta tiden för framlemnandet deraf.[189]

Order skulle helst författas skriftligt ut och den tid det tog för dessa att nå fram till trupperna i spelet var något som den förtrogne bestämde. Om den förtrogne ansåg att ordern gått fram var det också han som flyttade spelpjäserna på kartan. Med hjälp av reglementen och praktisk erfarenhet var det relativt enkelt för den förtrogne att med bibehållen illusion av realism beräkna hur långt trupper kunde förflytta sig på en viss tid.

Vapeneffekten var dock svårare att beräkna:

> Den som vid exerciser eller försök har tillfälle att undersöka eldvapnens verkan, måste finna att de under enahanda om ständigheter lemna ganska olika resultater. Ännu märkbarare är denna skillnad under striden, när äfven sinnesrörelser och ett origtigt bedömmande af distancerne kunna inverka; att derföre oföränderligt fastställa eldyapnens verkan för hvarje särskildt fall skulle leda in i de onaturligaste beräkningar, och förorsaka att manövreine mera liknade öfningar i arithmetik än i strid. Endast då den spelande hvarken äger flere eller färre utvägar att bedömma stridens utgång, än han har i verkligheten, håller han sig till de mått och steg hvars ändamålsenlighet vetenskaperne och erfarenheten

[188] *Krigs-spelet eller Åskådligt föreställande af manövrer och strider med större eller mindre corpser af alla vapen*, Stockholm 1830, 29.
[189] *Krigs-spelet eller Åskådligt föreställande af manövrer och strider med större eller mindre corpser af alla vapen*, Stockholm 1830, 7.

> vitsorda, och tvingas derigenom att så inleda och utföra striden, som det i verkligheten hade skedt.[190]

Liknande svårigheter fanns i att bedöma truppernas stridsmoral, den sammantagna effekten av deras fysiska och psykiska tillstånd, samt med vilken effekt de brukade sina vapen, alltså det som med ett samlingsbegrepp brukar kallas ”stridsvärde”. Även här ville man undvika en för långt gången ”arithmetik”. Den praktiska erfarenheten eller, eventuellt den historiska erfarenheten kunde tjäna som riktmärke för att beräkna utgången av närstrid:

> Utgången af en strid med bajonetten eller en Kavallerie Charge afgöres, dels genom det olika förhållandet af styrkan, dels genom de stridandes mod; till hvad grad detta senare förefinnes hos de trupper man sjelf förer, låter väl ej noga beräkna sig, men ungefärligen bör man kunna bedömma det. Deremot ligger det utom kretsen af det möjliga, att i förhand kunna se huru högt det är uppdrifvit hos fienden; detsammas öfvervigt uttrycker sig först i ögonblicket af striden; endast med sannolikhet, aldrig med säkerhet kan man derföre beräkna utgången derutaf, och en klok Befälhafvare bereder sig således alltid, såvida omständigheterna tillåta det, äfven så väl på att den blir gynsam som ogunstig. Om man derföre med apparaten skulle vilja se efterapad en naturlig och liflig strid, så måste man försätta de spelande i samma läge, hvari de befinna sig i verkligheten.[191]

Den förtrognes praktiska erfarenhet och beläsenhet fick tas som intäkt för att det som representerades i spelet bedömdes vara autentiskt.

Under senare delen av 1800-talet rådde det i militära kretsar i Tyskland en diskussion om huruvida den bästa formen av krigsspel var det med mest detaljerade regler, eller om det snarare var bättre med ett mer ”strömlinjeformat” spel. Olika spel konstruerades och deras förtjänster och brister nagelfors. Som komplement till ett stringent regelsystem skapades därför ”fria” krigsspel. I dessa spel stod den dramatiska slagfältsberättelsen i centrum och krigföringens ”sublima element” kunde komma till uttryck i den roll spelledaren hade som ciceron.

Det svenska krigsspelet från år 1830 användes en kortare period och det skulle dröja till 1878 innan ett nytt svenskt krigsspel avsett för militärt bruk författades. Rent generellt ökade intresset för krigsspel av Reisswitz’ typ efter Preussens militära segrar mot Österrike (1866) och Frankrike (1870–71). Då integrerades

[190] *Krigs-spelet eller Åskådligt föreställande af manövrer och strider med större eller mindre corpser af alla vapen*, Stockholm 1830, 16–17.
[191] *Krigs-spelet eller Åskådligt föreställande af manövrer och strider med större eller mindre corpser af alla vapen*, Stockholm 1830, 19–20.

krigsspelet i många länders militära utbildnings- och planeringssystem.[192] Sverige var inget undantag. När krigsspel åter blev populärt mot slutet av 1800-talet hände det att prins Carl som då var knuten till Svea Livgarde agerade spelledare för krigsspel i Livgardets regi.[193] Vid denna tid hade en debatt förts bland tyska militärer om hur krigsspel bäst borde utformas, en debatt där ett stringent regelsystem ställdes mot en friare form av krigsspel som påminde om det vi känner som pedagogiska rollspel.

Den drivande kraften bakom det fria krigsspelet i Preussen var Julius Verdy du Vernois (1832–1910). Verdy du Vernois var Preussisk generalstabsofficer och sedermera krigsminister samt föreståndare för den preussiska militärakademin. Han satt därmed i en position där han kunde påverka det militära etablissemanget i Tyskland. Denne officer hade stor erfarenhet av Reisswitz' *Kriegsspiel* och menade att spelet i all sin detaljrikedom blivit för komplext.[194] 1876 författade Verdy en handbok i krigsspel som betonade vikten av ett snabbt och levande spel, en ”friare” form av krigsspel. I ett sådant skulle det finnas färre tabeller och helst inga tärningar.[195] Istället skulle resultatet av sammandrabbningarna avgöras antingen av spelledare eller speciellt utsedda stridsdomare. Formen kallades ”freie kriegsspiel”. I och med detta spel aktualiserades frågan om spelbarhet kontra förhållandet mellan kvantifierbarhet, realism och ytterst tolkning av vad autenticitet innebar.[196]

I denna form av krigsspel var spelledaren den som höll igång krigsspelsberättelsen i kraft av sin generella militära kompetens. Helst skulle denne själv ha praktisk erfarenhet av militära operationer. Att finna sådana herrar i Preussen var inget större problem när Verdy presenterade sitt spel. 1870–71 hade Preussen legat i krig med Frankrike, och innan dess med Österrike (1866) och Danmark (1864). Om praktisk krigserfarenhet saknades kunde istället en förtrogenhet med militärhistoria och militärteori användas för att gjuta liv i spelet. Verdy använde militärhistoriska exempel för att testa och utvärdera kadetternas förmåga att kritiskt diskutera militära exempel utifrån sina erfarenheter av krigsspelet.[197] Det ställdes även högre krav på praktisk kunskap från deltagarnas sida. Exempelvis förutsattes en förtrogenhet med geometriska

[192] Curry och Perla (2011), 42.
[193] *Dagens Nyheter*, 15 december 1887; *Dagens Nyheter*, 17 december 1887.
[194] van Creveld (2013), 151. Martin van Creveld beskriver komplexiteten I Reisswitz: s spel på följande sätt: “It required a sixty-page booklet of rules and statistical tables. Subsequent modifications, many of which aimed at increasing realism by updating and adding more and more details, made the game more complex still. Play tended to last forever and was often abandoned before it could be brought to a conclusion.”
[195] Verdy du Vernois, Julius Adrian Friedrich Wilhelm von, *Beitrag zum Kriegsspiel*. Berlin: Ernst Siegfried Mittler und Sohn 1876; Verdys spel beskrevs även i Immanuel (1904), 13. Enligt Immanuel ville Verdy ”ej veta af något afgörande med tärning i krigsspel”.
[196] Curry och Perla (2011), 44; Vego (2012), 111.
[197] von Hilgers (2012), 72.

och matematiska kunskaper. Den yta en formerad bataljon krävde och den hastighet med vilken den marscherade genom en viss typ av terräng antogs vara något som alla deltagare kände till.[198]

Denna fria krigsspelsform påminde om rollspel där deltagarna bland annat kunde spela historiska fältherrar då historiska slag spelades igenom och analyserades. Här betonades deltagarnas förmåga att leva sig in i den roll de tilldelats i spelet och det hela tycks ha liknat något vi idag känner som rollspel. Historiedidaktikern Per Arne Karlsson hävdar att det fanns en föreställning om att låta lägre officerare få spela rollen av exempelvis generaler. Ett sådant förfarande kunde sätta griller i huvudet på folk och underminera den militära hierarkin.[199] I de svenska krigsspelsböckerna betonades dock att det var relativt oproblematiskt att ”spela” en annan grad än den man innehade. Det framstod vare sig problematiskt eller kontroversiellt att i spelet vara underordnad den man till vardags förde befäl över. I Sverige gavs *Försök till handbok i krigsspel* ut år 1878. Denna krigsspelsbok var influerat av diskussionerna om krigsspel i Tyskland. I boken hette det exempelvis att:

> I Tyskland, der spelet mycket öfvas, händer icke sällan att regementschefen sjelf deltager i ett spel som ledes af en kapten, hvilken då naturligtvis afven måste granska sin chefs dispositioner under spelet.[200]

Oavsett rang var det spelledaren som bestämde så länge spelet pågick. I *Dagens Nyheter* rapporterades det i december 1888 att kejsar Wilhelm i Tyskland hade övervakat ett ”jette krigsspel” vilket ”räckte till kl omkring 2 på natten”. Det var fråga om ett storskaligt spel och det behövdes behövs ”en mycket stor och i alla topografiska detaljer noggrant utarbetad karta”.

> Ja, det kan finnas plats för över 30 officerare som deltaga i spelet, om man antager att två eller flera kårer är i fält […] Man söker likna det riktiga kriget så mycket som möjligt afseende truppernas inqvartering, framryckande och användande i allmänhet. Tärningar begagnas för att afgöra resultatet endast då trupperna råka i verklig strid, emedan resultatet af en sådan till stor del beror på tillfälligheter [201]

I spelet användes sannolikhetskalkyler och modifierade tärningsslag: ”Begangnandet af tärningar modifieras dock alltefter de chancer, som man finna trupperna i besittning af eller den gynsamma eller ogynsamma terräng på hvilken

[198] van Creveld (2013), 152.
[199] Karlsson, Per-Arne. *Undervisning och lärande i historia: ett kreativt rum för narrativ kompetens*. Stockholm: Acta Universitatis Stockholmiensis, 2014, 105–106. Per Arne Karlsson bygger sin framställning på Leeson B, *The Reisswitz story, five articles from the Militair Wochenblatt* (1988).
[200] *Försök till handbok i krigsspel.* Stockholm:P. A. Norstedt & S:r., 1878, 69.
[201] *Dagens Nyheter*, 28 december 1888, 3.

de manövrera". Man beskrev även krigsspelets domare vilken alltid var "en högre officer, som måste vara i besittning af en snabb blick". Domaren skulle se till att spelet flöt på och fick avbryta spelarnas order "om han kan visa att de äro omöjliga att utföra".[202] Inte ens kejsar Wilhelm tycks kunnat säga emot krigsspelets domare om han hade valt att delta.

I de nyare varianterna av krigsspel var man inte var lika detaljorienterad utan satte spelet som berättelse och lättsammare form av undervisning i fokus. Ansatsen var uttalat didaktisk, bland annat formulerad som att vinna praktiskt tillämpbara insikter i krigföring, uppöva förmågan att snabbt fatta rätt beslut, och uppöva vanan av att tillämpa reglementen och regler samt kunna beräkna tid och avstånd. Dessutom var krigsspelet, enligt författaren till *Försök till handbok i krigsspel* en "lika angenäm som nyttig sysselsättning mellan kamrater" som leder till "helsosamma tankeutbyten i till yrket hörande frågor".[203] I denna bok hette det att krigsspelet var: "en militärisk öfning som består deruti att brickor, som föreställande truppafdelningar, dels krigsmateriel, m.m., framflyttas på kartor under iakttagande av viss ordning och vissa regler", syftet var att "så mycket som möjligt motsvara det sätt, hvarå verkliga trupper i fält föras af vederbörande befäl".[204] I det nya krigsspelet hade de detaljerade beräkningarna fått ge plats åt en än mer engagerad spelledare vars dramatiska talanger framhölls vara en av spelets tillgångar.

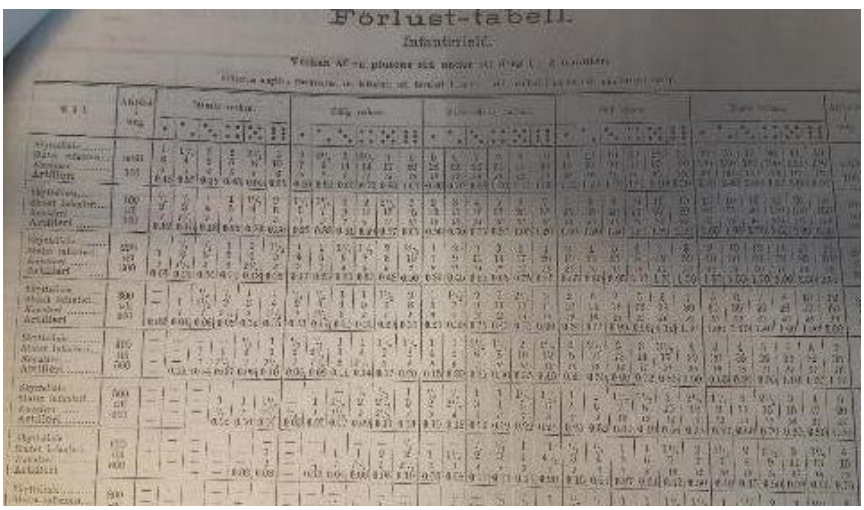


Bild 3. Förlusttabell. Försök till handbok i krigsspel (1878).

[202] *Dagens Nyheter*, 28 december 1888, 3.
[203] *Försök till handbok i krigsspel*. Stockholm: P. A. Norstedt & S:r., 1878, 1.
[204] Ibid.

I denna utgåva fanns en kritik mot det alltför detaljerade krigsspelen, där de olika tabellerna och kalkylerna hade ”utvuxit till en sådan invecklad teori, att derigenom många blifvit afskräckta från hela övningen”.[205] 1878 års krigsspel speglade de förenklingar som infördes i handböckerna för krigsspel i syfte att ”befria det från den qväfvande mångfalden af invecklade regler”.[206] Det var möjligen en ambition som lyckades. I 1884 års upplaga av *Nordisk Familjebok* hette det att krigsspelet, sedan det kom ut i sin reviderade form (åsyftandes 1878 års *Handbok i Krigsspel*) var ett ”omtyckt utbildningsmedel”.[207] Ett alltför nitiskt betonande av detaljer kolliderade med krigsspelets praktiska tillämpning, spelets förmåga att underhålla var en del av dess nytta.

Några av de beräkningar som tyngt spelledare i tidigare krigsspel fanns dock kvar. Vissa saker var relativt enkla att beräkna, exempelvis den tid det tog för trupperna att förflytta sig från en plats till en annan. Som riktmärke fanns reglementet, där det stipulerades hur många ”steg” per minut ett visst truppslag skulle förflytta sig. Denna beräkning utfördes av spelledaren. Ett exempel på hur en sådan beräkning kunde gå till återgavs i *Försök till handbok i krigsspel*. I ett exempelscenario ställdes blå och röda trupper mot varandra i trakterna kring Eskilstuna. De befinner sig på kollisionskurs, men det är bara spelledaren som vet om detta, och det är hans uppgift att beräkna när tiden i spelet ska bromsas upp och de båda truppenheterna hamnar i stridsläge:

> Afståndet till Eskilstuna är 1,1/3 mil = 25, 200 steg. Röda Kvalleriet afgår icke derifrån förrän ½ 6. Under antagande af omvexlande tio minuters traf och tio minuter skridt såsom marschtakt, hinner blåa kavaleriet under första halftimmen 10 x 300 + 10 x 300 = 7,500 steg. Återstår 17, 700 steg som lika deladt på de två rytteritrupperna gör 8,850 steg på hvar; i minuten tillryggalägges 150+300/2 = 225 steg i medeltal; således hela vägen på icke fullt 40 minuter […] Hvardera parten kan således flytta sina brickor åtminstone till kl 6 f.m. utan att påverkas av den andra partens åtgärder.[208]

Här kunde spelets detaljer hamna i konflikt med den pedagogiska uppgift man menade spelet hade. Man var väl medveten om att allt för mycket beräkningar stoppade upp spelet och detta kunde leda till att deltagarna förlorade såväl intresse som uppmärksamhet. En av lösningarna var att göra spelledarens roll till att bli mer av en dramatisk berättare med stor inlevelseförmåga.[209] Spelledaren skulle gärna agera ciceron och ha stor inlevelseförmåga. För sitt inre skulle han

[205] *Försök till handbok i krigsspel*. Stockholm: P. A. Norstedt & S:r., 1878, 5.
[206] Ibid.
[207] *Nordisk Familjebok, konversationslexikon och realencyklopedi innehållande upplysningar och förklaringar om märkvärdiga namn, föremål och begrepp: 8 Kaffrer – Kristdala*. Stockholm: Gernandts boktryckeri-aktiebolag, 1884, 1562.
[208] *Försök till handbok i krigsspel*. Stockholm: P. A. Norstedt & S:r., 1878,31.
[209] Curry och Perla (2011), 42–45.

se det dramatiska skeende som utspelade sig på kartan och delge detta för deltagarna. Han skulle:

> …se hur höjderna stiga, hur trupper synas och försvinna, hur röken sprides, hur skuggorna falla och vinden afstannar; han skall höra skotten, kommando-orden och marscherna, känna hettan, törsten och tröttheten; med den rapportfarande ryttaren skall han leta sig fram, ledd af kanonljudet; med överbefälhafvaren skall han se sig sitta på en kulle med kartan på sadelknappen och en enda ordonanns bredvid sig, sedan staben blifvit spridd åt alla håll, hvar till sitt uppdrag.[210]

Till spelledarens uppgifter fogades nu i allt större utsträckning förmågan att se och berätta om krigets drama. Spelledarens roll skulle förändras i och med att krigsspelen strömlinjeformades och blev ”friare”, han blev mer av en allseende gudom och förkroppsligade alltmer sinnebilden av den allvetande fältherren med sina sublima förmågor och den tillhörande fältherreblicken. Dessutom framhölls dennes berättartalang, förmåga att entusiasmera och fängsla spelarna. Han framstod som en allvetande berättarmaskin, väl bevandrad i krigets mysterier lika mycket som en kall beräkningsmaskin.[211]

Ytterligare ett exempel på ett krigsspel som användes av den svenska militären var författat av den saxiske kaptenen Friedrich Immanuel. Spelets svenska titel var *Handledning och exempel till regements-krigsspelet. Med kartbladet Château-Salins af tyska rikets karta 1: 100,000 samt 6 skisser i texten*.

Detta var en variant av Verdys fria krigsspel och i regelboken kritiserades återigen Reisswitz’ spel som ansågs vara alltför detaljerat och tungrott. Författaren hävdade att man i krigsspelssammanhang skulle eftersträva enkelhet genom ”borttagande af alla konstlade sannolikhetsberäkningar, förlusttabeller, utslag genom tärning efter vissa regler o.s.v.”.[212] Spelet skulle inte dra ut på tiden och helst utformas så att det inte krävde en massa pappersexercis. Istället lyftes spelledarens roll fram som den som höll liv i spelet och entusiasmerade deltagarna. Det var dessutom upp till spelledaren att definiera och avgränsa spelet utifrån vilka lärdomar som ansågs viktigast. Spelledaren skulle styra spelet med fast hand och ha förmåga att gjuta liv i händelserna som utspelade sig på kartan. Spelet skulle strömlinjeformas genom ”ett borttagande af allt formellt ”kram”, som ger intrång på spelets friskhet och liflighet och därför minskar dess värde.”[213] Det som tidigare betraktats som grunden för spelets autenticitet,

---

[210] *Försök till handbok i krigsspel*. Stockholm: P. A. Norstedt & S:r., 1878. 17.
[211] Curry och Perla (2011), 43.
[212] Immanuel, Friedrich. *Handledning och exempel till regementets-krigsspelet: med kartbladet Château-Salins af tyska rikets karta 1:100, 000 samt 6 skisser i texten*. Stockholm: Norstedts, 1904, 3.
[213] Immanuel (1904), 5.

nämligen den möjliga matematiska kodifieringen av tid och rum och det deduktiva härledbara sambandet mellan insats och utfall, beskrevs här som ett nödvändigt ont som inte skulle ges större utrymme än nödvändigt. Den pedagogiska vinsten med spelet låg inte i exakta deduktiva slutledningar. Istället ansågs spelets främsta förtjänst vara att det skulle få spelarna att förhålla sig aktivt till oförutsedda förändringar på slagfältet och lära sig fatta snabba beslut.[214] Efter spelomgången skulle en diskussion om händelseförloppet ta vid, det som idag kallas ”debriefing” eller ”after action report”. Helst skulle krigsspelet leda till ett fritt meningsutbyte som ”på samma gång är lärorik och väcker intresse”.[215]

Spelledarens arbetsbelastning var trots, eller kanske på grund av detta borttagande av ”formellt ”kram”” fortfarande avsevärd. Han behövde nämligen hålla i minnet alla ”detaljer i tid och rum”. Eventuellt kunde assistenter behövas för att minska minnesbördan. Möjligen kan han med nutida språkbruk liknats vid en dator vars minneskapacitet fyllts till bredden. Oakttat detta fick detaljerna inte stå i vägen för spelupplevelsen. Som Immanuel uttryckte det:

> …vilja vi ännu en gång nämna, att det vida mindre kommer av på småsaker, såsom ett pinsamt iakttagande af minuter, än på ett raskt och lifvande spel, som rycker åhörarne med sig.[216]

Här framkom åsikten tydligt, att ett roligt och lustfyllt spel var exempel på god pedagogik, ett segt och tråkigt exempel på en dålig. Det var den fria ”utvecklingen af det personliga initiativet som gav krigsspelet dess ”uppfostrande värde” för kommande generationers militärer.[217]

Kreativiteten och vitaliteten ansågs värdefull ur ett militäriskt instrumentellt perspektiv. Ett slaviskt följande av principer skulle leda till att kriget fördes på ett förutsägbart sätt vilket skulle göra det vara enklare för motståndaren att förutse dragen och kontra dessa. Officerare skulle enligt den preussiska traditionen fostras till eget ansvar och att snabbt fatta beslut. Det viktiga var inte att beslutet var principiellt rätt men att det fattades snabbt och genomfördes konsekvent var av större betydelse. Krigsspelets funktion var att det synliggjorde det kreativa handlingsutrymmet i varje given situation:

> Ofta talas om s. k. *”patentlösningen”* och det begäres, att ledaren skall afgifva en sådan. Detta uttryck är i och för sig skeft, och ingen taktisk uppgift har blott *en* lösning. Den af ledaren angifna lösningen bör sålunda ej göra anspråk på att obetingadt vara den enda riktiga, utan blott utgöra en fram ställning af ledarens åsikt, bredvid hvilken äfven andra lösningar äro möjliga. Konsten ligger

[214] Immanuel (1904), 14.
[215] Immanuel (1904), 4.
[216] Immanuel (1904), 11.
[217] Immanuel (1904), 14.

> däri, att ledaren på ett öfvertygande sätt grundar sin lösning *på själfva förloppet* och *härigenom* vinner åhörarne för sin åsikt.[218]

Här framhölls alltså vikten av att inte fastna i rutinmässigt tillämpade lösningar på militära problem. Spelet skulle användas för att öppet och kreativt testa och diskutera lösningar under spelledarens överinseende.

Vurmen för krigsspel kunde också öppna vägar för svenska krigsspelskonstruktörer på en internationell marknad vilket den svenske officeren kapten Wilhelm Ridderstad (1843–1930) med sitt *relief-krigsspel* var ett exempel på. I en rad mindre artiklar i *Dagens Nyheter* mellan åren 1883 och 1889 går det att följa detta spels utveckling och spridning. Ridderstads spel var en variant av ett fritt krigsspel där mycket utrymme gavs åt spelledaren. Det som skilde det Ridderstads spel från tidigare varianter av krigsspel var inte så mycket regelsystemet som dess flexibla form för att representera terräng. Krigsspelet bestod nämligen av 8 kvadratiska kartor som alla kunde kombineras med varandra för att skapa stor variation av kartor i skala 1:50 000.

> … krigsspelets förnämsta idé är att i allt så mycket som möjligt närma sig verkligheten, hvilket också af alla tyska krigsspelsförfattare framhålles, så har kapten R:s krigsspel otvifvelaktig tagit ett stort steg i rigtning af nämnda mål.[219]

Spelet innehöll även en ”Apparat för korrigerandet av slumpen” som kunde beräkna ”ömsesidiga förluster inom de olika eldområdena och under mer eller mindre gynnsamma förhållanden som pläga inträffa i verkligheten”. Elever från Svea livgardes officersskola bevittnade en spelomgång som enligt notisen i *Dagens Nyheter* ”väckte stort intresse och framkallade allmänt uttryck av belåtenhet”[220] I december samma år var det dags för kapten Wilhelm Ridderstad med sin ”nyuppfunna reliefkrgisspelskarta” att avlägga besök i Berlin med tyske krigsministern. Ridderstad hade nämligen sökt patent i Tyskland för sitt krigsspel.[221]

Hädanefter blev spelet känt som det ”svenska krigsspelet” och beskrevs som en uppfinning som på ett radikalt sätt förändrade krigsspelsformen. Spelet skiljde sig:

> …som bekant från de förut använda dels genom sin plastiska framställningsform… genialisk kombination så inrättad, att man med endast 4 sådana planer kunna åstadkomma 7,680 och med 8 planer öfver 20,000 olika terrängbilder, framställande den rikaste variation på skog, berg, slätt, åker, sjö, mossar, bebyggda trakter o.s.v. [222]

[218] Immanuel (1904), 18.
[219] *Dagens Nyheter,* 6 oktober 1883, 2.
[220] Ibid.
[221] Ibid.
[222] Ibid.

Spelet hade rönt uppmärksamhet då det omnämnts i den prestigefyllda tidskriften *Militair-Wochenblatt*. Där hade en militär auktoritet uttalat sig och:

> …på det högsta lofordar och anbefaller den vackra svenska uppfinningen, icke blott för undervisningen i använd taktik, stridens teori och bevakningstjenst – d.v.s. högre militärskolor— utan äfven för underofficers och korporalskolor.[223]

Det hade till och med uppmärksammats i Frankrike ”der man eljest är tämligen skeptisk mot utländska uppfinningar”.[224] Krigsspelet bemöttes i mycket positiva ordalag, även i den franska militärvetenskapliga tidskriften *Revue de oreole militaire* där det särskilt lades vikt vid flexibiliteten i Ridderstads reliefkartsystem:

> Utförda i relief, återgifna planerna på hvilka han opererar på ett så rent och naturtroget sätt terrängförhållandena, att man knappast kunnat vänta dylikt av kartor utförda i papier, och vi tro att vår armé skulle ha stor fördel af att tillegna sig denna uppfinning, hvilken synas oss mycket praktisk.[225]

Det rapporterades vidare att Ridderstad har fått 1500 francs ”till *franska statens* lemnande krigsspel af samma genialiska modell som de hr Ridderstad levererat till så gott som samtliga europeiska stater”.[226] År 1897 visades spelet upp som en del av utställningen ”Krigsmakten till lands och vatten”. På denna utställning fanns också avdelningen för generalstabens topografiska avdelning representerad där det gavs många prov på ”med hvilken utomordentlig precision arbetet på dessa kartor bedrifves”. Ridderstads krigsspel fanns representerat på militärläroverkens del av utställningen där publiken fick ”se prof på krigsspel, både det vanliga och det särdeles fyndigt arrangerade terrängkrigsspelet, der äfven markens höjningar och sänkningar finnas utmärkta”.[227]

Faran med krigsspel

Krigsspelen berörde på ett konkret plan relationen mellan krigsvetenskapens teoretiska byggen och kriget som praktik. Kunde teorin verkligen spegla praktiken? Trots de försök som gjordes att uppmana till kreativitet och nytänkande samt undvika ”patentlösningar” i krigsspel så var spelen trots allt slutna system. Det fanns de som menade att det fanns en fara med att förväxla expertis i krigsspel med riktig genialitet i krig. Som en anonym författare påpekade i en artikel med den talande titeln ”The Dangers of Kriegspiel and

[223] *Dagens Nyheter*, 15 oktober 1886, 1.
[224] Ibid.
[225] Ibid.
[226] Ibid.
[227] *Dagens Nyheter*, 31 augusti, 1897, 2.

Political Officers" i publicerad i den amerikanska tidningen *The Times* 1899 påpekade:

> The Kriegspieler [...] is the book fighter, the theorizer, the man who plans things out beforehand as they ought to go, ad is dumbfounded when some unforeseen difficulty appears on the horizon. If he happens to have a military genius at his elbow he can usually get out of his predicament...[228]

Artikelförfattaren menade att en armé, som enbart bestod av skickliga krigsspelare, skulle stå sig slätt i en verklig krigssituation. Denna varning kan ses som ett exempel på hur inflytelserika krigsspelen blivit under slutet av 1800-talet.

En svensk motsvarighet till denne brittiske skribent finner vi i signaturen "Militär" som skrev en insändare *Dagens Nyheter* år 1902. Det var en något bitsk inlaga där det hette att betoningen på militär teori och krigsspel i den svenska armén hade gått för långt och att detta hotade den praktiska militära kompetensen. "Militär" skrev att "på 1870-talet stodo kunskaperna icke högt inom armén" och att det då nog behövdes en uppryckning "vi äro långt ifrån att vilja underkänna teorien". Men allt för mycket teori för truppofficerare av lägre rang kunde verka hämmande, det var knappast önskvärt: "att komma rustad till kampen försagd, tafatt och opraktisk samt med en stor bok af taktiska regler och undantag under armen". Generalstabsofficerarnas maktutövning utgick från krigsteori och officerarnas duglighet som låg till grund för befordran bedömdes bland annat i hur väl de klarade sig i teoretiska krigsspel:

> Med det teoretiska skrifvardömet undertryckes medvetet eller omedvetet allt hvad af karaktär, mod, tilltagsenhet, enarfyndighet, hurtighet och glädtighet som fanns inom armén. Allt skulle nu ske efter bokstafven, efter den taktiken, den författaren o.s.v. som voro moderna för dagen. Skall det så fortfara inom vår armé, äro vi förlorade...[229]

Enligt "Militär" var truppofficeren utlämnad åt generalstabens teoretiska rekommendationer och bedömningar och om dessa inte följdes blev han "eljest sönderknådad af dess representanter i kritiken vid krigsspel, fäktöfningar och fälttjänstöfningar, och han vidare befodran är stängd".[230]

"Militär" önskade sig därmed ett slut på denna toppstyrning och "en opinon mot detta teoretiska öfversitteri måste utgå från truppofficerarne."[231] En reaktion mot makten i militärteorins och krigsspelens kunskapsregim.

---

[228] "The Dangers of Kriegspiel and the Political Officers.", *The Times*,5 mars, 1899, 6; Curry, John. *The British Kriegsspiel (1872), Including RUSI's Polemos (1888), Early Wargames Volume 2*. History of Wargaming Project, 2013, 90–91.
[229] *Dagens Nyheter*, 16 januari 1902, 2.
[230] Ibid.
[231] Ibid.

Det fanns något avskärmat och världsfrånvänt med officerarnas placeringar av truppsymboler på sina kartor, i synnerhet när krigen blev realitet. Just när kriget mellan Japan och Ryssland bröt ut 1904 rapporterades det i *Dagens Nyheter* att:

> …påbörjades i Moskva, under storfurst Sergius' ledning ett storartadt krigsspel som skulle framställa krigets gång – såsom ryssarna hoppades densamma skulle gestalta sig. Den ryska tennsoldatshären fördes af general Pavlovski, den japanska af general Jakoffleff. De båda pappersflottorna leddes af marinofficerare från Petersburg.[232]

Detaljerna om hur det gick i krigsspelet var inte kända då man från rysk sida lagt sig vinn om att ”världen ingenting veta om resultatet af denna lek”. Den korta notisen avslutas med den något syrliga kommentaren att ”det vore klokare af de spelande herrarne att tåga till Mandchuriet än att sitta i Moskva och inhösta segrar.”[233]

Fältherren som historisk aktör

Då krigsspel blivit etablerade i den militära kontexten kunde deras autenticitetsanspråk användas för att åskådliggöra historiska fältslag. Detta skedde företrädesvis utifrån vad som bäst kan beskrivas som en fältherres perspektiv. I den brittiska *The Saturday Review* beskrevs 1890 krigsspel som en metod att lära ut militärhistoria utanför militära kretsar utifrån ett sådant perspektiv. Med krigsspelens hjälp menade man att privatpersoner kunde agera historiska fältherrar och få militärhistoriska insikter på ett sätt som inte var möjligt med andra medieformer. En anonym författare berättade om hur krigsspel användes för att skildra ett skede under rosornas krig i det medeltida England:

> The maps with red and blue pieces and counters the pieces for player troops the counters for the more or less vaguely enemy were the center of eager expectation and discussion […]
>
> this kind of historical interest may well we should think be used as a regular and valuable adjunct to the teaching of history in our Universities and even in our public schools. A man who has followed Kriegspiel over the ground of some commander's campaign and has heard the umpire point his commendation and criticism by reference to the actual course will have both a tighter

[232] *Dagens Nyheter*, 3 maj, 1904, 3.
[233] Ibid.

> and more intelligent grasp of story than if he had merely read it in a book…[234]

Detta placerande av fältherren i det historiska skeendet gjorde att fältherren framstod som en uppburen historisk aktör som med sin vilja och kompetens avgjorde historiens gång. Militärhistoria och historieteori som betonade samhällelig och kultur ”utveckling” kunde därmed med lätthet sammanföras i krigsspel.

Den tyske historikern Leopold von Rankes elev Hans Delbrück omformulerade på 1920-talet militärhistorien från att ha handlat om enskilda, avgränsade händelser till att placera militärhistorien inom den breda politisk-historiska fåran. Delbrücks koppling mellan militärhistoria och föreställningar om kulturell utveckling och historisk progression kom att få stort inflytande.[235] För honom avspeglade den militärhistoriska utvecklingen olika samhällens kulturella utveckling. I sitt översiktsverk över krigets historia menade han att den universella historiska effekten som en fältherre har kommer från dennes förmåga att syntetisera de politiska målen med kriget tillsammans med strategiska och taktiska överväganden.[236]

Fältherren hamnade i ett slags ansvarsposition för historiens framskridande. Detta blir än tydligare då man betänker det tankegods som kom till uttryck inom kombinationen av den hegelianska filosofin och den tidiga historievetenskap vars mål och syfte var att kartlägga nationers och civilisationers uppgång och fall. I den historienarrativa tradition med betoning på krig och staters utveckling som förespråkades av den rankeanska skolan i allmänhet och Delbrück i synnerhet knöts fältherrens öde till historiens öde. Därför blev krigsvetenskapen viktig även utanför militära kretsar. Enligt Delbrück hade ingen begripit kriget lika bra som von Clausewitz, vilken i Delbrücks militärhistoriska översiktsverk beskrevs som ”the interpreter of the god of war whose acts had overturned the old world and forced mankind to build a new one”.[237] Kriget var enligt detta synsätt uttryck för historisk förändring, en kronologi över kulturers och staters utveckling, expansion och förfall. Utifrån Delbücks historiesyn framträdde fältherren, på ett tydligare sätt än tidigare, som en av de främsta historiska aktörerna. Hans handlingar på slagfältet där historiens öde så ofta tycktes ligga i vågskålen när så kallade avgörande slag utkämpades, kunde direkt knytas till den historiska utvecklingen.

---

[234] *Saturday Review,* issue 1829, vol. 70, 558. Återgett i Curry (2013), 112–113.
[235] Jfr John Keegans och Azar Gats kulturhistoriska ansatser inom militärhistoria som refereras till i denna avhandling. I dessa beskrivs olika typer av krigföring i relation till skilda historiska kontexter och krigföringen blir alltmer avancerad i takt med samhällsutvecklingen.
[236] Delbrück, Hans. *History of the art of war. Vol. 4, The dawn of modern warfare*. Lincoln: University of Nebraska Press, 1990, 453.
[237] Delbrück (1990), 453.

Det var inte bara i England krigsspel användes för att på ett engagerande sätt berätta om det förflutna. När slaget vid Lund högtidlighölls 1876 höll baron M. Ramel föredrag över slagets historiska betydelse i denna universitetsstad ”hvarvid föreläsaren genom användandet av ”rörliga trupper” använda vid ”krigsspel” gjorde det möjligt för åhörarna att steg för steg följa stridens gång”.[238] I baron Ramels föredrag utforskade visserligen inte kontrafaktiska möjligheter, men det vittnade likväl om krigsspelens funktion i en historiekulturell kontext för att skapa en bild av hur ett ”avgörande fältslag” gått till. Man skulle kunna se det som att publiken här skolades i att bevittna det förflutna. Med krigsspelen aktualiserades militärhistorien som en form av kontrafaktisk spekulation om historiska händelsers relation till föreställningar om historiska processer. I synnerhet gällde detta om krig betraktades som instrument för historisk förändring.

Summerande analys

Syftet med detta kapitel var att undersöka krigsspelens utveckling genom att sätta dem i relation till dåtida militärteoretiska verk. Det har jag gjort genom att beskriva hur krigets principer kom till uttryck genom en rad kodifieringar, exempelvis i form av teorier om hur människor fungerade i strid och hur sambandet mellan tid, rum och kausalitet kunde reglementeras. Det var denna kodifierade beskrivning av krig som sedan översattes till krigsspelsregler. Kodifieringarna tog sig kliniska uttryck vilket bidrog till en form av krigstrivialisering, där sårades skrik, civilas lidande och andra former av krigets elände lyste med sin frånvaro. Slagfältet framstod som ordnat och underkastat kausal lagbundenhet och kunde på ett sådant sätt beskrivas med anspråk på autenticitet. Det som vid första anblick i dessa krigsspel gav sken av autenticitet var reglernas överensstämmande med den kausalitet som man tänkte speglade naturlagar, reglementen och vapeneffekter. Till dessa modeller av kausalitet bidrog en krigsspelspraktik som simulerade verkliga förhållanden, framförallt avseende kommunikation och ordergivning till att ge spelen en aura av autenticitet i bemärkelsen att de tycktes spegla verkliga förhållanden.

Målet med militärteorin var att förstå kriget utifrån vetenskapliga principer som skulle vara praktiskt tillämpbara. I militärteorin gjordes därför olika försök att systematisera kunskap för att göra krigföringen effektivare. Krigsspelskonstruktörerna framstod som självskrivna aktörer som förmedlare av en kunskapsregim om krig, en kunskapsregim som formulerades av olika militärteoretiker verksamma under denna period. Militärteoretikerna var i sin

[238] *Dagens Nyheter,* 7 december, 1871, 1.

tur inte spelkonstruktörer men utan deras försök till byggande av kunskapssystem med autenticitetsanspråk skulle krigsspelen inte kunnat fungera som medieringsverktyg för att skildra krig.

När det gäller krigsspel skapade främst i underhållningssyfte ligger det nära till hands att tänka på dem i termer av krigstrivialisering, kriget skulle ju framställas på ett underhållande, godmodigt och spelbart sätt. Den militära tillämpningen och underhållningen i krigsspel uteslöt dock inte varandra. Det finns fog både för att betrakta militärteorin som en form av trivialisering och underhållningskrigsspelens strävan efter ”realism” som ett försök att närma sig de militärteoretiska kliniska skildringarna av krig. En del av detta kapitels källmaterial återfanns i en handbok avsedd för sällskapsnöjen, vilket ledde till slutsatsen att de militära krigsspelen inte helt kunde placeras i en militär kontext.

I min analys av dessa svenska översättningar och bearbetningar av de tyska krigsspelen under 1800-talet har jag visat hur spelen gick från att varit styrda av relativt komplicerade regelsystem till en gradvis friare form då det formalistiska regelsystemet kompletterades med rollspelselement. Spelledarens ökade betydelse kan visserligen, vilket bland annat påpekats av Peter Perla och Milan Vego kan ses som uttryck för hur krigets praktik frigjordes från den stelbenta linjetaktiken som präglat 1700-talets europeiska arméer där soldaten skulle agera som en maskin i ett intrikat deterministiskt system. I och med Napoleonkrigen framträdde soldaten som en medborgare som inte behövde övervakas och disciplineras i samma utsträckning som tidigare. Nu skulle soldaten inspireras och helst besjälas av ideologi, militärisk stolthet och nationalism och därigenom motiveras till mod på slagfältet. Men i denna förändring blev spelet alltmer till en plats för att berätta om krig som en dramatisk kamp mellan viljor snarare än mellan kyliga kalkylerande intellekt. Dramatiken, förmågan att kunna berätta och fängsla spelarna var därför en lika stor del av spelet som tabeller för förflyttning och vapeneffekter. Spelledaren förkroppsligade krigsvetenskapen i spelet och denna kunde göra avkall på reglerna och låta sitt ”geni” bestämma utfallet.[239] Det ”fria” krigsspelet kan i det avseendet sägas korrespondera bättre än de äldre spelen, rigida spelen mot den idealistiska, svårkvantifierbara militärteori som förespråkades av von Clausewitz.

I min redogörelse har jag så långt tecknat en bild av krigsspelens utveckling som ligger i linje med tidigare forskning, men resultaten har delvis problematiserat denna bild. Framförallt blev detta tydligt med ett introducerande av ett maskulinitetsperspektiv i analysen. I tidigare forskning har inte den roll för krigsspelens utveckling som föreställningen om fältherren som ett maskulinitetsideal lyfts fram. Krigsspelet utgjorde ett konkretiserande av den fältherreblick man ansåg en duglig fältherre besitta. Denna fältherreblick kan också avläsas i den roll som tilldelades spelledaren i de tidiga militära

[239] Curry och Perla (2011), 42–43; Vego (2012).

krigsspelen. Spelledaren var inte enbart ett förkroppsligat ”krigets geni”, spelledaren var för att precisera det ett uttryck för ett operationaliserande av fältherreblicken.

Krigsspelet kunde i ett sådant sammanhang fungera som en kognitiv genväg till den svårfångade specialiserade militära blicken som lät fältherren projicera slagfältet och dess möjligheter för sin inre blick. Med krigsspelet konkretiserades denna inre blick och manifesterades i ett spelbräde. Denna utveckling mot en mer idealiserad och mindre formaliserad militärteori kan avläsas i den krigsvetenskapliga diskussionen under 1800-talet. Detta avspeglades även i svenska varianter av dessa krigsspel.

En sådan klinisk överblicksbild gjorde det enklare att föreställa sig den historiske fältherren som ett ”krigets geni”, vilket var en variant av det maskulina krigaridealet. Fältherren var en intellektuell krigare lika mycket som en fysisk, Denne hade förmågan att se igenom krigets kaos och utföra rätt manövrer vid rätt tidpunkt och hade därmed möjlighet att genom sina handlingar på ett övervägt sätt förändra historiens gång. Fältherren var någon som förkroppsligade en disciplinering av både kropp och sinne, ett tydligt uttryck för ett maskulint kodat krigarideal. Han spelade även en viktig roll som en föreställd historisk aktör i ”avgörande fältslag” som drev historien framåt. Därmed kunde detta maskulinitetsideal knytas till idéer om historisk progression och utveckling i krigsspelens praktik. Inkluderandet av fältherreperspektivet blev en del av krigsspelens autenticitetsanspråk.

I de militära krigsspelen diskuterades spelomgångarna som förflutna fältslag vilka analyserades under den allvetande spelledarens ledning. Spelen blev således ett sätt att iscensätta de krigsföreställningar som kom till uttryck i militärteorin vilka knöt samman framtid och dåtid. Krigsspelen kunde representera såväl det förflutna som den potentiella framtiden på ett kodifierat sätt. Kodifieringarna bidrog även till att skapa en krigsföreställning som utsträckte sig till att gälla förflutna krig och fältslag. Dessa kunde med krigsspelets formspråk framställas på ett schematiskt och överblickbart sätt. Fältherrens föreställda handlingsutrymme konkretiserades i krigsspelsregler och därmed kunde även historiska händelser skildras utifrån hur man tänkte sig att denna fältherreblick fungerade. Denna tänkta fältherreblick konkretiserades i krigsspelens uttryck och gav en kodifierad form för historieförmedling och krigsspel kunde som visats ovan användas för att på ett populariserat sätt åskådliggöra det förflutna. Därmed populariserades möjligen också fältherreblicken då krigsspel användes som historieförmedlingsverktyg.

I följande kapitel riktas blicken mot modeller, krigslekar och underhållningskrigsspel i skuggan av första världskriget. Det var ett ”modernt” krig i vilket idealiserade föreställningar om fältherrar, soldater och krigets roll i historien utmanades.

4. MODELLKRIG OCH MINNEN I DE MODERNA KRIGENS SKUGGA

Detta kapitel behandlar miniatyrkrigsspel, brädkrigsspel och miniatyrmodeller förknippade med krigslekar och underhållning. Det huvudsakliga källmaterialet utgörs av två regelböcker för miniatyrkrigsspel som gavs ut vid tiden för första världskrigets utbrott. Materialet har kompletterats med skildringar av krigslekar och krigsspel publicerade i *Vecko-Journalen* åren 1914–1915 samt annonser för krigsspel i *Dagens Nyheter* under samma period.

Med detta kapitel åskådliggörs hur berättelsen om ett pågående världskrig kunde medieras som underhållning i krigsspel. Dessutom analyseras krigsspelen som en form av nostalgi, både gentemot barndomens krigslekar och gentemot det föreställda kriget i det förflutna. Jag kommer att visa hur krigsleksaker, tennsoldater och krigsspel användes för att informera om krig för en yngre publik. Jag kommer även att beröra hur krigsspel och krigsleksaker användes av en äldre publik. För deras vidkommande fyllde krigsspel funktionen att med lekfullhet och nostalgi fylla det glapp som fanns mellan det moderna industrialiserade kriget och den ofta idealiserade föreställningen om krig i det förflutna. Kapitlet inleds dock med ett par exempel som visar hur modeller och krigsleksaker använts för att mediera autenticitet i historiska skildringar av krig.

Siborne och minnet av Waterloo

I Lawrence Sternes *Tristram Shandy* (1762) återskapade protagonistens farbror, kapten Toby, krigshändelserna i det spanska tronföljdskriget (1701–1704) i sin trädgård. Denna fylldes av leksakssoldater och omsorgsfullt uppbyggda miljöer vilka återspeglade slagfälten och den brittiske fältherren John Churchill, hertigen av Marlboroughs bedrifter. Vid belägringarna byggde farbror Toby löpgravar i trädgården tillsammans med sin korpral:

> From the same points and distances the allies had begun to run theirs; and regulating their approaches and attacks, by the accounts my uncle *Toby* received from the daily papers, they went on, during the whole siege, step by step with the allies.[240]

Snart nog var hela trädgården en modell i miniatyr över kriget på kontinenten. Berättelsen om farbror Toby påminner oss om den fascination för iscensättande

[240] Sterne, Lawrence. *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman, vol. VI.* London: Prt. for T. Becket and P.A. Dehont in the Strand, 1762, 91.

av krigshändelser med miniatyrer och modeller som länge tillskrivits män och pojkar. I Engberg-Pedersens analys av denna 1700-talsberättelse knyts Tobys upplevelse till den moderna simuleringstekniken trots en tidsskillnad på cirka 250 år:

> Walking around inside the model, Toby is an emblem of later high-tech attempts to create the experience of the state of war artificially through immersion in simulation, be it a computer game or a flight simulator [...] In the inversion of the real and the invented, Sternes's fiction displays the power of simulation to create a complete ersatz, a full-scale parallel world whose reality effects can compete with and even trump the real.[241]

Skapandet av virtuella krigsrum för iscensättandet av krigsföreställningar kan således knappast sägas vara något nytt fenomen och nutidens iscensättningar av förflutna krig är inte alltid av digitalt slag. Den som besökte Londons Towermuseum under hösten 2015 fick bevittna en minnesutställning om slaget vid Agincourt 1415. Omgiven av originaldokument, rustningar, vapen och flaggor fanns i mitten av rummet en skalenlig modell av slaget där över 4000 miniatyrer, främst tillverkade för miniatyrkrigsspel, använts för att visa hur slaget kunde sett ut.[242]

Miniatyrer och modeller har länge använts för att skildra fältslag. Ett av de kändaste exemplen är den modell över slaget vid Waterloo som den brittiske officeren och kartografen William Siborne (1797–1849) konstruerade. För att fira tjugoårsdagen av segern vid slaget vid Waterloo fick Siborne i uppdrag av premiärministern lord Wellington (som varit en av befälhavarna vid detta fältslag) att konstruera en miniatyrmodell som skulle ställas ut till allmänhetens beskådande. Siborne fick sina omkostnader betalda och fria händer i sitt arbete. Han kom att tillbringa åtta månader vid platsen för slaget och använde sina kunskaper i kartografi för att skaffa sig en detaljerad överblick över området som skulle modelleras. Sibornes strävan efter ”autenticitet” konkurrerade nästan ut den fiktive farbror Tobys krigsmodellsträvanden i dennes lika fiktiva trädgård.

Modellen skulle vara den mest realistiska modellen av ett fältslag någonsin. Under arbetets intervjuade Siborne veteraner som överlevt slaget. Mängden material som samlades in gjorde att Siborne länge ansågs vara en av de största

---

[241] Engberg-Pedersen (2015), 27.
[242] Kennedy, Maeve. ”The Tower of London Remembers Agincourt - With a Little Help from the French.”, *The Guardian*, 28 oktober 2015. url: https://www.theguardian.com/uk-news/2015/oct/18/tower-of-london-agincourt-600-years-on-louvre (hämtad 22 september 2016).
Hemsida för utställningen om slaget vid Agincourt i Tower Museum, London. url: http://www.agincourt600.com/event/royal-armouries-exhibition-tower-of-london/ (hämtad 1 november 2017).

auktoriteterna på detta fältslag. Han skrev även en detaljerad historik över slaget.[243]

Modellen kunde dock bara skildra en bestämd tidpunkt och plats. Siborne valde det han menade vara den mest dramatiska, slagets vändpunkt, och modellen döptes till ”The Crisis of Battle”. När Siborne till slut byggt färdigt sin stora modell år 1838 (tre år senare än beräknat) innehöll den 160 000 miniatyrsoldater. De stod uppmålade och uppställda i enlighet med de vittnesskildringar och rapporter Siborne haft tillgång till.

Trots att det blev en publiksuccé var uppdragsgivaren missnöjd. I Sibornes tolkning av vad som utgjorde vändpunkten var det den preussiska arméns flankattack som identifierades. Utan de närmare 40 000 preussiska soldater som kom till britternas hjälp hade slaget sannolikt förlorats. Modellen visade således inte en heroisk brittisk seger utan en närmast slagen brittisk armé i trängande behov av hjälp. Vad värre var, med den preussiska arméns inträde på slagfältet verkade det som att det var preussarna och inte britterna som var slagets egentliga segrare. Wellington bad sonika Siborne att bygga om sin modell och avlägsna de tusentals små preussiska trupper han målat och placerat ut med så stor omsorg.

Waterloos symbolik var för värdefull för att delas med preussarna. Detta i synnerhet då Preussen börjat segla upp som en ekonomisk och utrikespolitisk stormakt. I den nya modellen skildrades en tidpunkt tidigare under dagen då den brittiska armén ensam efter att ståndaktigt försvarat sig mot den franska arméns attacker gick till motattack. I en annons för denna nya modell som visades upp år 1842 annonserades detta ögonblick som ”the Splendid Charge in the Earlier part of the Day”.[244] Detta låg mer i linje med den officiella brittiska berättelsen om slaget där det var Wellingtons armé och inte Blüchers preussiska armé som besegrade Napoleon.[245] Wellington insåg att modellen var ett redskap som kunde forma minnet av denna händelse och ville att den historiska skildringen skulle vara politiskt användbar.

Dragkampen mellan Siborne och Wellington om slaget vid Waterloos historiska narrativ åskådliggör att modeller och miniatyrer givet vissa ramar kan vara potenta mnemotekniska redskap. De kan fylla en historieförmedlande funktion genom sin estetiska form och kan på ett handfast sätt ge ett intryck av hur något

[243] Sibornes intervjuer med veteraner från slaget vid Waterloo resulterade i verket *History of the War in Belgium and France 1815* som gavs ut under åren 1843-44; Siborne, William. *History of the war in France and Belgium in 1815: containing minute details of the battles of Quatre-Bras, Ligny, Wawre, and Waterloo*. London, 1844-1844.
[244] Hofschröer, Peter. *Wellington's smallest victory: the Duke, the model maker, and the secret of Waterloo*. London: Faber and Faber, 2004, 238.
[245] Berättelsen om Sibornes modell och hans dispyt med Wellington finns återgiven bland annat i Hofschröer (2004); se även Kirschenbaum, Matthew. “Conflicting the Past.”, *Play the Past,* 29 november 2010, url: http://www.playthepast.org/?p=325. (hämtad 12 januari 2017).

”egentligen” såg ut. Om en bild säger mer än tusen ord så säger en tredimensionell skildring mer än en tvådimensionell bild. Många historiska muséer har liknande montrar med miniatyrlandskap som Sibornes vilka visar förflutna städer, regioner eller händelser, inklusive fältslag som utnyttjar den tredimensionella modellens kraft att skapa såväl tolkningsföreträde som autenticitet i återgivandet av historiska händelser.

På besök i leksakskriget

I början av 1900-talet var tennsoldater en av de populäraste leksakerna för pojkar i västeuropeiska hushåll. Tennsoldatstillverkningen var en storindustri och leksakssoldaterna var ofta proportionerligt designade avbilder av riktiga trupper. I den brittiska leksakssoldatstillverkaren Britains broschyr *The Great War Game for Young and Old* från 1908 visades fotografier av tennsoldater upp tillsammans med bilder av deras verkliga förlagor.[246]

Det kunde vara förknippat med status att samla på tennsoldater och använda dem för krigsspel och det var inte ovanligt att de bättre bemedlade männen i Västeuropa och USA vid denna tid hade samlingar av tennsoldater.[247] I Storbritannien samlade exempelvis Winston Churchill och Robert Louis Stevenson på tennsoldater.[248] År 1885 rapporterades i *Dagens Nyheter* att den nyligen avlidne preussiske hovskådespelaren Berndals lämnat ”minst ett tiotusental” tennsoldater efter sig. Berndal hade ”beherskats av en egendomlig samlarvurm”, han samlade på tennsoldater som beskrevs som ”en preussisk specialitet”. Berndal förefaller varit entusiastisk miniatyrkrigsspelare för:

> Det inträffade ej sällan att man vid besök fann honom på golvet nedhukad öfver ett tusen tal små tennsoldater, dem han förde i fält mot hvarandra. Än var det en position här som ändrades, än lät han

[246] Brown, Kenneth D. ”Modelling for War? Toy Soldiers in Late Victorian and Edwardian Britain.”, *Journal of Social History*, nr. 2, 1990, 247; Peterson, Jon. ”A Game out of All Proportions: How a Hobby Minituarized War.” i *Zones of control: perspectives on wargaming*, redigerad av Pat Harrigan och Matthew, G. Kirschenbaum. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2016, 11.
[247] Wells, H. G. *Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books : with an appendix on Kriegspiel*. London: Frank Palmer Lion Court, 1913, 11. Wells spelade krigsspel tillsammans med vännen och författaren Jerome K. Jerome. Även andra brittiska kulturpersonligheter spelade krigsspel med miniatyrer. I en artikel i *Scribner Magazine* från 1898 rapporterades det att Robert Louis Stevenson, författaren till *Skattkammarön*, och *Dr Jekyll och Mr Hyde* gärna spelade krigsspel med leksakssoldater; se Stevenson, Robert Louis. ”Stevenson at Play, With an Introduction by Lloyd Osborne.”, *Scribner Magazine*, July-December 1898: 709-719.
[248] Allen, Thomas B. ”The Evolution of Wargaming: From Chessboard to Marine Doom.” i *War and Games*, redigerad av T. J. Cornell och Thomas B. Allen, 231-251. San Marino, S. R. M.: The Boydell Press, 2002, 232.

> der företaga en kringgående rörelse [...] det var ett slags krigsspel påminnande om det generalstabens officerare öfva sig med.[249]

Vid tiden för första världskrigets utbrott fanns två svenska tennsoldatstillverkare, Santessons Gamla tenngjuteri och C. C. Ohlssons leksaksfabrik, båda i Stockholm.[250] Även dessa tennsoldater var utformade efter verkliga förlagor. I Sverige 1914 gick det bland annat att välja mellan ”brittiskt infanteri”, ”boer till häst och fot” eller ”svenskt positionsbatteri”.[251]

I ett reportage i *Vecko-Journalen* skrivet under hösten 1914 besökte skribenten Jessica en (förmodat bättre bemedlad) bekants barns lekkammare och fann där att ”Det stora leksakskriget rasar med oförminskad fart på alla lediga stunder”. Rummets golv var täckt av sand och barnen hade byggt ett miniatyrlandskap, inklusive en rinnande flod, vars namn skiftade allt eftersom krigsskådeplatsen flyttas: ”Ena dagen är den Yserkanalen, den andra Sanfloden [...] på förmiddagen strida fransmän och tyskar [...] på eftermiddagen ryssar och österrikare” och vid ena sidan av rummet utkämpande ”fransmän och tyskar just det slag som för kort tid sedan” rasat i Flandern.[252] Truppslag från världens alla hörn verkade finnas representerade på golvet i rummet på ett sätt som för en nutida betraktare ter sig både stereotypt och rasifierat. De franska kolonialtrupperna var de ”svarthyade framrusande massorna” vilka kontrasterades mot ”de korrekta preussarna i noggrann paradmarsch”.

Jessica observerade hur leksakssoldaterna i barnkammaren ”ha riktig gradbeteckning och korrekta uniformspersedlar”. Detta intygades av leksaksförsäljaren vid Nordiska Kompaniet som ”försäkrade att det var en trogen kopia av verkligheten”. I lekrummet fanns det mesta av det nya krigets teknologi representerat inklusive modeller av pansarkryssare och olika slags flygmaskiner. Zeppelinarna och de små flygplanen menade Jessica var ”verkliga mästerverk” i sin representation av verkliga förlagor.

På barnkammargolvet fanns också krigets infrastruktur och logistik i representerade, det fanns järnvägsnät och sjukvårdspersonal i form av Röda Korssystrar som huserade i ett fältsjukhus. Sammantaget konstaterades att: ”Illusionen är så trogen som möjligt”. Jessica menade att det ur pedagogisk synpunkt var ”fördelaktigt att leksakerna äro så väl konstruerade som möjligt” eftersom barnen då kunde lära sig om kriget genom leken. Försäljningen av krigsleksaker hade fått ett uppsving i och med krigsutbrottet och ”även den svenska leksaksfabrikationen har märkbart berörts av kriget”. Speciellt var de svenska fästningar av träklossar ”utmärkt trevliga” och det fanns även möjlighet att i lekens form delta som soldat i den svenska armén. De svenska truppernas

[249] *Dagens Nyheter*, 14 augusti, 1885, 2.
[250] Elgström, Ossian. *Hur man för krig med tennsoldater*. Stockholm: Bonnier, 1914, 25.
[251] Elgström (1914), 25.
[252] ”Det stora leksakskriget.”, *Vecko-Journalen,* nr. 50, 1914, 644.

olika uniformer fanns representerade i leksaksvaruhusens sortiment och ”de pojkar som föredraga att själva agera med i striden kunna ikläda sig landstormsuniformer”, eller Livgardets nya uniformer vilka var ”helt enkelt praktfulla”.[253] Kriget hade i lekens form ”i dessa ofredens dagar flyttat in i barnkammaren”.[254]

Kriget framstod med hjälp av dessa krigslekar som visuellt tilltalande spektakel, där de estetiska komponenterna utgjordes av leksakssoldaternas och modellernas detaljrikedom. Leken balanserade mellan en realistisk återgivning av soldaters, krigslandskaps och krigsmateriels utseende, inklusive sjukvårdspersonal och logistik. Men det var knappast frågan om att genom leken beskriva en faktisk verklighet, även om det fanns en viss speglingseffekt. Den krigslek som skymtades i denna barnkammare var ett uttryck för en krigsföreställning som tangerade, men aldrig avspeglade verkliga förhållanden. I detta reportage visades hur det moderna kriget uttrycktes i barns, företrädesvis pojkars, lekkultur.

Historikern George L. Mosse har argumenterat för att krigets realiteter trivialiserades genom att krigföring beskrevs i termer av lek och militära manövrer porträtterades i underhållningsspel.[255] Under andra hälften av 1800-talet blev soldater och krigslek ett vanligt tema i barnböcker och barndomsskildringar. Krigsleksaker bidrog till att krig betraktades som något normalt och självklart. Inte sällan kopplades föreställningar om maskulinitet till föreställningar om soldater och krigare som barn genom lek kunde fostras till att bli. Denna krigstrivialisering kan i sin tur förklaras med den roll soldaten fått i det framväxande moderna samhället. Krigföringen hade förändrats och krigen hade blivit alltmer färgade av ideologier och nationalism. Från och med Napoleonkrigen framhölls soldatskapet som ett kollektivt maskulint ideal knutet till nationen. Fältherren som tidigare framhållits som krigets aktör hade inte utgjort något ideal för ett bredare samhällslager av män att aspirera mot. I och med framhållandet av det individuella soldatskapet däremot knöts krigaridealet till en samhällsutveckling där det individuella manliga medborgarskapet stod i fokus. Den manliga medborgaren var del av ett nationellt kollektiv och soldatskapet var ett sätt att uttrycka samhällstillhörighet, lojalitet och maskulinitet.[256]

Litteraturvetaren Olle Widhe har lyft fram exempel på sådana skildringar, där kriget trivialiserades och integrerades i leken, i pojkböcker utgivna i Sverige under 1800-talets andra hälft. Böckerna visar hur soldaten som ett maskulint medborgarideal tar form i pojkarnas lekar och förbereder dem på ett liv i nationens tjänst. Barnboken *De små soldaterna* (1884) lyfts av Widhe fram som

[253] Jessica. ”Det stora leksakskriget.”, *Vecko-Journalen* nr. 50, 13 december 1914, 649.
[254] Jessica (1914), 644.
[255] Mosse, George L. *Fallen Soldiers: reshaping the memory of the World Wars*. New York: Oxford University Press, 1990, 127-128.
[256] Mosse (1990), 166-167.

representativ för denna typ av litteratur. Bokens huvudperson Axel får leksaksvapen av sina föräldrar och går sedan ut och leker med sina kamrater. Krigsleken skildrades som ”en ordnad aktivitet […]där pojkarna övar excercis”. Detta förkroppsligade enligt Widhe:

> …föreställningen om en borgerligt ordnad maskulinitet som inte bara fordrar makt över sig själv, den egna kroppen och de egna passionerna, utan också upprätthåller formellt organiserade relationer som inbegriper makt över andra.[257]

I en annan av dessa böcker, *Gossens levnadsåldrar* (1861), får läsaren följa en pojke som först leker krig för att sedan bli soldat och delta i krig. Boken avslutas med att pojken blivit åldrad major och far till en son. Krigsleken blir i sådana skildringar enligt Widhe till ”ett pågående manlighetsprojekt med ett slutmål”.[258] Dessa pojkböcker gav uttryck för en ideologi av borgerlig fostran där soldaten inkorporerats som maskulinitetsideal. Att leka krig kunde anses nyttigt då det förberedde barnet på ett liv i en ”modern nation där det är varje medborgares plikt och rättighet att bli soldat”.[259] Krigsleken verkade alltså både som en lek och som ett led i ett vuxenblivande. Kriget betraktades som *en rite de passage* där deltagaren gick från att vara pojke till att bli man, ett tema som också kan avläsas i krigspropaganda av olika slag, inklusive spel. Ett sådant exempel var det brittiska spelet *Soldier boy* från år 1914. Spelet påminde om *Fia med Knuff* där deltagarna slog tärning och flyttade sina pjäser. Det gällde att få den egna pjäsen att först nå målet på spelplanen vilket var ett rekryteringskontor. Längs spelplanen fanns bilder som visade på hur pojken alltmer utvecklades till vuxen man, en man med värvningen som slutmål.[260]

Även fältherreidealet kunde iscensättas med krigsleksaker. Under 16- och 1700-talen var leksakssoldater tillverkade i trä och metall vanliga i de europeiska hoven och furstefamiljerna. De kunde fungera som leksaker men också som pedagogiska redskap för att instruera i krigskonst. De lekar som ”härmade” vuxna aktiviteter kunde anses ”nyttiga” då leken hade en pedagogisk potential. Fritidsaktiviteten fick i och med industrialiseringen en förändrad betydelse, den skulle helst vara både nyttig och roande. En tolkning som förts fram av historikern Gary Cross är att de lekar som samhällets övre skikt ägnade sig åt ”demokratiserades”, och sipprade ner i samhällets lägre skikt.[261] Leksakssoldaterna är ett bra exempel som passar in i denna tolkningsmodell. De var ju till en början avsedda som pedagogiska redskap för att skola furstar i krigskonst, men gick från att ha varit ”kungarnas” leksaker till att bli leksaker för allmänheten. Därmed kunde alla få

[257] Widhe, Olle. *Dö din hund! : krig, lek och läsning i svensk barnboksutgivning under 200 år*. Lund: Ellerström, 2015, 130.
[258] Widhe (2015), 131.
[259] Ibid.
[260] Lewin (2012), 133.
[261] Cross, Gary. *A social history of leisure since 1600*. State College, PA.: Venture Publ., 1990, 138–39.

möjligheten att ”leka” att de var förkroppsligade hjältar, kungar eller andra typer av maskulina krigarideal, som fältherrar i lekens form.

H.G. Wells och Ossian Elgströms miniatyrkrigsspel

I sin diskussion om krigstrivialisering i barnböcker lyfter Olle Widhe fram två krigsspelsböcker från det tidiga 1900-talet, den brittiska *Little Wars* och den svenska *Hur man för krig med tennsoldater*. Widhe analyserar dock inte dessa böcker mot bakgrund av krigsspelens utveckling utan ser dessa krigsspelsböcker som utslag av en diskurs där kriget framställs som en lekfull och fostrande aktivitet. I denna diskurs fanns ett stort element av det som historikern George L. Mosse kallat krigstrivialisering som genomlyses i Widhes läsning av dessa böcker. Widhes analys har en god ansats men det finns fog för att dröja vid dessa krigspelsböcker för en fördjupad analys av betydelsen av krigsspel med krigsleksaker. Nedan kommer jag att diskutera hur denna lekfulla inställning till krig samverkade med fältherreidealet och en nostalgisk längtan efter ett ”rent”, lekfullt krig i ljuset av det moderna storkrigets realiteter.

I boken *Little Wars* (1913) presenterade äventyrsboksförfattaren H.G. Wells ett av de första riktiga regelsystemen för krigsspel där leksakssoldater användes.[262] Wells beskrev i sin bok hur regelsystemet gradvis växt fram under en lång period av lek och experimenterande, där sakkunskap om militära förhållanden blandas med lekens nöje. Leken skulle struktureras på ett sådant sätt att den närmade sig den militära praktiken med ett lagom mått av realism som var tillfredställande för såväl barn som vuxna (vuxna som vi får förmoda var väl bevandrade i militärhistoria). I Sverige gav en annan pojkboksförfattare, Ossian Elgström, ut *Hur man för krig med tennsoldater* år 1914, alltså samma år som första världskriget bröt ut.

Hos Wells och Elgström betonades de ”lekfulla” element som de tyckte sig se i ”riktig” krigföring. Båda menade att den strukturerade leken med tennsoldater inte enbart var avsedd för barn. Tvärtom betraktade de en sådan aktivitet som både roande och nyttig för vuxna. Ossian Elgström beskrev hur han unnade sig ”ett uppfriskande slag med någon vän som besöker mig, ty det är ej blott pojkar som kunna ha nöje av ”krig” med tennsoldater”.[263] Dessa spel balanserade mellan

[262] Kopplingen mellan H.G. Wells krigsspel och nutida mobilspel. Se Rundle, Michael. “H. G. Well’s ‘Little Wars’: How An Icon of Sci Fi Invented Modern War Games 100 Years Ago.”, *Huffington Post*, 9 april 2013: “[Little Wars] marks the beginning of a past-time that would lead, eventually, more or less directly to X-Com, Call of Duty, and even Angry Birds.”. url: http://www.huffingtonpost.co.uk/2013/04/09/hg-wells-little-wars-how-_n_3044934.html (hämtad 4 maj 2016).

[263] Elgström (1914), 4.

lek och den militära simuleringens autenticitetsanspråk. Målet med Ossian Elgströms regelbok var enligt författaren själv att visa hur ”en rationell tennsoldatslek skall skötas.”[264]

Miniatyrkrigsspelen beskrevs som ett sätt att träda in i en tillrättalagd fantasivärld, där de vuxna männen fick leva ut sina drömmar om status och prestige. Enligt Wells var spelet:

> …the game of kings—for players in an inferior social position. It can be played by boys of every age from twelve to one hundred and fifty—and even later if the limbs remain sufficiently supple—by girls of the better sort, and by a few rare and gifted women.[265]

De som i ”verkliga” livet tyckte sig befinna sig i ett underläge kunde kompensera detta med krigsspelets hjälp. Krigsspelet var ett sätt att visa upp den kreativa, latenta fältherreförmågan hos den som aldrig deltagit i krig men som ändå tyckte sig veta tillräckligt om krigets fasor för att inte själv vilja uppleva dem.

Little Wars lät spelaren uppleva ”the premeditation, the thrill, the strain of accumulating victory and disaster”.[266] Här fanns ”no smashed sanguary bodies, no shattered fine buildings nor devastated countrysides, no petty cruelties”.[267] Dessutom hade spelet den fördelen att krigets avigsidor inte behövde beröras. I krigsspelet undveks exempelvis “that tiresome delay or embarrassment of every gracious, bold, sweet, and charming thing, that we who are old enough to remember real modern war know to be the reality of belligerence”.[268] Det fanns helt enkelt bättre saker i livet att ägna sig åt för världens män än att leva ut krigslekarna i blodigt allvar.[269]

Till skillnad från den ”fria” leken som barn ägnade sig åt så var miniatyrkrigsspelen strukturerade på ett sätt så att de i vissa aspekter avspeglade krigets verklighet, samtidigt som det lekfulla element man tyckte sig se i kriget bevarades. Utgångspunkten i Wells och Elgströms krigsspel var inte så mycket militärvetenskapliga teorier som de egna erfarenheterna av att leka krig med tennsoldater. I dessa miniatyrkrigsspel fanns inte, som i de militära krigsspelen, några spelledare. Inte heller fanns det några tabeller eller tärningsslag. Istället rörde det sig om en blandning av den leksaksestetik som skapats genom massproduktionen av leksakssoldater och andra miniatyrmodeller tillsammans med det ”vetenskapliga” förhållningssättet till krigföring som avspeglades i de militära krigsspelen. Förutsättningen för dessa miniatyrkrigsspel var mötet mellan dessa båda krigsföreställningar, där kriget i den ena kännetecknades av

[264] Elgström (1914), 1.
[265] Wells (1913), 7.
[266] Wells (1913), 97.
[267] Ibid.
[268] Ibid.
[269] Wells (1913), 98.

fantasi, äventyr och lek och där den i andra kännetecknades av ett vetenskapligt kodande av krigserfarenhetens praktik.

Lekfullheten i Elgströms och Wells spel tog sig olika uttryck. Framförallt förutsattes att det själva var involverade på ett fysiskt påtagligt sätt i spelet. De turades om att flytta sina leksakssoldater för att sedan försöka skjuta ner dem. De kunde använda sig av leksakskanoner som sköt små projektiler mot motståndarens leksakssoldater. Elgström säger sig har sett ”gamla karlar […] skjuta med ärter mot framryckande trupper […] och sen efter slaget, med pipan i mun, filosoferat över bataljen och varit rätt så ilskna, om de till äventyrs förlorat drabbningen”.[270]

Leksakvapnen kunde vara av olika slag. Det fanns som sagt, speciella leksakskanoner att köpa, ett annat alternativ var att tillverka vapen själv. I Elgströms bok förekom en rad ritningar på sådana leksaksvapen som läsaren själv skulle kunna bygga. Förstörelsen på leksaksslagfältet var en av de främsta lockelserna för denna typ av krigsspel. Elgström hävdade att ”för verklig bataljglädje fodras vapen som träffa, fälla och förinta i stor skala.”[271] Det fanns en rad knep att ta till för att göra slagfältet mer dramatiskt och levande. Elgström visade exempelvis hur man kunde konstruera en hemmagjord mina med hjälp av salpeterpapper vilket i sin tur gav en explosionseffekt. Detta förhöjde den estetiska njutningen av spelet och ”i ett intensivt rökmoln ser ni hur de anfallande flyga åt alla håll”.[272] Det skulle med andra ord vara såväl intellektuellt som känslomässigt och visuellt tilltalande att föra krig med tennsoldater.

Det moderna kriget, med alla nya krigsmaskiner och praktiker skulle på olika sätt avspeglas i Elgströms spel. Exempelvis föreslog Elgström att det var en god idé att bygga taggtrådshinder. Därigenom infördes ytterligare utmaningar för spelarna att hantera. Även här blev spelarna påtagligt fysiskt engagerade i spelet. Enligt Elgströms regler gällde det nämligen att skjuta ärtor på den hand som försökte klippa upp dessa hinder. Den väl förberedde spelaren kunde i sin tur ha någon form av vante i beredskap för att skydda sina händer när taggtråden skulle klippas och motståndaren febrilt försökte stoppa honom.[273]

Slagfälten som Wells och Elgströms krigsspel utspelade sig i kunde vara relativt avancerade, med flera olika typer av taktiska utmaningar. Elgström föreslog att fortifikationer inte behövde köpas. Istället kunde de byggas av träkuber som färdigställts av ””vedgubben”, eller någon annan stark vän”.[274]

[270] Elgström (1914), 4.
[271] Elgström (1914), 12.
[272] Elgström (1914), 14.
[273] Elgström (1914), 17.
[274] Ibid.

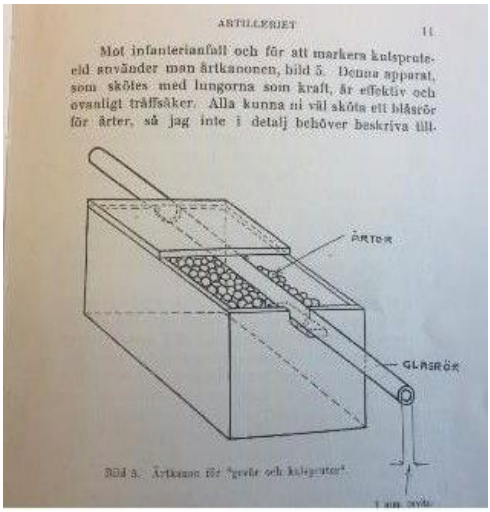


Bild 4. Från Ossian Elgströms "Hur man för krig med tennsoldater". Bilden visar en apparat för att simulera kulspruteeld mot tennsoldater. Den "skötes med lungorna som kraft, är effektiv och ovanligt träffsäker".[275]

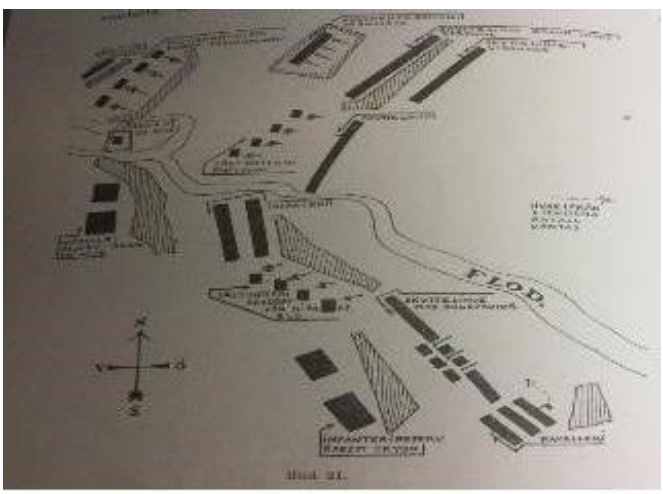


Bild 5. Slagfältsplan från Ossian Elgströms "Hur man för krig med tennsoldater". Bilden visar utplacering av artilleri och skydd vid försvaret av en flodövergång i ett av de fiktiva fälttågen.

[275] Elgström (1914), 11.

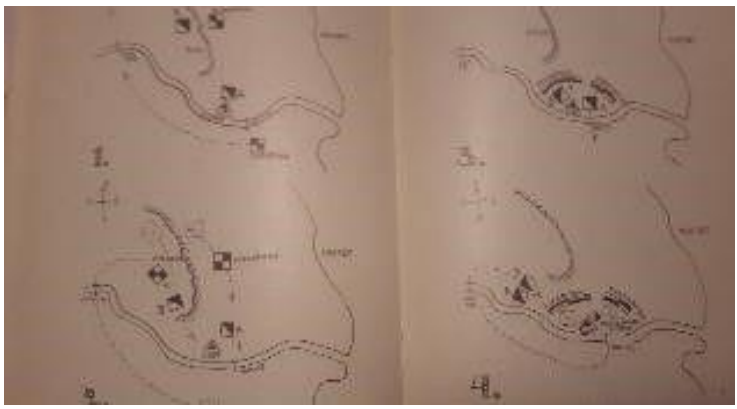


Bild 6. Kartor över en krigsspelskampanj i Ossian Elgströms "Hur man för krig med tennsoldater". Kartan visar ett omstritt område mellan två fiktiva nationer.

Dessa krigsspel utspelades i en tredimensionell värld där blicken skiftade mellan fältherrens överblick och ögonvittnet på marken. Illusionen av att vara på plats i slagfältet stärktes genom att blicken flyttades ner till tennsoldaternas nivå. Det låter kanske avancerat men i praktiken betydde detta att spelarna fick krypa på alla fyra på golvet.

Bild 7. Fotografi från H. G Wells "Little Wars" (s.30) som visar en spelomgång i en trädgård. Med största sannolikhet är det soldater från företaget Britain som används. Observera hur deltagaren längs ner till höger ligger och siktar med ett leksaksvapen mot motståndarens tennsoldater.

Wells beskrev inte i samma utsträckning som Elgström sitt krigsspel som en spegling av pågående krig. Han ville hålla fast vid lekens illusion och inte komma alltför nära de verkliga krigshändelserna. Ett sätt att göra detta på var att

utkämpa hela krig mellan fiktiva nationer, något som både Wells och Elgström förordade. Länderna kunde ritas ut på kartor där det gick att se vilka platser som var strategiskt viktiga och hur arméerna som skulle manövreras var placerade. När arméerna möttes utkämpades en strid med leksakssoldater. Resultatet av drabbningarna bokfördes och kartan ritades om. Därmed skapades en parallell minnesbild som var personlig, egentligen bara tillgänglig och meningsfull för spelarna själva.

I både Wells och Elgströms krigsspel fanns instruktioner för hur minnet av de fiktiva drabbningarna kunde bevaras genom att skriva krönikor över dem. Elgström skrev sålunda i *Vecko Journalen* år 1915:

> Fast jag nu är vuxna karlen och fader till många barn, är jag fortfarande lika road av mina krig. Jag för noggranna anteckningar över bataljer och fältslag och det är en angenäm tanke att äga ett land, där man själv är ”sin herre” och efter behag kan väcka till liv och slå ihjäl.[276]

Wells beskrev det som att han i spelet förändrades. Han slutade vara den krumryggade författaren med bläckfläckar på fingrarna. Fram trädde istället General Wells, en maskulin idealtyp som var den store fältherren personifierad. Genom förvandlingen rätades inte enbart hans krökta akademikerrygg ut, han tänkte sig även få ett mer ”krigiskt” utseende. Hyn fick en mörkare nyans och hans anletsdrag blev markerade och ansiktet pryddes av en kraftig mustasch. Kontrasten blev än större då hans små bläckfläckade händer växte till stora ”manliga” händer och han fick ett imaginärt ärr över sitt ena öga. När förvandlingen var klar blev han en erfaren, ärrad, maskulin fältherre, med oinskränkt makt över sin leksaksarmé.[277] Både General Wells och kung Elgström spelade framträdande roller i sina uppdiktade militärhistoriska narrativ.

Syftet med just dessa krigsspel var alltså inte att realistiskt återge krigserfarenheter, utan ska betraktas som en lek med olika aspekter av det föreställda kriget. Elgströms regelbok gavs ut när världskriget redan var ett faktum och han menade att ”just nu i dessa tider, då folken därute i världen sönderslita varandra, kan det ju passa bra att själv ha en liten enskild kamp att klara av”.[278] För Elgström var det pågående världskriget något som inspirerande till miniatyrkrigsspelandet. Den verklighetsflykt som fanns i miniatyrkrigsspelet skulle kunna skingra bekymmer och besvär. Krigsspelet med tennsoldater var ju för Elgström först och främst en källa till glädje, ett slags krydda i en trist och grå vardag, det ”piggar upp er, stridens spänning gör er livliga”.[279]

---

[276] Elgström, Ossian. ”Min ”hobby” – leka med tennsoldater – uppseendeväckande avslöjande av Ossian Elgströms psyke.”, *Vecko-Journalen,* årg. 1915, 372; se även Widhe, Olle. ”Det sanna pojkhumöret, krig och trivialisering i Ossian Elgströms pojkböcker”, *Edda*, nr. 1, 2014, 68–84.
[277] Wells (1913), 63–64.
[278] Elgström (1914), 4.
[279] Ibid.

Wells *Little Wars* kom som tidigare nämnts, ut året innan första världskriget bröt ut. Boken innehöll en passus där han jämförde miniatyrkrigsspelet *Little Wars* med det verkliga moderna kriget. Wells kallade detta ”Big War” för att skilja det från hans egna leksakskrig. Han menade att *Little Wars* kunde vara ett sätt att få utlopp för de egna krigiska fantasierna. Det var en plattform där spelaren på ett kreativt och harmlöst sätt kunde leva ut sina egna aggressioner. Författaren var uttalad pacifist men tänkte att människan hade naturliga krigiska impulser som man behövde få utlopp för. Bättre att detta skedde genom spel och lekar än i verkligheten. Han betraktade *Little Wars* närmast som ett slags vaccin mot krigshets.[280] I denna krigsprofylax låg enligt Wells nyttan med krigsspel. Det fanns därför enligt Wells en pedagogisk pacifistisk poäng med detta spel. Med spelets hjälp menade Wells att det på ett tydligt sätt gick att se hur okontrollerbart och farligt ett verkligt krig skulle kunna vara. Krigsspelet verkade därför enligt författaren krigsavskräckande.[281]

Trots sin uttalade pacifism avfärdade Wells inte miniatyrkrigsspelet som ett pedagogiskt verktyg för militären. Wells hade hört att de krigsspel som användes av brittiska militären ofta var en ”very dull and unsatisfactory excercise, lacking in realism, in stir and the unexpected”.[282] Inte blev det bättre av att dessa spel tilldrog sig under det absoluta överinseendet av en fantasilös spelledare som ofta inte kunde förmå att engagera och entusiasmera. Dessa stela spel saknade enligt Wells den funktion som borde vara deras främsta, nämligen att väcka fantasin och kreativiteten hos deltagarna. I ett appendix som återfinns i slutet av *Little Wars* redogör han för hur spelet skulle kunna användas som militärt träningsredskap. Författaren tycks dock varit väl medveten om den anspänning och risk för krig som förelåg och menade på att om krig skulle bryta ut så var det bättre att detta fördes med en så väl förberedd militär som möjligt. Förlusterna och lidandet skulle då bli avsevärt mindre. En viss överste Mark Sykes författade ett tillägg med förslag på regler som uppfyllde de militära kraven på realism. Effektivare krigföring skulle minska krigets lidande:” the better it is played the more humanely it will be done.”[283] Med *Little Wars* hjälp skulle det enligt Wells vara möjligt att träna officerare för framtida krig på ett sätt som var mer roande och lärorikt än vad som var fallet med krigsspel av exempelvis Reisswitz’ typ.

Little Wars blev ingen succé i militära kretsar. Krigsspelshistorikern Peter Perla menar att en av anledningarna till att Wells ”seriösa” krigsspel aldrig blev särskilt populärt var att det var för ”lekfullt för att tas på allvar av militären. Inte minst tycks den fysiska representationen av strid med leksaksvapen varit alltför lekfulla för en stolt yrkeskår.[284] I deras ställe skulle tabeller och tärningar komma att

[280] Wells (1913), 97.
[281] Wells (1913), 99.
[282] Wells (1913), 101.
[283] Ibid.
[284] Curry och Perla (2011), 46.

användas och miniatyrkrigsspelen skulle i det avseendet närma sig de mer traditionella militära krigsspelen, även för hobbykrigsspelare.

I *Little Wars* beskrev Wells krigsspelet som uttryck för ett mer ”civiliserat” sätt att föra krig på, där ingen kom till skada. Han kontrasterar kriget som spel, det han kallar ”Little war”, mot det krig som utkämpas mellan stater som han kallar ”Big war”. *Little wars* innehöll det som Wells betraktade som krigets ”positiva” delar. Här fanns utrymme för öppen tävlan, för spänning och äventyr och avskärmar dessa från krigets konsekvenser, krig som katastrof.

Pedagogiskt kunde *Little wars* användas för visa på hur ett ”Big war” alltid kommer att leda till den kontrollförlust där kriget oundvikligen blir till en okontrollerbar mänsklig katastrof. Inom krigsspelets lekfulla ramar fanns inga offer och genom spelet kunde mänsklighetens blodtörst tyglas och bli till lekfull glädje. Wells menade rentav att krigsspelet skulle kunna vara nästa steg på civilisationernas evolution. Han såg framför sig hur framtida krig skulle utkämpas i något som kan liknas vid virtuella rum och soldater skulle inte behöva riskera att såras eller skadas. Författaren tänkte sig ett “krigstempel” där krigshetsarna skulle samlas:

> …with cork carpets everywhere, and plenty of little trees and little houses to knock down, and cities and fortresses, and unlimited soldiers – tons, cellars-ful, - and let them lead their own lives there away from us. My game is just as good as their game, and saner by reason of its size…[285]

Kriget fanns ju redan i ”destillerad” form i krigsspelet och det fanns ingen anledning att utkämpa det i den riktiga världen. För Wells tedde det sig rimligt att de som var ansvariga för ”Big War” istället skulle leka sina krigslekar i avskildhet utan att människor som inte hade något med konflikten att göra blev indragna:

> Great War is at present, I am convinced, not only the most expensive game in the universe, but it is a game out of all proportion. Not only are the masses of men and material and suffering and inconvenience too monstrously big for reason […] the available heads we have for it are too small.[286]

Med den insikten fastetsad i det mänskliga medvetandet tänkte sig Wells att storkriget som fenomen skulle kunna undvikas, samtidigt som de element som utgjorde skönheten och lockelsen i kriget skulle kunna upplevas utan att någon kom till skada. Utifrån en sådan analys kan *Little Wars* sägas utgöra en kritik mot det moderna industrialiserade kriget. Denna kritik var inte enbart ett utslag av pacifism utan kan även betraktas som ett sätt att försöka skydda bilden av det

[285] Wells (1913), 98–99.
[286] Wells (1913), 100.

nostalgiska kriget. Trots att Wells bok gavs ut innan världskriget var ett faktum hade man i Storbritannien utkämpat ett krig i Sydafrika, Boerkriget där såväl långskjutande artilleri som kulsprutor använts.

Hos Elgström fanns, som tidigare påpekats, en mer uttalad krigsromantik. För honom utgjorde det pågående kriget en inspirationskälla. Till skillnad från att ”sitta på en biograf” och se en krigsskildring var det ”tusen gånger mer livat att själv leda en armé”. Ett tennsoldatskrig var enligt Elgström en bot mot tristess då det var ”ständigt lika spännande”.[287] Krigsspelet var alltså ett sätt att uppleva krigets lockelse i första person utan att behöva utsättas för det verkliga krigets påfrestningar.

Wells och Elgströms sätt att använda tennsoldater för krigsspel kom att bli inflytelserikt. Under en av mina genomsökningar av *Dagens Nyheter*s artikelarkiv stannade min blick på ett reportage från 1977 där ekot från Wells och Elgström hördes tydligt. Under rubriken ”Blåögda boys med bly i blick” intervjuades konstnären Peter Dahl och översättaren Gustav Bjurström om sina tennsoldatssamlingar och tillhörande krigslekar. För Peter Dahl var krigsspelandet en flykt in i en fantasivärld, en ”egen värld i villagaraget”. Denna fantasivärld var det fiktiva landet ”Carabanien på planeten Cellus”. I likhet med Wells och Elgström skrev han detaljerat om de olika drabbningarna som inträffade där. Vid tidpunkten för intervjun höll Dahl som bäst på att skriva del II i Carabaniens historia:

> …en framställning med motstridiga vetenskapliga uttolkningar av krigiska stammar och dynastier som erövrar varann. I stil med vad man läser om gamla Kina, Mesopotamien, Mexiko och Egypten.

Bjurström hade å sin sida inte ett bestämt fantasiland där krigsspelet ägde rum. För honom låg lockelsen i ”samlandet. Och skådespelet, dramatiska, vackra tablåer man ställer upp för sig själv” och han tillade: ”Jag har lekt mycket ensam”.

I dessa strukturerade krigslekar var några av de tongivande beståndsdelarna i krig, döden och lidandet inte närvarande. I likhet med Dahl beskrev Bjurström sina krigslekar som fantasier. Kriget på krigsspelsbordet var för honom ”lika imaginärt som Peters inbillade krig. Det är som Shakespeares dramer. Man håller distans även om alla dör på slutet”.

Då reportaget skrevs 1977 hade plasten börjat ersätta det ”hälsovådliga blyet” och det fanns gott om olika billiga leksakssoldater att välja bland. I Dahls samling återfanns ”ryska och kinesiska revolutionen i plast med Lenin och Mao”. Men det var tennsoldaterna som utgjorde merparten i samlingarna. Bjurströms samling innefattade en rad epoker:

[287] Elgström (1914), 4.

> Alexander den stores slag vid Indus och vid Ganges. Sjuåriga kriget mellan Fredrik II av Preussen och Maria Teresia av Österrike med 540 krigare till fots, 740 till häst plus fyra kanoner. Napoleonkrigen. 2000 man till fots och 770 till häst. Österrikare, fransmän, preussare, engelsmän, ryssar plus 28 kanoner och lite gubbar som bygger broar. Och så lite greker, perser och romare [...]
>
> Nu ställde Bjurström upp spanska pikenerare från Filip II:s 1500-tal, tyska landsknektar och franskt kavalleri från samma epok. Mot detta spelade Dahl ut en tät här av karoliner, moderna ryska soldater plus en åldrig pansarvagn och så några indianer. – Jag har lite greker, romare och kartager och så lite kastmaskiner också, skrattade Dahl just som han satte dit två cyklister. – De är nazister, förklarade han.

På frågan om de som spelar krigsspel är krigiskt lagda svarade Dahl att hans krigsspelskamrater ”är fredliga, till och med pacifister”. Istället beskrivs krigsspelet med leksakssoldater som en förlängd barndomslek. Peter Dahl hävdade att ”man blir inte vuxen hux flux”. Bjurström menade att han själv var ”en ytterst fredlig person” och tillade att även andra fredligt sinnade bekanta hade nöje av denna typ av krigsspel:

> Sekreteraren för den franska litteraturtidskriften La Nouvelle Revue Francaise, Grosjean, har varit hemma med sin son och lekt med tennsoldater. De drev krigsspel med trupprörelser. Det var dynamiskt och vackert. Han är en blid man som varit präst ett tag och som översatt Koranen.[288]

Trots att Wells tidigare påpekat att denna typ av krigsspel även lämpade sig för ” that more intelligent sort of girl who likes boys' games” beskrevs krigsspelet i detta reportage uteslutande som en manlig aktivitet. Varken Bjurströms eller Dahls hustrur deltog i deras krigslekar, de hade ”inte tid med sådana här lekar. De har fullt upp med annat”.[289]

Den nostalgiska och tillrättalagda krigsfantasin tycks varit vägledande. Trots de många historiska figurerna i de båda männens samlingar hade varken Dahl eller Bjurström något större militärhistoriskt intresse. De krigsspel dessa herrar ägnade sig åt kan därmed beskrivas som en form av förlängd barndom. Här kunde barndomens fantasier om ärofyllda, spännande krig få fritt utlopp. Krigsleken var i detta fall inte ett uttryck för barndomens *rite de passage* där steget togs från barndom till vuxenlivet, från krigslek till krigets allvar. Krigsspelandet framstår snarare som ett medel för att hålla sig kvar vid barndomens krigsfantasier och skydda dessa från krigets verklighet.

[288] Romdahl, Margareta. ”Blåödgda boys med bly i blick!.”, *Dagens Nyheter*, 27 mars 1977, 33.
[289] Ibid.

Krigstrivialisering i spel under pågående världskrig

Krigstrivialisering kan göras på olika sätt, exempelvis genom att använda eufemismer och sportmetaforer eller genom att anspela på nostalgiska föreställningar om det ädla kriget i en avlägsen tid eller i en fantasivärld. Även barndomens krigslekar kan uppfattas som en sådan form av krigstrivialisering. Förutom detta infantiliserande av kriget och betraktandet av det som ett äventyr i en fantasivärld eller det förflutna så kan spel också användas för att trivialisera pågående krig. I *Vecko-Journalen* bifogades under krigets första år enklare brädspel som skildrade olika krigsskådeplatser. Spelen beskrevs som lämpliga pedagogiska verktyg för att introducera krigshändelserna för barn och ungdomar.

I ett av dessa spel, *Turk och ryss, ett roligt tärningsspel utarbetat för ungdomen av Vecko-Journalen*, utgjordes spelplanen av en karta över gränsområdet mellan Turkiet och Ryssland.[290] Konceptet var tänkt att visa på strategiska punkters betydelse i krig. Spelarna flyttade sina pjäser längs olika vägar och försökte därigenom kontrollera olika platser på spelkartan och förvägra motspelaren dessa.

Ett annat spel hette *Håll Fienden Stången – ett krigsspel till ungdomens förströelse*.[291] I instruktionen till spelet hette det ”Denna gång skola vi leka krigsspel på östra krigsskådeplatsen och vi skola låta våra unga läsare pröva sina talanger på järnvägens problem”.[292] Här utgjorde logistiken spelets tematik. Spelplanen var en karta över järnvägslinjerna och de befästningar som behärskade järnvägsnätet. Det gällde att skydda sina egna järnvägslinjer och skära av motståndarens genom att så listigt som möjligt positionera sig på spelbrädet.

Ett tredje exempel var *Vägen till Paris – ett krigsspel till ungdomens förströelse* där ”engelsmannen”, ”tysken”, ”fransmannen” och ”belgaren” kämpar om herraväldet på västfronten”.[293] Spelet följde ”visserligen inte alldeles de krigiska tilldragelsernas gång, men låta dock de unga stifta en ”intimare” bekantskap med krigsskådeplatsen”.[294] Här var det kampen mot klockan som åskådliggjordes, där engelsmannen, tysken, fransmannen och belgaren så snabbt som möjligt skulle nå den punkt som identifierats som avgörande för krigets utgång, nämligen Paris.

[290] *Turk och ryss, ett roligt tärningsspel utarbetat för ungdomen av Vecko-Journalen, Vecko-Journalen,* nr. 48, 1914.
[291] *Håll Fienden Stången – ett krigsspel till ungdomens förströelse*. *Vecko-Journalen*, nr. 46, 1914.
[292] Ibid.
[293] *Vägen till Paris – ett krigsspel till ungdomens förströelse*. *Vecko-Journalen*, nr. 44, 1914.
[294] Ibid.

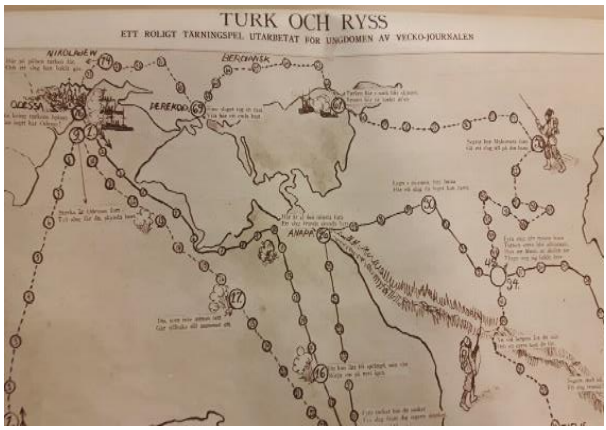


Bild 8. Krigsspel i Vecko-Journalen 1914: "Turk och ryss, ett roligt tärningsspel utarbetat för ungdomen av Vecko-Journalen".

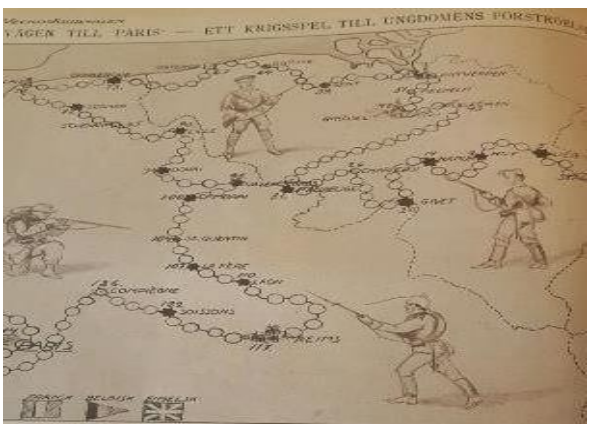


Bild 9. Krigsspel i Vecko-Journalen 1914: "Vägen till Paris – Ett krigsspel till ungdomens förströelse".

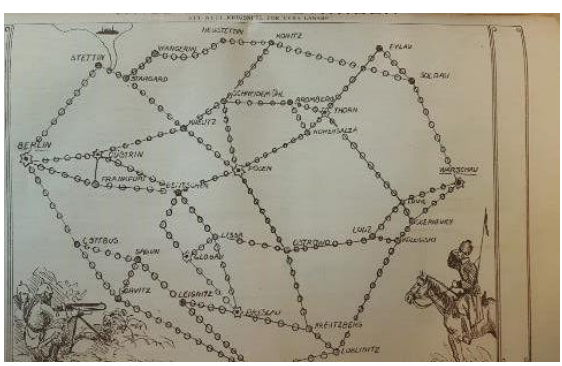


Bild 10. Bild av krigsspel i Vecko-Journalen 1914: "Håll fienden stången! – ett krigsspel till ungdomens förströelse".

De spel som under krigstid publicerades i *Vecko-Journalen* var långt ifrån unika. *Floods krigsspel* salufördes i en annons i *Dagens Nyheter* under devisen ”Envar sin egen Hindenburg!”. Med detta spel var det enligt reklamen möjligt att ”hemma hos sig föra i miniatyr det rasande krig som pågår ute i Europa […] efter bestämda regler på schackrutad karta över Europa”. På denna karta kunde spelarna planera sina drag och ”få leda en drabbning, alldeles såsom varje härförare på kartan genomgår drabbningen innan denna igångsättes”. I *Floods krigsspel* var det fältherren som historisk aktör som lyftes fram: ”Betänk. Ni sitter som högste general eller amiral … på EDER beror det om (allt i spelet naturligtvis) skall avgå med segern”. Det gick att spela ”själv eller tillsammans med någon eller några vänner”.

Spelet utlovades enligt annonsen utgöra en social medelpunkt: ”Ni bör ovillkorligen köpa ett FLOODS KRIGSSPEL och spela det med eder bror, syster, fru eller vän eller alla på en gång” och ”träna Edert skarpsinne som sällskapsspelare och härförare.” Spelet salufördes som en ”spännande, intressant och aktuell förströelse under vinterkvällarna”. Och om den presumtiva kunden inte redan var övertygad underströks: ”Detta spels spänning är oerhörd!”[295]

Spelets regelbok innehöll tre olika spelsystem för att passa alla åldrar. Det enklaste spelet var ett tärningsspel. Den något mer avancerade varianten var ”det lilla spelet”, där de olika pjäserna flyttades på ett sätt var ”mycket enkelt, men kräver givetvis ett vaksamt öga, då det på ens egna beslut och placeringar beror, om trupperna föras till seger eller nederlag”.[296] Slutligen fanns det ”Stora spelet” som också var det mest avancerade, där flera vapenslag ingick:

> Ingen för de verkliga krigshändelserna intresserad bör underlåta att här själv pröva kampen. Ni skall häpna över huru fullständigt de stora problemen gå igen på kartan, och Ni kommer själv få stort tankebryderi för att komma fram till seger eller undgå nederlagets smärta.[297]

De olika vapenslagen flyttades i enlighet med särskilda regler. Pjäser som flyttades över neutral mark förlorades, likaså om någon pjäs flyttades så den var: ”åtkomlig för något av fiendens vapen och man framom, bakom eller på sidorna verkställt sådana placeringar att, att denna genom flyttning (drag), går en säker undergång till mötes”.[298]

I spelet ingick också sjöstridskrafter och de pjäser som representerade pansarfartyg var särskilt kraftfulla. Likaså förekom torpedbåtar och minor vilka

[295] *Dagens Nyheter*, 18 december 1914, 8.
[296] *Floods krigsspel*, Stockholm: Victor Pettersons bokindustriaktiebolag, 1914, 3.
[297] *Floods krigsspel*, 1914, 3.
[298] *Floods krigsspel*, 1914, 5.

”kunna utläggas varsomhelst, där de effektivt skydda mot fientliga angrepp”.[299] Spelet höll på tills: ”Segern är vunnen då de rutor som beteckna fiendens huvudstad besatts, eller då den fientliga styrkan reducerats till mindre än hälften av motståndarens”.[300]

I spelets regelbok beskrevs de olika spelarnas roller som ledare för de krigförande nationerna. Länderna framställdes som enskilda individer som av olika skäl, inte minst av sådana som hade med ära och prestige att göra, tvingades till krig. Delar av den tyska spelarens bakgrundsbeskrivning lydde:

> Den tappra tyska armén går till strid. Ni känner Eder kraft och är övertygad om Eder saks rättvisa. Alla erkänna Edert mod, Eder utomordentliga här och ledning. Därför väntar man också att få se den tyska arméns allra största glansdagar åter uppstå. […] Det är en stor uppgift Ni tager Eder före då Ni upptager kampen med Tyska riket. Historien visar ju emellertid att Edra härar förmår uträtta storverk. Kanske revanschen nu är inne och att Ni åter inför världen skall stå omhöljd av Napoleon den förstes alltid strålande gloria.[301]

Eller då ”det omätliga Ryssland” tillika ”slavernas beskyddare, går till strid”. Då hette det att: ”Med all den kraft Edra ärorika arméer besitta går Ni till strid, då signalen ljuder”.[302]

England-Belgien hamnade i krig av pliktkänsla då” Omständigheterna ha gjort att Ni kommit med i krigets virvel. Edra vänner ha dragit svärdet och trogna Edra förpliktelser, ha Ni genast trätt upp vid deras sida.”[303]

För Österrike-Ungern var det skymfen efter mordet på Franz Ferdinand som motiverade till krig då man slöt upp på Tysklands sida:

> Ni känner att striden för Edert land betyder så oändligt mycket-kanske vara eller icke vara. Men detta skall också ge Eder kraft, och med allt det mod, som hämnandet av en kränkning förlänar går ni till striden.[304]

I presentationerna av kriget i spelform trivialiserades det pågående kriget och blev till underhållning. Krigets orsaker förklarades med hänvisning till nationalistisk ärekänsla och krigföringen presenterades som en uppsättning problem eller tävlingsmoment. Kriget framställdes som en arena där den egna dugligheten och äran kunde visas upp och mätas mellan kombattanterna.

---

[299] *Floods krigsspel*, 1914, 5.
[300] Ibid.
[301] *Floods krigsspel*, 1914, 7–8.
[302] *Floods krigsspel*, 1914, 8.
[303] Ibid.
[304] Ibid.

Då kriget skildrades i ett spel med klara regler så framstod krigsförloppet inte längre som något kaotiskt. Även om förloppet inte framstod som helt förutsägbart så blev det ändå kontrollerbart genom spelens stipulerade regelsystem. Det var nästan som att de faktiska krigshändelserna det rapporterades om i verkligheten kunde begripliggöras med spelet som metafor. Det faktiska krigsförloppet kunde förklaras med hänvisning till vilken typ av drag respektive motdrag de stridande parterna gjort.

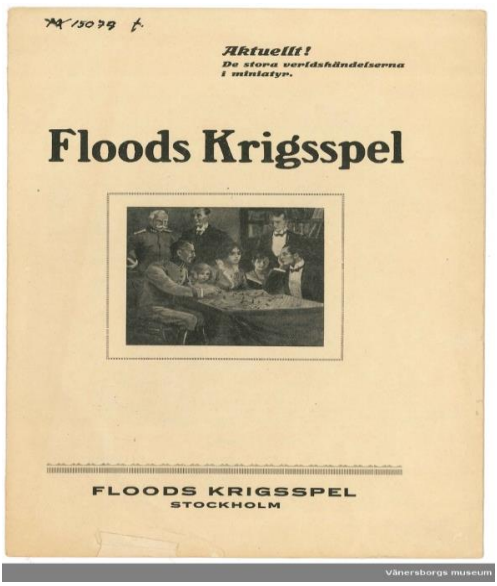


Bild 11. Omslag till Floods krigsspel från 1914 (med tillstånd av Värnersborgs museum).

Bild 12. Floods krigsspel från 1914 (med tillstånd från Värnersborgs museum). Spelplanen var en karta över Europa, indelat i olika rutor som representerade respektive spelares kontrollzoner. Det var på dessa rutor spelarna flyttade sina olika pjäser i enlighet med spelets regler.

Det moderna kriget och krigsnostalgin

Under pågående krig är det knappast ägnat att förvåna att det förekommer krigstrivialisering hos såväl de krigförande parterna som länder i beredskap. Efter första världskriget rådde dock en generell krigströtthet och krigslekar som länge varit föremål för kritik från pacifistiskt håll kunde nu generellt problematiseras. Erfarenheterna från första världskriget förändrade på många håll inställningen till krigsleken och den självklara krigsfostran som varit en del av pojkkulturen sedan 1800-talets medborgerliga krigarideal. De ideal och föreställningar som många var uppväxta med kom på skam genom krigets verklighet. Röster höjdes som kritiserade krigsglorifierande, nationalistiska berättelser riktade mot barn och unga samt krigslekar och krigsleksaker. Man fruktade för att det uppväxtande släktet förde vidare tidigre generationers krigshets.

En del av kritiken kom från krigsveteranerna själva. I en studie över den litteratur som beskrev krigserfarenheten har den brittiske litteraturvetaren Samuel Hynes argumenterat för att erfarenheterna från kriget i Storbritannien på ett generellt plan ledde till ett skifte som ledde bort från en starkt positiv syn på krig och på det militära etablissemanget.[305] Den ”krigets nöjeskultur” som krigslekarna representerade kritiserades. Försök gjordes att lansera ”fredsleksaker” och olika typer av fredsfostran inom ramen för en generell fredspedagogik. Denna betonade internationell samverkan och syftade till att motverka nationell chauvinism.[306] Fredsretorik hade givetvis förekommit tidigare, men i ljuset av världskriget fick den större kraft. En generell kritik mot krigsleksaker formulerades, i synnerhet gällde det krigsleksaker som på olika sätt anspelade på det moderna kriget. Här fanns en nostalgisk uppfattning om att krig förr på något sätt varit ”renare”, mer heroiskt och även mer estetiskt tilltalande. Om det samtida kriget var fult och opersonligt representerade forntida krig ett vackert äventyr. Under notisen ”Barnakammarens upprustning” skrev exempelvis signaturen Eevo i *Svenska Dagbladet* år 1936 angående kontrasten mellan forna tiders krig och krigsleksaker som skildrade modernt krig:

---

[305] Hynes, Samuel. *A War Imagined: the First World War and English Culture*. London: Pimlico, 1992 [1990]. Hynes beskriver hur bilden av kriget påverkades av de många memoarer som krigsveteraner skrev. I dessa betonades ofta offer, lidande och meningslösheten i det industriella kriget. Det fanns dock vissa undantag, speciellt i den tyska litteraturen som under mellankrigstiden kunde lyfta fram kriget som ett ”härdande” av manligheten. Kontrasten mot de pacifistiska krigsskildringarna som Eric Maria Remarques *På västfronten intet nytt* eller Sigried Sassoons poesi om krigets meningslöshet kunde vara stor, se exempelvis Theweleit, Klaus. *Mansfantasier*. Stockholm: Brutus Östlings bokförl., 1995. Ett exempel på detta var Ernst Jüngers bok *In Stahlgewittern* (sv. Jünger, Ernst. *I stålstormen*, 2. uppl., Stockholm: Atlantis, 2011).

[306] Dawson, Graham. *Soldier Heroes: British Adventure, Empire and the Imagining of Masculinities*. London: Routledge, 1994, 235–236; Nilsson, Ingela. *Nationalism i fredens tjänst: svenska skolornas fredsförening, fredsfostran och historieundervisning 1919-1939*. Doktorsavhandling, Umeå: Umeå Universitet, 2015, 86.

> …tennsoldaterna med sina granna uniformer, sina fjäderbuskar och sina stegrande hästar tillhör en svinnande epok, då också kriget hade en glans av äventyr och romantik. Det själlösa maskinkriget, vari hela nationerna, inklusive kvinnor och barn kastas in som en blint arbetande förgörelseprocess, håller nu också på att erövra barnkamrarna. Tanks, kulsprutor, bombplan och mycket annat, är det nu som leksaksaffärerna bjuda sitt unga svenska klientel till den stora fridsfesten. De symbolisera icke äventyret, heroismen, överhuvudtaget intet sublimt, endast det mekaniska massmördandet, uttrycket för krigets fortskridande förpöbling.[307]

För Eevo var det alltså inte kriget som sådant som var problematiskt, det problematiska låg i det samtida krigets opersonliga mekaniska uttryck. Kriget hade förr haft ”en glans av äventyr och romantik”. Det nya sätt på vilket krig kommit att utkämpas i mekaniseringens tidevarv hade förstört denna ”glans” och kriget hade smutsats ner, det hade ”förpöblats”. Denna kritik av det nya kriget vittnar om kraften i att betrakta krig i det förflutna omgivet av ett nostalgiskt skimmer, en föreställning om en tid då krig var som det ”borde vara”. Föreställningen om ett förflutet, mer estetiskt tilltalande krig med granna uniformer och individuella hjältedåd kunde lyftas fram som en kritik mot den upplevda ”förpöblingen” av kriget som maskinernas inträde på krigets arena bidragit till. Detta var uttryck för en nostalgisk krigsföreställning.

Den nostalgiska krigsföreställningen var Eevo inte ensam om att uttrycka. Vid ungefär samma tid som Eevo skrev sin insändare satt den holländske historikern och antropologen Johan Huizinga på sin kammare och reflekterade över sambandet mellan lek och mänsklig kultur i sitt verk *Den lekande människan (Homo Ludens)*. Huizinga menade att kultur var en konsekvens av människans naturliga lekfullhet vilken kombinerades med nyfikenhet, viljan att förstå och en strävan att skapa mening och ordning i en kaotisk tillvaro. Därigenom hade leken gett upphov till så skilda kulturella uttryck som exempelvis religion, juridik och ekonomi. Leken speglade på olika sätt delar av tillvaron och vissa delar av leken var betydelsebärande i bemärkelsen att de var heliga, vilket inte enbart omfattade religiösa riter. Det fanns lekar som på andra sätt togs på största allvar av deltagarna, lekar vars utfall fick konsekvenser utanför lekens arena.

Huizinga ägnade ett helt kapitel i boken åt att diskutera sambandet mellan krig och lek och han betraktade krigföring som ett exempel på en aktivitet som hade spår av sådan lek. Då gällde en förbestämd uppsättning regler och man kunde utgå från att utfallet respekterades. Krigföring hade visserligen alltid innehållit en rad element, som plundring, bakhåll och våld mot icke stridande, element som inte föll inom ramen för det lekbara. Strängt taget var det bara en form av krigföring som kunde betecknas som lekfull, den form som kallades ”agonala”

[307] Eevo. ”Barnkammarens upprustning.”, *Svenska Dagbladet*, 17 december 1936, se även Nilsson (2015), 305.

eller tävlingsinriktade. Det var en typ av krigföring då de krigförande respekterade varandra och såg krigets hantverk som något heligt. Han tänkte sig att kampen hade en djupare, närmast helig betydelse, då kämparna:

> …vilka betraktar varandra som motståndare vilka kämpar om en sak som de har rätt till. Även om den rena hungern skulle vara orsaken till deras kampvilja, vilket dock blott sällan är fallet, framstår kampen som en sak med prägel av helig plikt, ära eller vedergällning.[308]

Kriget beskrevs som en form av test och ett sätt att lösa dispyter under någorlunda kontrollerade former: ”Man för krig för att genom ett prov på vinst och förlust erhålla ett avgörande med gudomlig giltighet”[309]

Huizinga använde begreppet *aristeía* för att beskriva sinnebilden av stridshandlingar som utmärktes av excellens, ära och mod. Detta ord härrör från antikens Grekland och återfinns exempelvis i Illiaden då Akilles ensam slåss mot hela den trojanska armén. Generellt betecknar begreppet de ögonblick då en hjälte gör något extraordinärt eller ”vackert” på slagfältet. Det var även namnet på en speciell utmärkelse som i antikens Grekland utdelades till förtjänstfulla kämpar efter ett fältslag. En annan betydelse av ordet är viljan att vinna rättvist på egna meriter i någon form av tävling.[310] Enligt Huizinga kan tvekampen ”vara den personliga aristeía som inleder eller åtföljer den allmänna kampen och som förhärligas av diktare eller krönikörer och är väl bekant från hela världshistorien”.[311]

Denna krigföringsform återuppväcktes under första världskriget ”i form av utmaningar, som de berömda flygarna framförde till varandra i nedkastade brev”.[312] Tvekampen hade inte ”till syfte att döda utan snarare är uttryck för att man gjort nog för äran i och med att blod har flutit.[313] Duellen var en ”reglementering av det i otyglad vrede oförmodat gånga dråpet. Platsen duellen utkämpas på beskrevs som en ”lekplats”.[314] Krigets regler gav enligt Huizinga även upphov till regler inom andra mellanmänskliga sfärer:

> I dessa föreställningar, där kriget blir ett spel om ära och dygd, har samtidigt med ridderlighetens begrepp även folkrätten bildats, och ur båda har den rena mänsklighetens begrepp fått näring.[315]

---

[308] Huizinga, Johan. *Den lekande människan: (homo ludens)*. Översatt av Gunnar Brandell. Stockholm: Natur och kultur, 1945, 101.
[309] Huizinga (1945), 102.
[310] Caillois (2001), 44.
[311] Huizinga (1945), 102.
[312] Ibid.
[313] Huizinga (1945), 106.
[314] Ibid.
[315] Huizinga (1945), 107.

Liksom många andra såg Huizinga det moderna, industrialiserade kriget som en katastrof som ställde världen på ända, spelreglerna respekterades inte. I utvecklingen mot det moderna kriget hade krigföring alltmer fjärmat sig från krigets lekfulla ursprung: ”Först teorin om det totala kriget avstår från den sista resten av lek i kriget och därmed på samma gång från kultur, rätt och mänsklighet överhuvud”.[316]

Det betyder inte att ”i tidigare kultur all kamp har ägt rum i formen reglerad tävlan, inte heller att i det moderna kriget agonala element är helt och hållet uteslutet.”[317] Det var delar av den idealiserade föreställningen om det lekfulla kriget som på olika sätt kom till uttryck både i krigets praktik och i diskursen om kriget:

> …det blodiga våldet låter sig blott till ringa del tvingas in i ädla kulturformer. Därför söker sig gemenskapsandan alltid på nytt fram till vackra fantasier om ett ädelt hjälteliv kännetecknat av ädel tävlan och hemmahörande i den ideala sfären av ära, dygd och skönhet. Idén om den ädla kampen är nu en gång en av kulturen kraftigaste impulser. Har den väl utvecklat sig till ett system av krigisk idrott, högtidliga sällskapslekar eller poetisk skildring såsom i den västerländska medeltidens eller den japanska bushidons riddarväsen, då kommer denna fantasiföreställning själv att återverka på kulturens och individens hållning, i det att den stålsätter modet och främjar pliktuppfyllelsen.[318]

Detta utslag av nostalgi inför föreställningen om det förflutna, ursprungliga kriget som en form av tvekamp mellan jämlikar och en tävling mellan män som pressade en till det yttersta kunde också komma till uttryck hos dem som handhade det moderna krigets mest avancerade maskiner, stridspiloterna. Richard Hillary var brittisk stridspilot under andra världskriget, innan han stupade hann han med att skriva om sina upplevelser som stridspilot. I ett avsnitt diskuterar han skälet till att gå med i kriget med en vän. Han hävdade där att:

> …jag är med och slåss i det här kriget, därför att man i ett krig snabbt kan bringa alla sina anlag och egenskaper till utveckling i en grad, som det under normala förhållanden skulle ta en halv livstid att nå fram till. Det är därför jag blivit flygare. För i en Spitfire har man kommit tillbaka till kriget sådant som det bör vara – om man kan tala om att kriget bör vara på det ena eller andra sättet. Tillbaka till den enskilda tvekampen, till självtilliten och det fullkomliga ansvaret för det egna ödet. Man antingen dödar eller dödas- och det är förbannat spännande.[319]

[316] Huizinga (1945), 101.
[317] Huizinga (1945), 111.
[318] Huizinga (1945), 114.
[319] Hillary, Richard. *Den yttersta fienden*. Avesta: En bok för alla, 2007 [1942],123.

Detta var knappast någon unik uppfattning. Även Huizinga hade ju menat att det i bilden av första världskrigets stridspiloter odlats en sådan myt där kampen i luften framställts som renhårig och ädel. Den anspelade på bilden av de medeltida riddaridealen och kunde betraktas som ett uttryck för det seglivade antika begreppet *aristeia*. Denna idealbild, där luftstriden framställdes som en duell mellan jämlikar var framträdande i de krigförande ländernas propaganda. Möjligen passade striden i luften in i en fantasi som målade upp den som en kontrast mot krigets verklighet på marken.[320] Föreställningen om tvekampen i luften vittnar om den seglivade föreställningen om det lekfulla och estetiskt tilltalande kriget trots att krigets verkliga lidande inte gick att blunda för.

Flygaresset var en hjältefigur som först dykt upp i samband med propagandan runt första världskrigets luftstrider. I denne förenades bilden av riddaren och den tekniske experten. Flygaresset förde krig på ett sätt som kunde framställas som renare och ädlare än andra typer av krigföring. Till skillnad från soldaten som stred i de smutsiga skyttegravarna framställdes jaktpiloten som höjd över krigets vidrigheter. Flygaresset var en maskulin hjälte som tangerade både ett medeltida riddarideal och den högteknologiske krigaren som kontrollerade avancerade krigsmaskiner.

I luften kunde ett ”rent” krig mellan män föras på en arena som bokstavligen var upphöjd från skyttegravarnas smutsiga elände.[321] Under mellankrigstiden var det vanligt att före detta jaktpiloter iscensatte simulerade luftstrider för en betalande publik runtom i Europa och USA. Luftstriderna framstod som ett spännande spektakel, en sådan bild av luftstriderna förmedlades dessutom genom tidiga spelfilmer, exempelvis det Oscarsvinnande amerikanska stumfilmsdramat *Wings* (1927).[322]

Summerande analys

Detta kapitel har handlat krigsspel som lek och underhållning med tidsmässigt fokus på tiden kring första världskriget. Första världskriget var mer destruktivt än något tidigare krig, vilket problematiserade den idealiserade krigsföreställningen där krig kunde beskrivas som äventyrligt eller som en integrerad del av den maskulina identiteten i det moderna samhället.

[320] Jämför med Wackerfuss (2013) som driver tesen att den populariserade bilden av luftstrider var att dessa var tvekamper, fria och tävlingsinriktade vilket ställde den bjärt kontrast till skyttegravskriget på marken, se även Bourke, Joanna. *An intimate history of killing: face to face killing in twentieth -century warfare*. New York: Basic Books, 1999, 64–66.
[321] Bourke (1999), 64–66.
[322] *Wings*. Regi av Wellman, William A, d'Abbadie d'Arrast 1927.

Jag har argumenterat för att underhållningskrigsspel och krigsleksaker var berättarverktyg med vilka det pågående storkriget i Europa kunde skildras. Med exempel från *Vecko-Journalen* visade jag hur kriget flyttade in i pojkars lekar och tog plats i människors hem. I *Vecko-Journalen* användes enklare brädspel för att uttryckligen skildra det pågående kriget på ett sätt som skulle vara tilltalande för en yngre läsekrets. Med krigsspel kunde det pågående kriget skildras som något som följde ordnade regler och vars händelseförlopp kunde framstå som begripligt.

I *Floods krigsspel* förmedlades en bild av kriget som en spännande kamp. Krigets orsaker förklarades också med hänvisning till begrepp som manlig ära och dygd, där att gå in i kriget var en konsekvens av den manliga hedern. De krigförande länderna beskrevs som individer vilka alla enligt uppfattningen om manlig ära hade giltiga orsaker att gå ut i krig. Här framträdde fältherren som ett maskulinitetsideal knutet till nationen. Detta krigsspel visade även på hur de olika vapensystem förhöll sig gentemot varandra och förmedlade därmed en föreställning om kriget som ett slags tankepussel där rätt spelpjäs på rätt plats under rätt omständigheter fällde avgörandet. Detta var ett sätt som dessa spel iscensatte en föreställning om autenticitet. Krigets kausala samband skildrades i denna pusselform.

Med H. G. Wells och Ossian Elgströms krigsspel som exempel visades även hur krigsspel var medel för att värna en krigsföreställning som präglades av en nostalgi kring förflutna krig. Föreställningarna om krig och historia var även i detta fall tätt sammanvävda med föreställningar om maskulinitet och tänkta krigarideal. I många avseenden utnyttjades ett nostalgiskt tillbakablickande mot ett idealiserat förflutet då man tänkte sig krig som en ädel kamp mellan jämbördiga motparter. Detta kom också till uttryck i hur man kunde resonera om krigsleksaker, där sådana leksaker som skildrade äldre, förmodat ädlare former av krig hävdades vara mer uppbyggliga än de krigsleksaker som porträtterade moderna krig.

Karaktäristiken i *Floods krigsspel,* där kombattanterna använde kriget som medel för att reglera oförrätter, ligger i linje med Johan Huizingas teori om krigets ”lekfulla” element. Dock betraktade Huizinga det industrialiserade kriget som något väsensskilt från det reglerade idealiserade kriget. Krigsspelen som H.G. Wells och Ossian Elgström konstruerade kan sägas vara exempel på sådana tillflyktsorter där krig kunde vara lek och tävlan. Genom att låta spelen utspela sig i fiktiva världar undveks obehagliga konnotationer med det pågående kriget. Det iscensättande av fantasiländernas krig som beskrevs av Wells och Elgström var ett sätt att skapa det rena idealiserade kriget utan att behöva ta hänsyn till verkliga krigshändelser. Därmed kunde den idealiserade krigsföreställningen få fritt spelrum innanför spelets och lekens väggar utan att verklighetens krig störde fantasin. Att det rörde sig om en medvetet konstruerade manlig fantasivärld gav

även krigsspelare som konstnären Peter Dahl och översättaren Gustav Bjurström uttryck för.

I nästa kapitel diskuteras hur krigsspel under kalla kriget användes för att åskådliggöra hur kommande krig kunde se ut samt som redskap för att planera för dessa okända potentiella framtida krig och hur dessa framtidsplaner i sin tur blev till kontrafaktiska minnen.

5. KRIGSSPEL SOM FRAMTIDSVISION OCH KONTRAFAKTISKT MINNE

I detta kapitel analyseras krigsspel som verktyg för att åskådliggöra potentiella framtida krigshot under perioden som löper ungefär från andra världskriget till och med det efterföljande kalla kriget. Under denna tidsperiod fick de professionella krigsspelen ökad betydelse då operationsanalys och datorteknik knöts till krigsspelens praktik. Detta gav spelen större trovärdighet som prediktionsinstrument och träningsverktyg. I spelen utforskades potentiella effekter av ny vapenteknologi och följderna av ett storskaligt krig men även i rollspelsform hur människor reagerade i krigssituationer. Den teknologiska utvecklingen var en osäkerhetsfaktor som togs med i krigsspelen.

I kapitlet analyseras bland annat reportage och rapporter om de krigsspel som användes av försvarsmakten och dess forskningsanstalt FOA. Jag tar även upp betydelsen av de kontrafaktiska scenarier som användes i dessa och liknande sammanhang för de underhållningskrigsspel som ofta tog avstamp i dessa professionella krigsspels kontrafaktiska scenarier.

Kapitlet inleds med exempel på hur reportage om krigsspelen i media i den svenska kontexten var ett sätt att informera om krig och om försvarsmakten för en bredare publik. Därefter berörs operationsanalysens betydelse för krigsspelens utformning under kalla kriget. Jag avslutar med en analys av hur de kontrafaktiska krigsberättelserna som skapades i professionella krigsspelssammanhang även kom till uttryck i populärkulturella sammanhang under och efter kalla kriget. Därigenom visas hur de kontrafaktiska minnen som skapades av olika hypotetiska framtidsscenarier levde kvar som kontrafaktiska minnen av ett konventionellt storkrig mellan supermakterna, även efter kalla krigets slut. Det som i krigsspelen skisserades som en hypotetisk framtid kunde bli del av en kontrafaktisk minneskultur.

Att förutse framtida och hypotetiska krig

Minnet av en epok är mer än bara minnet av faktiska händelser. Det kan även innefatta minnet av en specifik livsvärld där vissa händelser eller kausala förlopp framstått som möjliga. I ett kontrafaktiskt scenario tänker man sig in i hur något kunde ha varit, till exempel genom att undersöka hur möjliga framtider kunde te sig för människor som levde förr. Dessa möjliga framtider var en del av livsvärlden och ingick i upplevelsen av att leva vid en viss tid på en viss plats.

Historikern Jeremy Black menar att kontrafaktisk historieskrivning handlar lika mycket om en tänkt framtid som ett tänkt förflutet.[323] I det kontrafaktiska utrymmet finns historiens potentialitet. Det kontrafaktiska resonemanget handlar således om utforskandet potentiella möjligheter och risker vid en given tidpunkt.

År 1903 rådde det skarpt läge utanför Venezuelas kust då en rad europeiska stater hade begärt krigsskadestånd från detta land. Anledningen var att deras medborgare råkat illa ut i ett tidigare inbördeskrig i regionen. Från venezuelanskt håll ville man inte gå med på kraven och den tyska regeringen skickade då en flottenhet för att blockera landets hamnar. På den amerikanske presidenten Theodore Roosevelt inrådan skickades en större amerikansk flottenhet för att bryta den tyska blockaden. Ingen visste hur en potentiell konflikt mellan de tyska och amerikanska flottstyrkorna kunde sluta.

Scenariot undersöktes dock i krigsspel. I *Dagens Nyheter* kunde man i april 1903 läsa om ”Ett sjökrig mellan Amerika och Tyskland” som utkämpats i ett amerikanskt krigsspel, ett spel som tagits fram för att:

> …varigenom man på teoretisk väg, med iakttagande af alla möjilga sannolikhetsberäkningar och under sträng kontroll af skiljedomare, sökt bilda sig en uppfattning om den antagliga utgången af ett krig mellan Amerika och Tyskland.[324]

Artikeln refererade i sin tur till en rapportering om krigsspelet i tidskriften *Scientific American* där man följt en spelomgång av spelet *The Naval Wargame* som konstruerats av Fred T. Jane, en av världens ledande experter på krigsfartyg.[325] Han samlade data om världens olika krigsfartyg och gav ut årliga samlingsvolymer med denna information.[326] Jane var även miniatyrkrigsspelare och i likhet med de tidigare nämnda H. G. Wells och Ossian Elgström var han tillika författare av äventyrsböcker. *The Naval Wargame* kom att användas som tränings-, och planeringsverktyg i den amerikanska flottan. Det krigsspelsscenario som refererades till i *Dagens Nyheter* framstod som synnerligen detaljerat:

> I krigsspelet ha som gällande faktorer ingått de olika landens sjöstyrkor, deras organisation och utrustning, fartygens hastighet och beräknade stridsvärde, de dispositioner spelets skötare anordnade under spelets olika faser, icke blott i strategiskt hänseende utan ock i taktiskt, då det strategiska läget medförde

[323] Black, Jeremy. *Other pasts, different presents, alternative futures*. Bloomington, IN.: Indiana University Press, 2015, 5.
[324] ”Ett sjökrig mellan Amerika och Tyskland.”, *Dagens Nyheter,* 24 april 1903, 2.
[325] Niblack, A. P. ”The Jane Naval Wargame in Scientific American.”, *U.S. Naval Institute Proceedings Magazine* 29, nr. 3, september 1903, 581-593.
[326] Jane, Frederick T. *All the Worlds Fighting Ships*, första utgåvan kom ut 1898 och utgjorde starten för en lång bokserie, *Jane's Fighting Ships* som fortfarande ges ut årligen.

> sammandrabbningar af eskadrar i olika farvatten, och krigsskådeplatsen har varit förlagd till världshafven vid Amerikas och dess filippinska besittningars kuster samt utanför den tyska kolonien i Ostasien. Spelets gång har följts med stort intresse inom fackkretsar i olika land. [327]

Intresset var stort för ”de lärdomar det lämnat i enlighet med stridsdomarnas domslut och åsikter”.[328] Den nya krigsteknologin, framförallt ubåtarna, hade en framträdande roll i spelet:

> Åt undervattensbåtarne lämna stridsdomarna ett särskilt mention honorable, då det med spelets gång angaf att det var det oväntade uppträdandet af amerikanska undervattensbåtar som måste angifvas som orsak till de tyska fartygens tillintetgörande, då de i den sista drabbningen med efter striden med de amerikanska fartygen förminskade stridsvärde och reducerad hastighet samlade sig till den slutliga stöten mot den illa medfarna amerikanska flottan.[329]

Ubåtarna var ett nytt oprövat vapensystem. Deras effektivitet i krigsspelet baserades på antaganden om deras styrkor och svagheter vilka i sin tur kvantifierades i spelets regelsystem. Men det gick inte att vara säker på hur de bäst skulle användas och vilken betydelse de skulle kunna få i ett skarpt läge. Deras framgångar i krigsspelet förklarades med hänvisning till ”det särdeles gynnsamma väder med lugn sjö som antagits råda under stridsdagen”.

Erfarenheterna från krigsspelet tycktes visa på det dumdristiga i en högteknologisk militär kraftmätning där enbart Pyrrhussegrar var möjliga genom ”den enorma förlustprocenten på de båda sidorna och den fruktansvärda förminskningen i material som måste bli följden af ett sammandrabbande mellan två nutida flottor”. Förlusterna som registrerades i spelet var betydande. För den tyska flottan rörde det sig om ”omkring tjugu fartyg på hela sin till 49 fartyg uppgående styrka och amerikanerna 29 af 53”. Vid spelets slut hade amerikanska flottan endast kvar ”två fullt effektiva slagskepp mot tyskarnas ett”. Kostnaden för en väpnad konflikt bedömdes vara stor. Förlusterna på båda sidor i ett sådant krig skulle innebära en reducering till ”2: a klassens eller ännu lägre på rangskalan, då det tager flera år att återupprätta en första klassens flotta.” Det hela framstod som avskräckande och ”måste verka mycket starkt på makternas fredskärlek i kommande internationella kontroverser”.[330]

Nu blev det inget sjökrig mellan USA och Tyskland. Riktigheten i bedömningarna från krigsspelet provades aldrig. Blockaden avbröts och den tyska flottenheten stävade iväg redan i februari 1903 efter att kontroversen lösts och krigsspelet

[327] ”Ett sjökrig mellan Amerika och Tyskland.”, *Dagens Nyheter,* 24 april 1903, 2.
[328] Ibid.
[329] Ibid.
[330] Ibid.

spelats. Denna artikel ger ett exempel på hur krigsspel användes för att försöka förutse effekten av ny krigsteknologi. Krigsspel kunde i ljuset av den teknologiska utvecklingen få en ny betydelse som kontrafaktiska redskap för sannolikhet och prediktion. Speldomare och spelkonstruktörer var de som satte ramarna för sådana gissningar.

Krigsspel var inte ensamma om denna roll, de var ett av många sätt att föreställa sig framtida krig. Det mest välbekanta exemplet i en svensk kontext är troligtvis broschyrerna *Om kriget kommer* där det stipulerades vad medborgarna hade att vänta sig och hur de skulle förhålla sig i händelse av krig. Den första upplagan av dessa *Om kriget kommer – vägledning för rikets medborgare i händelse av krig*, delades ut till alla hushåll i Sverige 1943. Denna följdes av fyra andra upplagor under kalla kriget, varav den sista gavs ut 1987.[331] Historikern Marie Cronqvist ser dessa informationsbroschyrer som uttryck för en tidsanda där hotet om krig och invasion var ständigt närvarande.[332] I dessa broschyrer tecknades en bild av hur ett anfall mot Sverige kunde se ut. De tillhandahöll alltså i likhet med krigsspelen en berättelse om ett hypotetiskt framtidsscenario. Krigsspelen som användes av försvarsmakten och angränsande verksamheter var i likhet med dessa broschyrer också delar av en beredskapskultur inriktad på att försöka förutse och åskådliggöra ett kommande krig. Målet var dock inte att informera befolkningen. ”Berättelsen” om kriget formades av spelarnas agerande, spelens regelsystem och spelledarnas bedömningar. Krigsspelen skulle således skildra hur ett krig skulle te sig när ett ”om kriget kommer” blivit till verklighet. Hur skulle kriget se ut, hur skulle olika delar av samhället påverkas och hur skulle landet kunna försvaras i händelse av krig? Det var den typ av frågor som inte hade fullt fastställda svar som utforskades i spelens kontrafaktiska skeenden.

[331] *Om kriget kommer – vägledning för rikets medborgare i händelse av krig*, Statens informationsstyrelse, 1943; *Om kriget kommer – vägledning för Sveriges medborgare*. Kungliga Civilförsvarsstyrelsen, 1952; *Om kriget kommer – vägledning för Sveriges medborgare*. Kungliga Civilförsvarsstyrelsen, 1961; *Om kriget kommer – vad du bör veta*. Beredskapsnämnden för psykologiskt försvar, 1983; *Om kriget kommer*, Styrelsen för psykologiskt försvar (SPF), 1987, denna utgåva var avsedd för utbildning inom civilförsvaret; *Om kriget eller katastrofen kommer – vad gör vi med barnen?*, Socialstyrelsen, 1991.

[332] Cronqvist, Marie. ”Kalla krigets eftersläpningar.” i *Kriget som aldrig kom: 12 forskare om kalla kriget*, Redigerad av Andreas Linderoth, 210-219. Karlskrona: Marinmuseum, 2011, 218.

Krigsspel i förvarets möte med allmänheten: mediering om hur kriget kommer

År 1942 sände Sveriges radio en dramatisering av ett av försvarsmaktens krigsspel där Sverige utsattes för ett plötsligt anfall. Syftet med radioproduktionen var att ge en bild av hur ett sådant anfall troligtvis skulle se ut samt att förklara hur samarbetet mellan olika samhällsfunktioner fungerade i händelse av krig.

Produktionen var ett samarbete mellan radiotjänst, försvarsstaben, hemvärnsstaben, luftskyddsinspektionen och utrymningskommissionen. För att följa med i handlingen i krigsscenariot uppmanades lyssnarna att införskaffa ”en karta över det fingerade försvarsområde inom vilket krigsspelet kommer att äga rum samt en tidtabell över krigshändelserna”. Detta gick att få som bilaga i ett av numren av tidskriften *Röster i Radio*.[333] Det räckte inte med en dramatiserad berättelse för att åskådliggöra det tänkta krigsförloppet. Lyssnarna skulle helst själva följa med i de olika dragen på spelkartan.

Hur togs då detta dramatiserade krigsspel emot? En recension av ”Radiokrigsspelet” i *Dagens Nyheter* ger en fingervisning. Där hette det att:

> Det var riktigt spännande, med tanke på alla de krigsspel, stora och små man varit med om, att sitta och vänta på det annonserade blixtanfallet som ägde rum i radio i går kväll.[334]

Recensenten menade dock att en mer ”dramatisk uppläggning hade inte skadat”. Men sändningen hade trots allt lite höjdpunkter. Bland dessa fanns: ”Brinnande och raserade kvarter och skadade broar! Ett tåg beskjutet på låg höjd o.s.v.”. Trots detta slutade radioprogrammet ”lite för hastigt och abrupt […] utan den klimax som exempelvis kunnat åstadkommits genom att låta krigsskeppens kanoner dåna ute från havsidan”. [335] Bilden som gavs av det svenska militära och civila försvaret var att det rörde sig om välfungerande institutioner. Detta ställde sig recensenten frågande till och undrade om det ”är så väl beställt med hemortens försvarsapparat som det i detta radiospel framställdes?”.[336] Det dramatiserade radiokrigsspelet gav en tillräckligt skrämmande bild av ett krig, så att berättelsen skulle tas på allvar. Samtidigt framstod krigsspelet som en form av underhållning och ett halvhjärtat försök till beredskapspropaganda.

Rapportering om krigsspel skildrade jämväl de olika sammanhang där civilförvarsorganisationer och försvarsmakten samverkade. Här fyllde krigsspelen en beredskapsfunktion. Reportage från denna typ av verksamhet kunde bidra till att skapa en känsla av samhällsberedskap och engagemang för försvarsfrågor även utanför militära kretsar. Ett sådant exempel var då

[333] *Dagens Nyheter*, 21 mars 1942, 7.
[334] K. A. B. ”Radiokrigsspelet.”, *Dagens Nyheter*, 15 april 1942, 28.
[335] Ibid.
[336] Ibid.

organisationerna folkberedskapen och centralkommittén för det frivilliga försvarsarbetets ordnade konferens med syfte att ”skapa en positiv inställning till försvaret”. Generalsekreteraren för kommittén ville särskilt framhålla:

> …ett programnummer som vi tror kommer att väcka stort intresse är ett elementärt krigsspel, som kommer att visas för att illustrera hur vid ett givet tillfälle de olika organisationer som verkar för hemortsförsvaret ska kunna samverka.

Krigsspelet gav en ”schematisk framställning” av ”hur en ort beter sig när fallskärmsjägare landsatts, skogen bombats i brand och industrierna bombats i ruiner, när evakuering skall verkställas o.s.v.”.[337]

Reportage om denna typ av krigsspel bidrog till att skapa bilden av ett samhälle som var välkoordinerat och inövat i händelse av krig. Det var bilden av ett samhälle som bland annat genom krigsspel lärt sig identifiera och överkomma svårigheter och problem och därmed var förberett för olika eventualiteter.

Krigsspelen framställdes som verktyg för att finslipa samhällets beredskap för krig. I en annan artikel publicerad i *Dagens Nyheter* hette det att krigsspelen var nyttiga eftersom det med deras hjälp gick att synliggöra och åtgärda ”Svagheter i beredskapen” och behovet av samverkan mellan civila och militära krafter i försvaret. Därför fanns det ett värde i en ”varsam popularisering av krigsspelsidén, en överföring av dess undervisningsmetoder på det lokala planet”. Krigsspelen som genomförts på olika orter runtom i landet för att utvärdera beredskapen ”har utan tvivel verkat befruktande”.[338]

Just samverkan mellan civilförsvaret och militären var för övrigt något som starkt framhölls av Helge Ljung, som var Sveriges ÖB mellan åren 1944 till 1951. Vid sin avgång prisades Ljung för: ”De välordnade krigsspelen om det totala försvaret” vilka ”i stor utsträckning var hans prestation”.[339]

Krigsspel betraktades också som synnerligen väl lämpade för att engagera ungdomar i försvarsfrågor. Ibland uttrycktes detta även från den yngre befolkningen. År 1950 ville exempelvis Lundastudenter som var engagerade i föreningen *Folk och Försvar* att representanter från försvaret skulle komma på besök. Önskan var att besökarna skulle ”anordna krigsspel i form av seminarieövningar för att därigenom ge studenterna en klarare inblick i aktuella försvarsproblem”.[340] Så skedde också i och med en studiekonferens senare samma år. Studiekonferensen ifråga inleddes med att de ditresta besökarna från försvarsmakten visades runt på universitetsområdet: ”Därefter fortsatte konferensen med krigsspel, och efter densamma vidtog diskussion”.[341] Detta var

[337] ”Liten intervju om försvarsdiskussionsmötet.”, *Dagens Nyheter*, 24 mars 1942, 8.
[338] ”Svagheter i beredskapen.”, *Dagens Nyheter*, 23 december 1950, 2.
[339] ”Avlösning i militärledningen.”, *Dagens Nyheter*, 27 januari, 1951, 2.
[340] ”Krigsspel ordnas för studenterna.”, *Dagens Nyheter*, 28 januari 1950, 14.
[341] Ibid.

ingen isolerad händelse. Krigsspel förekom i samband med liknande konferenser där ungdomar och försvarsmakten möttes för information och meningsutbyten på andra orter. I Uppsala agerade exempelvis den före detta studentkårsordföranden Folke Rudberg rollen som statsminister i ett krigsspel som ingick i studie-, och kontaktkonferensen om ”Aktuella försvarsproblem”.[342] Detta var ytterligare ett exempel på en konferens då studenter och militärer möttes och spelade krigsspel.

När försvaret informerade allmänheten om sin verksamhet under olika temadagar och utställningar var krigsspel och modeller av soldater och vapen vanliga inslag. På Stockholms befälsutbildningsförbunds utställning ”Kontakt med försvaret” 1950 kunde besökarna ta del av ”krigsspel i modellstad” uppställd i Kungsträdgården.[343] Krigsspel i dioramaformat var även ett av dragplåstren då det var öppet hus på I 1 i Sörentorp sommaren 1954 när ”massor av krigarflammor, pappor, barn och mammor hade sökt sig ut till den vackra förläggningen”. Efter genomförd övning inför publik var det öppet hus med olika utställningar:

> Huvudnumret bland ”moderna vapen” var ett krigsspel, arrangerat av I15 kadetten Bertil Jernberg, i skalan 1:30 med hjälp av enris, husmodeller och annan rekvisita visade hur ett anfall utefter Viskan och Varbergsvägen fram mot Borås kunde te sig. [344]

I mötet med allmänheten kunde det finnas en förväntan på att krigsspel och krigsskildringar skulle vara lättsamma. Modellstäder, miniatyrsoldater och kartbord med symboler som föreställde trupper gav en avskalad, hygienisk, kanske rentav pittoresk bild av krig som det i någorlunda lugn kontemplation gick att ta till sig.

Om någon hyste sådana förväntningar på kliniska krigsskildringar kom dessa på skam en sommardag 1951 då 25 000 personer samlades utanför Borås för att bevittna ett ”skrämmande illusoriskt slagfält” iscensatt av ”Koreafararen kapten Kurt Håkansson”.[345] Håkansson hade just bevittnat de pågående striderna på Koreahalvön i egen person och ville förmedla sina erfarenheter. Temat för det dramatiserade skeendet ”slaget vid Nak-Tonkfloden som i miniatyr” utkämpades av 900 personer från I 15 i Borås.

Uppmaningen att ”barn skulle hållas borta från skådespelet hade nonchalerats och stämningen blev ibland ganska uppjagad”.[346] Åskådarna möttes av en krigsföreställning som inte motsvarade de tillrättalagda och lagom dramatiska

[342] ”Magister statsminister under Uppsalakrigsspel.”, *Dagens Nyheter,* 16 april, 1950, 19.
[343] ”Superbazooka och wienerbröd på försvarsexpo.”, *Dagens Nyheter*, 19 september 1950, 2.
[344] ”10000 på familjefest hos I1 vid Sörentorp.”, *Dagens Nyheter*, 14 juni 1954, 7.
[345] ”Krigsspel mardröm för 25000.”, *Dagens Nyheter*, 27 augusti, 1951, 1.
[346] Ibid.

uppvisningarna. Här förekom propagandainslag då ”en varm och mjuk kvinnoröst tala till försvararna”. Rösten förklarade:

> …vänligt och övertygande för uttröttade soldater om krigets meningslöshet och om fiendens överlägsenhet. Försvar var lönlöst, alla skulle bli dödade utan barmhärtighet…[347]

Den syn som mötte åskådarna var blodig då ”döda soldater ligger i högar på fältet, hänger dubbelvikta över taggtrådshinder”. Denna krigsspelsövning med sitt ”makabert realistiska trolleri med dödsskrik, blod och tarmar blev för mycket för en åskådare som svimmade”.[348] Den blodiga realismen försvarades av kapten Kurt Håkansson:

> Jag är beredd på kritik för den här övningen, säger kapten Håkansson. Många kommer att finna den makaber, ruskig och motbjudande. Så har den också varit, men kriget som sådant är värre.[349]

Håkansson menade att det var viktigt ”att så långt som möjligt se verkligheten i ögonen även under fredsmässig övning”.[350] Den realistiska bilden av krigföring som medierades genom detta initiativ skilde sig från det kliniska krigsspelets skildringar ”I krig har fienden inga snygga vita band runt hjälmen och stupade markeras inte med röd skärm”.[351]

Ett återkommande scenario i svenska militära krigsspel var avvärjandet av ett invasionsförsök sjövägen. Förlagan till moderna sjöburna invasioner hämtades från andra världskrigets landstigningar, företrädesvis den ikoniska landstigningen i Normandie, 6 juni 1944. Detta var händelser som läsarna troligtvis var välbekanta med. Hur en liknande landstigning kunde te sig vid ett invasionsförsök mot Sverige berättades det om i rapporteringar från försvarsmaktens krigsspel. Den historiska händelsen utgjorde här ramverket för berättelsen om den potentiella kustinvasionen.

Under rubriken ”Massinvasion på svenska kusten” kunde läsarna ta del av hur det gick till när reservofficerare deltog i ett ”stort upplagt invasionskrigsspel på Näsby slott”. Det var med hjälp av amfibiespecialisten och tillika kustartillerikaptenen och Bertil Stjernfelt ”som primus motor lekte Normandieinvasion mot svensk kust” som reservofficerarna fick en bild av hur en invasion kunde gå till. För detta ändamål hade ett modellandskap byggts upp som föreställde en svensk kustremsa.

---

[347] ”Krigsspel mardröm för 25000.”, *Dagens Nyheter*, 27 augusti, 1951, 10.
[348]”Krigsspel mardröm för 25000.”, *Dagens Nyheter*, 27 augusti, 1951, 1.
[349] ”Krigsspel mardröm för 25000.”, *Dagens Nyheter*, 27 augusti, 1951, 10.
[350] Ibid.
[351] Ibid.

Det hypotetiska invasionsföretaget skildrades med hjälp av ”hundratals modellfartyg” som for ”fram över aulans golv där ett modernt svenskt kustförsvar av idag var uppbyggt kring en hamn på öppen kust”. Förutom modellerna användes filmsekvenser och lärare som förklarade händelseförloppet på golvet.

Bild 13. ”Kustartilleriet kan bita ifrån sig”, ”Överstelöjtnant Erik Nordling (till vänster) och kapten Erik Jarneberg lägger ut krigsspelet som visar ett invasionsföretag mot svenska kusten.”, Dagens Nyheter, 21 maj 1952, 5.

Spelarna delades in i anfallare och försvarare. Detta underlättade förståelsen för en angripares perspektiv vid en sådan operation som ställde stora krav på koordination och samverkan. Timing och rätt hantering av resurser var viktiga komponenter i spelet ”där lät flygkapten Per Svensson åtskilliga bomb och attackförband gå till anfall mot svenska försvaret samtidigt som han höll ett jaktparaply över hela invasionskakan”. Sammantaget menade man att övningen gav ”en utmärkt bild av den organisationsapparat som fodras för att genomföra en invasion över havet”.[352]

Koordination av resurser och olika organisationer gällde givetvis också samverkan mellan olika samhällssektorer i kristid. Därför var det knappast ägnat att förvåna att det i *Dagens Nyheter* 1942 gick att läsa om ett: ”Stort krigsspel i Medborgarhuset” med runt 700 deltagare från olika samhällssfärer. Dessa kom från:

[352] ”Massinvasion på svenska kusten. Krigsspel vid amfibiedag på Näsby.”, *Dagens Nyheter*, 23 mars 1953, 15.

> ...militära myndigheter, socialdepartementet, överståthållarämbetet, järnvägs-, telegrafs-, väg- och vatten, -byggnads [...] industriföretag, lottor, hemvärn, Röda korset, livsmedelskommissionen m. fl.[353]

I detta fall var det försörjningssituationen som studerades med hjälp av ett ”försörjningsspel efter krigsspelsmodell” anordnat av livsmedelskommissionen. Man ville pröva hur god beredskapen var vid en akut försörjningskris till följd av krigssituationen. Befolkningen hade dock inte informerats då de spelen inte bedömdes vara något som ”allmänheten skall intresseras medverka i”.[354] Deltagarna var främst ordföranden i kristidsstyrelser och kristidsnämnder men innefattade även representanter från civilförsvar och de som hade hand om samhällsplanering inom transportfrågor. Spelet beskrevs som en ”mycket värdefull anordning” för krisberedskapen.[355] Detta spel anordnades i Sveriges större städer.

Ett annat problemområde i kristid var ekonomi och produktion. Hur det stod till med industrikapaciteten i samhället provades i ett ”industriellt krigsspel” i Växjö på initiativ från krigsmaterielverket. Spelet leddes av krigsmaterieverkets generaldirektör Stig Ödeen och inbegrep:

> ...omkring 150 deltagare, däribland landshövdingarna Lundh, Rodhe, Lidén, Ekblom och Lindeberg samt försvarsstabschefen, general Ehrensvärd, och många andra högre militärer och representanter för militära och civila myndigheter och ett stort antal krigsindustriombud.[356]

Målet med spelet var att ta reda på hur ”hur krigstillverkningen ska kunna säkerställas” bland annat genom ”fingerade fall av industrievakuering”.[357] I spelet underströks det upplevda behovet av samverkan mellan civilsamhälle och försvarsmakt.

Denna utveckling där krigsspel användes för att finslipa samverkan mellan civila myndigheter och militär fortgick även under fredstid då ett” ”operativt krigsspel” under ledning av dåvarande ÖB Helge Ljung anordnades. I spelet ville man undersöka ”samarbetet kristid mellan militära och civila myndigheter samt krigsekonomiska problem”.[358] Här fanns givetvis högkvarteret och försvarsgrenarna representerade men också ”vissa landshövdingar, cheferna för Riksnämnden för ekonomisk försvarsberedskap och för civilförsvarsstyrelsen

[353] ”Stort krigsspel i Medborgarhuset.”, *Dagens Nyheter*, 30 april 1942, 5.
[354] ”Krisnämderna prövades av L.K.”, *Dagens Nyheter*, 16 november 1944, 1.
[355] ”Krisnämnderna prövades av L.K.”, *Dagens Nyheter*, 16 november 1944, 36.
[356] ”Kronprinsen åsåg industrikrigsspel.”, *Dagens Nyheter*, 22 november 1944, 4.
[357] Ibid.
[358] ”Regeringen och ÖB med på krigsspel.”, *Dagens Nyheter*, 10 november 1948, 9.

jämte underställd personal". Spelet följdes av "prins Bertil, statsministern och andra medlemmar av regeringen". [359]

Krigsspel av denna typ omfattade alla i ledande positioner vid en eventuell krigssituation. Spelen var konstruerade av militärer men användes huvudsakligen av en civil elevgrupp, ofta högt uppsatta civila tjänstemän i beslutsfattande positioner. Civilsamhället engagerades i dessa krigsspel och deltagarna kunde exempelvis spela regering eller opposition och ställdes i spelen inför olika typer av dilemma förknippade med politiskt beslutsfattande i kris och krigstid.

Rapporteringar om krigsspel riktade mot allmänheten fungerade som delar av en generaliserad beredskapskultur där olika skildringar av potentiella krig förmedlades. Eftersom krigsspelens skeenden inte kunde bedömas på förhand utan var beroende av spelarnas agerande kunde resultaten av krigsspelen användas för att visa att man var beredd och hade planerat för ett antal hypotetiska krigsscenarier.

I försvarsmaktens egna uppvisningar och besöksdagar där krigssituationer simulerades var krigsspel ofta viktiga inslag. Ett gott resultat i ett krigsspel kunde tas som intäkt för att försvaret fungerade och om krigsspelen tydde på problem i samverkan kunde dessa problem åtgärdas. Därmed kunde reportage om krigsspelen sägas fungera som trygghetsskapande. I så måtto fungerade krigsspelen både som en förberedelse för krig och kommunikationen om dessa spel blev till ett budskap om att beredskapen var god.

Realismen i krigsskildringarna kunde dock innebära svårigheter när budskapet skulle medieras. Det var en sak att använda krigsspel för att engagera ungdomar, planera inför kriser eller visa upp en god bild av försvaret till allmänheten. Det fanns dock en problematik kopplad till föreställningar om autenticitet som kretsade kring hur mycket och vad av krigets våldsamma hemskheter kunde visas upp. När uppvisningarna blev för realistiska, som fallet var med skildringen av Koreakriget i Borås 1951 kunde publiken chockas.

Krigsspelen var också ett sätt att berätta om kriget även utanför militära kretsar då flera samhällssektorer engagerades i krigsplaneringen. Här kunde spelen fungera som problemlösningsritningar för olika sårbarheter i samhället under kristid. Krigsspelen tillhandahöll konkreta rum där militärer och företrädare för viktiga samhällsfunktioner kunde iscensätta hypotetiska krig som gav svar på frågan "hur" kriget kommer.

[359] "Regeringen och ÖB med på krigsspel.", *Dagens Nyheter*, 10 november 1948, 9.

Operationsanalys och datorer

I journalisten Andrew Wilsons bok *The Bomb and the Computer* från år 1969 förklaras krigsspelens ökade betydelse under 1900-talet framförallt med hänvisning till kombinationen av den framväxande operationsanalysen och datorteknologin. Det var under andra världskriget som operationsanalysen etablerades som en uppsättning kvantitativa metoder som användes för att planera för och utvärdera pågående krigsoperationer.[360] Tanken var att samla in så stora mängder data som möjligt vilken skulle analyseras och resultatet var tänkt att ge vetenskapligt grundade underlag för beslut som skulle leda till effektivare krigföring.[361] Mängden kvantifierbar information som samlades in och analyserades på den allierade sidan i detta syfte saknade motstycke.[362]

För krigsspelen vidkommande utgjorde operationsanalysen och de beräkningar som utfördes med hjälp av datorer på olika sätt ett vetenskapligt stöd till spelen. Allt som kunde kvantifieras gick att skriva in i ett datorkontrollerat regelsystem som sedan användes i krigsspel. Med datorns hjälp kunde komplicerade kalkyler utföras på kortare tid och med betydligt mindre felmarginaler.

Den snabba vapenteknologiska utvecklingen under och efter andra världskriget ledde till att en ny aspekt inkorporerades i de militära krigsspelen som nu även försökte skildra en tänkt vapenutveckling då framtida potentiella krigsscenarier skulle målas upp. Det ledde till ett omvärderande av äldre praxis. Generellt kan operationsanalysens betydelse beskrivas som att nya vetenskapliga principer tillämpades på ett äldre, traditionstyngt kunskapsfält. En av Wilsons informanter hävdade att krigsvetenskapen tidigare legat i händerna på ”amatörer”.[363] Det är ett intressant uttalande som öppnar upp för en föreställd dikotomi mellan ”gamla” militärer och ”nya” experter. Med ”amatörer” avsågs här yrkesmilitärer och dessa kunde kontrasteras mot de rationella vetenskapsmännen som inte ansågs vara tyngda av militära traditioner. För att planera för ett kommande krig var man även tvungen att ta hänsyn till den teknologiska utvecklingens potentiella inverkan på krigföringen. Ett alltför traditionstyngt tankesätt kunde leda till att man hamnade på efterkälken.

Försvarsplanering började under efterkrigstiden alltmer handla om forskning och teknikutveckling. I Sverige institutionaliserades samarbetet mellan olika typer av forskning som hade militär potential och försvarsmakten när FOA (Försvarets Forskningsanstalt) grundades år 1945. Hos FOA var krigsspelen en

[360] Wilson (1968), 39–40, 53.
[361] Wilson (1968), 40.
[362] Wilson (1968), 108. Spelens resultat stämde dock inte alltid överens med verkligheten. Enligt den amerikanske flyggeneralen Curtis LeMay visade spelen att det skulle vara näranog omöjligt att utföra bombuppdrag mot Nazi-Tyskland utan att lida oerhörda förluster, något som inte visade sig stämma.
[363] Wilson (1968), 57.

brygga mellan militärer och forskare. Krigsspelen användes med hänvisning till att de var ett billigt alternativ för att studera och utvärdera olika krisscenarier.[364] 1958 års försvarsbeslut ledde till att försvarsstaben och staberna vid de övriga militära grenarna fick särskilda planeringsavdelningar som hade till uppgift att utvärdera och lämna underlag till kommande försvarsbeslut. För detta bildades särskilda studiegrupper, vilka ofta hade anknytning till FOA.

Inom FOA grundades en särskild underavdelning för forskningsplanering och utredning FOA- P (planering). Försvaret inrättade även en operationsanalytisk avdelning som knöts till de olika staberna i särskilda grupper. Det var FOA:s uppgift att stå för rekrytering och utbildning av dessa operationsanalytiker. Operationsanalytikernas och FOA-P:s huvuduppgifter var att utveckla metoder för försvarets planeringsverksamhet. Här fungerade krigsspel som en metod för att knyta samman studiegrupperna med forskare. Genom spelen gavs en gemensam referensram där forskare och militärer kunde diskutera konkreta sakfrågor om materiel, taktik och annat utifrån spelscenarier de deltagit i. Spelen beskrevs som ett sätt att förmedla forskarnas kunskaper till militären, samtidigt som de fick insikter i den militära praktikens problem.[365]

I FOA:s verksamhet användes främst två typer av spel. Dels forskningsspel för att testa effekten av nya vapensystem, dels de operationella spelen vilka kunde användas i syfte att stödja försvarets besluts-, planerings, och implementeringsprocesser.[366] De spel och simuleringar som organiserades i FOA:s regi utgjorde således viktiga komponenter i försvarsorganisationens utformande, materielanskaffning och doktrinutveckling.

I *Dagens Nyheter* hette det att operationsanalysen varit nyttig då den bidragit till att ge en:

> …uppfattning om vårt försvar idag och dess möjligheter vid olika alternativ […] operationsanalysen kan dock inte ge svar på hur lång tid det i framtiden skulle ta att ändra nu tagna beslut" istället låg dess värde i att den "kan ge vägledning för den mer långsiktiga planeringen i samhället […] i fråga om utbildning, sjukvård, transportväsen etc. Men man får inte glömma att datamaskinerna inte gör allt – fantasin måste alltjämt ha sitt spelrum.[367]

[364] Agrell, Per, o.a. *Spel som arbetsmetod*. Foa Rapport, C 10293-1.5. Stockholm: Försvarets forskningsanstalt, huvudavd. 1, 1987.
[365] Jennergren, Carl Gustaf. "Operationsanalys, försvarsplanering, försvarsforskningsplanering.", *FOA-tidningen*, nr. 1, april 1975, 22–23.
[366] Ståhl, Ingolf (red). *Operational gaming: an international approach*. Oxford: Pergamon, 1983. Ståhl citeras i Agrell, o.a. (1987), 6.
[367] "FOA offentliggör operationsanalyser, Hemligstämpel hävd.", *Dagens Nyheter*, 4 oktober 1967, 28.

Med den så kallade Monte Carlo-metoden (döpt efter kasinot) kunde en dator snabbt utföra en oerhört stor mängd beräkningar baserade på slumptal och utifrån dessa få ut ett medelvärde. Således:

> …demonstrerade FOA forskaren Mårten Langergren ett krigsspel visande ubåtsjakt från helikopter. Med hjälp av datamaskin och ”hasardspel” enligt Monte Carlo modell räknade de förföljande helikoptrarna ut u-båtens kurs och effektivaste bombfällningspunkt.[368]

Matematiska krigssimuleringar av detta slag fick generellt ett kraftigt uppsving under efterkrigstiden. Även till synes esoterisk matematisk grundforskning kunde knytas till krigsvetenskapen och krigsspelen. Ett exempel var den avhandling Gustaf Borenius disputerade på år 1963. Borenius var matematiker, militär och verksam vid FOA. Avhandlingens titel var ”Hit Probability in Salvos and Series”.[369] Avhandlingen var ett typexempel på hur matematisk forskning kunde omsättas i krigsspel och krigsplanering. Utgångspunkten i detta fall var ett problem Borenius stött på i sitt arbete inom militären, nämligen att försöka finna ett sätt att räkna ut ”sannolikheten för träff i varje given salva”. Att göra fullskaliga experiment med artilleri skulle vara alltför dyrt, men om man ”känner vapnets och eldledningsutrustningens spridningsvärden kan man komma från saken utan att behöva avlossa ett enda skott”.[370] I datorer gick det att ””skjuta” tusentals serier på mycket kortare tid än det behövs för att skriva det här stycket”.[371] Önskan var att modeller kunde användas för att beräkna sannolikhet och osäkerhet som exempelvis olika vapensystems effektivitet i olika situationer utan att vapnen behövde testas i verkligheten.[372]

Det ska dock understrykas att krigsspel även framgent fyllde enfunktion som militära pedagogiska verktyg i officersutbildningar, på repövningar och på gemensamma övningar med försvarsmakten och övriga samhällsfunktioner. Då Försvarshögskolan[373] etablerades under efterkrigstiden användes krigsspel både för planering och pedagogik och Försvarshögskolan hade en egen krigsspelsavdelning.[374]

---

[368] ”FOA offentliggör operationsanalyser, Hemligstämpel hävd.”, *Dagens Nyheter*, 4 oktober 1967, 28.
[369] ”Doktor på en slump.”, *FOA-tidningen*, nr. 1, januari 1963, 6.
[370] ”Doktor på en slump.”, *FOA-tidningen*, nr. 1, januari 1963, 7.
[371] Ibid.
[372] Curry och Perla (2011), 235–239.
[373] Försvarshögskolan inrättades 1951 med namnet ”kurs för högre försvarsstudier” fick sitt nuvarande namn 1952.
[374] Sjövall, Henrik. ”Det tänkta atomkriget: atomvapnet i svenska krigsspel 1950-1969.” i *Totalförsvar och atomvapen:: tre studier kring uppbyggnaden av det svenska totalförsvaret och kärnvapendimensionen 1950-197*, redigerad av Kent Zetterberg. Stockholm: Försvarshögsk., 2001, 91.

Krigsspel och krigsplanering, FOA och iscensättandet av framtidens krig

År 1972 möttes operationsanalytiker, militärer och forskare vid FOA för ett försvarsplaneringsspel. I *FOA-tidningen* rapporterades om detta spel i en artikel med den talande titeln: ”Här utkämpas framtidens krig”. Frågan man ställde sig var: ”Hur kommer ett krigsförlopp att te sig vid 1990-talets början?”.[375] Detta spel var ett så kallat försvarsplaneringsspel där ett troligt händelseförlopp under en krigssituation någon gång i framtiden undersöktes med hjälp av krigsspel.

Spelplanen i detta spel var en stor karta på vilken de olika sidornas rörelser projicerades med hjälp av overheadprojektorer. På väggarna fanns filmdukar som innehöll information om de deltagande förbandens ”utrustning, taktiska och operativa beslut, verkansdiagram, avdömningsresultat etc”.[376] Deltagarna indelades i olika grupper vilka placerades i skilda rum:

> Till den stora spelsalen ansluter sig ett antal mindre rum, utrustade även de med diaprojektorer. Ett av dem är reserverat för avdömningsgruppen, i ett annat gör B-sidan upp sina lömska planer på angrepp och i ett tredje utformar A-sidan med hjälp av sitt ”underrättelseväsen” de motåtgärder som kan tänkas leda till angriparens mer eller mindre fullständiga nedkämpande eller förintelse.[377]

Försvarsplaneringsspelen kunde antingen vara öppna eller slutna. Vid ett öppet spel hade alla deltagare tillgång till fullständig information under spelets gång. Vid ett slutet spel skildes spelgrupperna åt och beslutade på varsitt håll sina speldrag. Då dragen redovisades för spelledningen besökte varje spelgrupp för sig den stora spelsalen. Vid detta besök fick de bara tillgång till den information de egna styrkorna bedöms ha. Under tiden de båda sidorna planerade sina drag konfererade avdömningsgruppen. Efter varje drag diskuterades huruvida det som skedde på spelkartan var rimligt och vilka alternativa drag som kunde tänkas. För bedömning i både öppna och slutna spel använde man sig av Monte Carlo-modellens avancerade kalkyler, vilket gjorde att dessa krigsspel krävde datorkapacitet för att genomföras.[378] Tanken var att resultaten i dessa krigsspel skulle ingå som bedömningsunderlag i den övergripande försvarsplaneringen.

Erfarenheter från krigsspel integrerades även i den långsiktiga försvarsplaneringen med hjälp av andra krigsförloppstudier, exempelvis sådana som arrangerades under ÖB Perspektivplanering 1983 – 1985. I dessa beskrevs hela krigsförlopp som löpte över längre tid ”avgränsade till försvarsmaktens

[375] ”Här utkämpas framtidens krig.”, *FOA Tidningen*, nr. 4, december 1972, 14.
[376] ”Här utkämpas framtidens krig.”, *FOA Tidningen*, nr. 4, december 1972, 15.
[377] Ibid.
[378] ”Här utkämpas framtidens krig.”, *FOA Tidningen*, nr. 4, december 1972, 14.

krigsorganisation".[379] I FOA rapporten *Om spel som arbetsmetod* gavs exempel på hur ett sådant spel kunde gå till. Det aktuella spelet skildrade ett "överraskande angrepp mot östra-mellan Sverige tänkt att ske ungefär 2002", alltså uppemot tjugo år in i framtiden.[380] Spel av denna typ hade fördelen att de skapade en gemensam referensram i mötet mellan forskare och militärer. Båda grupper var involverade i spelet, spelförloppet hade till uppgift att belysa konkreta problem att diskutera försvarsplanering utifrån.[381] Målet kunde exempelvis vara att identifiera problem inom organisationen och understryka vilka områden som var i behov av förändring eller utveckling i framtiden.

Förberedelser för spelet genomfördes av operationsanalytiker och militärer. En del av planeringen inbegrep en bakgrundsbeskrivning där orsaken till konflikten beskrevs, en anfallsplan för angriparen (op plan), samt ett generellt krigsförlopp och ramar för hur lång tid varje spelmoment i scenariot fick ta i anspråk. Till detta sattes ett regelsystem ihop (så kallat avdömningsmaterial) som var utformat för att täcka in så mycket som möjligt av de tänkbara situationerna i spelet.[382] Spelet pågick under två veckor och mellan 30–40 personer deltog. Vid varje spelfas presenterade angripargruppen sina planer varvid försvararna presenterade sina. Syftet med dessa spel var att undersöka effektiviteten i det svenska försvaret genom att:

> …testa hur olika sammansatta framtida försvarsmakter (strukturer) möter olika typer av konflikter (t ex storanfall i södra Sverige, ett överraskande angrepp i norra Sverige etc.[383]

För att åskådliggöra krigsförloppet användes "stora kartor, OH-filmer med op planer och visst datorstöd för avdömningar".[384]

Krigsspel av denna typ utgick oftast från tänkt invasion mot Sverige mot bakgrund av ett potentiellt storkrig i Europa I spelen ingick ofta modeller för hur förband kunde tänkas fungera på ett slagfält där biologiska och kemiska stridsmedel samt kärnvapen ingick.[385]

Ett annat användningsområde för krigsspel var att ge bedömningsunderlag då ny materiel skulle anskaffas. Ett exempel är de spel som genomfördes mellan åren 1972 till 1975 för att utvärdera vilken typ av nya pansarvärnsvapen som skulle anskaffas. Dessa spel fördes på bataljonsnivå. Spelkartan var ett begränsat terrängavsnitt på 1x2 mil. I varierande tidssteg som löpte mellan 6 timmar till en minut per spelomgång bedömdes resultatet av strid med pansarförband

[379] Agrell, o.a. (1987), 25.
[380] Agrell, o.a. (1987), 26.
[381] Agrell, o.a. (1987), 27.
[382] Agrell, o.a. (1987), 26.
[383] Agrell, o.a. (1987), 26f.
[384] Agrell, o.a. (1987), 27.
[385] Sjövall (2001), 83–157.

utrustade med tre olika vapensystem. Efter omgångarna redovisades de båda sidornas förluster och det bedömdes vilket av de tre vapensystemen som var effektivast.[386]

En fråga som var av intresse för krigsplaneringen var det slitage i material och manskap över tid som en krigssituation skulle leda till. I FOA –rapporten *Avdömningar för krigsspel på operativ nivå* som skrevs 1985 diskuterades avdömningsmodeller för slitage på militära förband över tid. Rapporten är värd att dröja lite vid då den i detalj berörde sambandet mellan matematiska modeller och prediktion i krig avseende förluster i manskap och materiel över tid. I rapporten presenterades en generell modell för ett dödlighetsindex i krig där förlustsiffror både i olika stridssituationer och över tid beräknades. Modellen byggde på de militärhistoriska fallstudier som gjorts av den amerikanske militären och militärhistorikern Trevor N. Dupuy.[387] Dupuys arbete utgjordes av ett antal historiska exempel på fälttåg och krig vars förlopp analyserades enligt en generell kvantifieringsmodell. Det var ett djärvt grepp som emellertid gav ”ett amatörmässigt intryck på matematiskt skolade analytiker”.[388] Trots det ställde man sig generellt positiv till principen att kvantifiera krigsförlopp på detta vis.

Läsningen av rapporten visar på det inflytande operationsanalytiska ansatser och datoriserade kvantifieringsmodeller hade. Som exempel kan tas avdömningen av resultat av strid. Denna var ytterst formalistisk och gick till på följande vis: först tilldelades de båda sidorna ett stridsvärde som skulle beteckna deras styrka, logistiska situation och effektivitet. Båda sidors stridsvärden beräknades som en stridsvärdeskvot. Med hjälp av speciella diagram avlästes de stridande parternas förluster över tid. På detaljnivå kunde ett ”antal grundsituationer fixeras och utfallet för dessa fastställs, företrädesvis genom spel på lägre nivå”.[389] Sedan sattes ”poäng” på de olika förbanden. Med hjälp av poängen konstrueras ett nytt diagram ”där grundsituationerna är markerade som ett (fåtal) punkter”. Punkterna kunde sedan ritas in som en statistisk kurva och man förde in ”variationsbetraktelser” där sannolika resultat av förändringar i modellen tydliggjordes. I detta skede tillfrågades ”sakkunniga om sin bedömning i utfallet av variationerna”. Kurvorna var utgångsvärden med vilka förbandens och de olika vapensystemens stridsvärden bestämdes. Man bedömde ”Effekt i målet/verkansyta”, ”tillförlitlighet” och ”fältmässig eldhastighet” i enlighet med Dupys modell över ”Operational Lethality Index”, det dödlighetsindex som visade förluster över tid givet vissa vapensystem, vissa situationer etc.[390]

---

[386] Agrell, o.a. (1987), 20–21.
[387] Dupuy, Trevor N., *Numbers, predictions and war: using history to evaluate combat factors and predict the outcome of battles*, Macdonald; Jane's, London, 1979.
[388] Löfstedt, Helge och Peter Rindstål. *Avdömningsunderlag för krigsspel på operativ nivå, En granskning av inflytelsefaktorer*, FOA rapport C 10271-M1, 1985, 9.
[389] Löfstedt och Rindstål (1985), 8.
[390] Löfstedt och Rindstål (1985), 11.

En viktig faktor som modellerades var det intrikata sambandet mellan ”sårbarhet” och ”rörlighet” i viss terräng. En modell som kunde beräkna detta var användbar för att ge svar på när man skulle riskera förflyttning. Andra kvantifieringsförsök baserades på den information man hade om motståndarens styrkor och svagheter. Exempelvis diskuterades huruvida sovjetiska förband skulle tillskrivas en ”förberedelsefaktor” så länge ”en operation fortlöper enligt en väl genomarbetad plan”.[391] Orsaken till detta var att den sovjetiska militären ansågs toppstyrd, vilket gjorde den effektiv men handfallen då situationer uppstod som krävde snabb improvisation. Så länge allt fortskred enligt plan för sådana förband kunde stridsvärdet ”kunna ökas med 50–100%, vilket torde vara en beaktansvärd ökning”.[392] Liknande resonemang fördes kring hur de svenska förbandens relativa effektivitet skulle kvantifieras. För att göra detta var man tvungen att som i fallet med den sovjetiska krigsmakten, ta hänsyn till militära doktriner.

Den svenska militären organiserades enligt principen att man skulle agera defensivt i stor skala och offensivt i liten. Det viktiga var att så länge som möjligt fördröja angriparen genom att de svenska förbanden var uthålliga. Ett problem för rapportförfattarna var att uthållighet inte var en faktor som beaktats av Dupuy. Modellen skulle kunna modifieras för att bättre passa svenska förhållanden genom att ta med uthållighet som en kvantifierbar faktor. Modellerna som föreslogs var väldigt arbetsintensiva då man hela tiden behövde ”beräkna eldkraftsvärdena efter varje ny avdömning, men med datorstöd bör detta inte vara något problem”, särskilt inte om det gick att bygga vidare på den med ”en formalism som anknyter till Lanchesterekvationerna”.[393]

Det kan tyckas som att krigsspelen i det här avseendet fungerade som ett slags kristallkulor där framtida krigsförlopp kunde förutses. Men korrekt avdömning enligt dessa matematiska modeller skulle enligt rapporten emellertid inte förväxlas med en helt säker prediktion:

> Observera att avdömningstekniken inte skall ses som ett sätt att ange hur ett krig kommer att utvecklas. Något sådant är inte möjligt av flera skäl. Problemet är för komplicerat. Inflytandet av olika faktorer i stridsutfallet är vidare i många fall av slumpmässig natur vilket gör en exakt prognos omöjlig. Avdömningstekniken syftar till att få fram händelseförlopp som kan utnyttjas för att värdera olika strukturer och system mot varandra eller att analysera olika handlingsalternativ.[394]

Man var givetvis väl medveten om att framtiden inte kunde förutses, men icke desto mindre utgjorde dessa modelleringar och krigsspel ofta

[391] Löfstedt och Rindstål (1985), 19.
[392] Ibid.
[393] Löfstedt och Rindstål (1985), 24.
[394] Löfstedt och Rindstål (1985), 7.

bedömningsgrunder för framtida planering. De utvecklades och omformulerades hela tiden med ny information, ny teknologi och alltmer förfinade modeller där hypoteser, scenarier och tänkta krigsförlopp analyserades och utforskades i detalj.

Krigsspel som användes av svenska försvarsmakten under kalla kriget var praktiskt problemorienterade. Problemet som skulle lösas var avvärjandet av en invasion i en tänkt framtid. I krigsspel tecknades därför scenarier utifrån exempelvis antaganden om anfallsvägar och vilka stridskrafter som kunde sättas in var och på vilket sätt detta skulle ske. I de fall scenarierna utspelade sig särskilt långt fram i tiden spelade antaganden om den teknologiska utvecklingens påverkan på krigföringen en viktig roll för spelens utformning. Man utgick då från olika typer av matematiska modeller för att utvärdera nya vapensystems potentiella effektivitet, även sådana som enbart fanns på ritbordet.

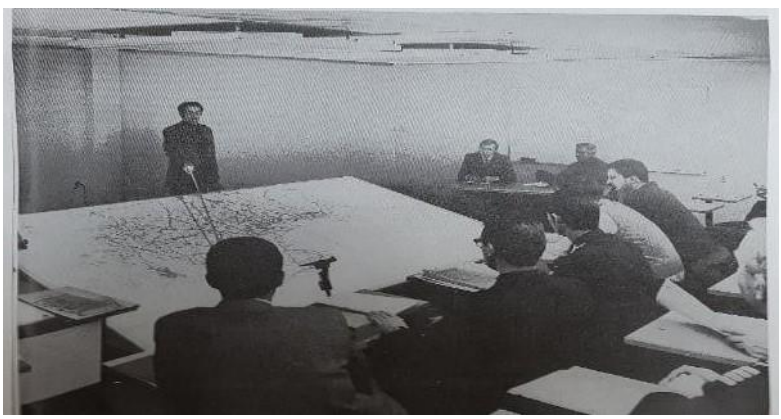


Bild 14. Krigsspel i FOA:s regi, med deltagare försvarsstaben och de olika försvarsgrenarna. Scenariot på bilden var en del av "Studie 1973" och på kartan utkämpades ett scenario från ett tänkt framtida krig där Sverige angreps av Sovjet. Lärdomarna och resultaten från spelet var tänkta att användas som underlag för försvarets långsiktiga planering. Bildkälla: FOA-tidningen nr. 4, 1972, 15.

Datorer och beslutsfattande, politiska konfliktspel

En annan typ av spel som blev aktuella under kalla kriget var så kallade pol-mil spel (politisk-militära spel). Dessa var inte krigsspel i strikt bemärkelse. I denna typ av spel låg fokus på mellanstatliga relationer och de politiska beslut som eventuellt ledde till krig. Dessa började användas i USA under 1960-talet och fokuserade på konfliktdynamiken i mellanmänskliga relationer och olika typer av pressade förhandlingssituationer. En annan aspekt som undersöktes med dessa spel var förutsättningarna för fred vid en eventuell konflikt. År 1966 gick det i *FOA-tidningen* att läsa om ett försök med ett sådant politisk-militärt spel i

Sverige under rubriken: ”Politiska spel debuterar i FOA-regi”. Spelet i fråga leddes av den kanadensiske fredsforskaren Jerome Laulicht som bjudits in av Erik Moberg, verksam vid FOA:s avdelning för operationsanalys. Spelet beskrevs som ”ett försök att skapa en simulerad upplaga av det internationella politiska spel som bedrivs i verklighetens oroliga värld”.[395]

Pol-mil spelet Laulicht konstruerat uppmärksammades även i *Dagens Nyheter*. Där beskrevs det som ett utpräglat fredsspel där dynamiken i internationella relationer undersöktes i akt och mening att skapa en fredligare värld. Enligt Laulicht skulle spel av denna typ ”kunna bidra till att få fram väsentliga fakta om relationerna mellan nationer och regeringar och studera dessa under laboratoriemässiga förhållanden och mäta effekter”.[396] Vid FOA var man nyfiken på huruvida denna typ av politiska spel potentiellt hade ”värde för den säkerhetspolitiska forskningen och vår försvarsplanering”.[397] Det aktuella spelets konfliktscenario hade utformats för att undersöka de geopolitiska implikationerna av det då pågående kriget i Vietnam.

Deltagarna var forskare vid FOA, militärer, studenter, ”aspiranter” från utrikesdepartementet samt medlemmar från Utrikespolitiska Institutet. Dessa delades in i tio grupper vilka förutom de krigförande parterna representerade andra intressenter som Sovjetunionen, Kina, Storbritannien och Sverige. Ytterligare aktörer i spelet var FN och en nyhetsbyrå. Spelarnas roller representerade olika typer av personer i ledande positioner hos de olika parterna som exempelvis statschefer och ministrar hos de krigförande parterna. Grupperna stängdes in i varsitt rum varefter spelledningen:

> …delade ut massor av formulär till regeringarna, en intern radio installerades och en mängd ordonnanser (kurirer) placerades ut i korridorerna. I bakgrunden väntade FOA datamaskincentral.[398]

Spelet delades in i ett antal spelomgångar om 2 timmar och 40 minuter. Under denna tid skulle de olika grupperna fatta en rad beslut utifrån de problem spelledningen lade fram. Besluten kunde röra ekonomiska frågor om huruvida det var bättre att investera i försvarsförmåga eller ”tillgodose folkets krav på bättre tillgång till konsumtionsvaror”.[399] Allt sammantaget gällde det för deltagarna i spelet att ”räkna snabbt och handla på bästa sätt med de resurser man hade och de var ofta knappt tillmätta”.[400]

[395] Joelsson, Harry, ”Politiska spel debuterar i FOA-regi.”, *FOA-tidningen*, nr. 3, november 1966, 6.
[396] ”Fredsspel.”, *Dagens Nyheter*, 22 september 1966, 17.
[397] Joelsson (1966), 6–7.
[398] Joelsson (1966), 6.
[399] Ibid.
[400] Joelsson (1966), 7.

Bild 15. Pol-mil spel i FOA:s regi. Bilden visar spelledaren dr Jerome Laulicht i samtal med Nordvietnams utrikesminister, här spelad av Åke Nerman från försvarsstaben. Till vänster återfinns FOA-medarbetaren Jan Uhler som spelar Sydvietnams premiärminister. Bildkälla: FOA Tidningen nr. 3, 1966, 7.

De som var direkt inblandade i kriget brottades med problem som handlade om hur trupperna skulle organiseras och vilka militära risker som var rimliga att ta. Varje sådan beslutsfattningsomgång räknades som tre månader i ”verklig” tid. Under spelomgångarna ställdes deltagarna inför en rad problem, inte minst av informationshanteringstyp. Den ”internationella nyhetsbyrån” ”kom ut med ett stencilerat blad en gång i kvarten” och i dessa fanns ”nyheter baserade på officiella kommunikéer, tal av statschefer och ministrar, rapporter från konferenser, intervjuer med statsmän och egna kommentarer”. I rapporteringen förekom även:

> …hemliga meddelanden och rapporter som nyhetsbyrån snappat upp och falska meddelanden, som någon regering sänt ut som officiella i avsikt att splittra motståndaren. Över huvud taget satte de täta nyhetskommunikéerna mången gång myror i huvudet på de hårt trängda statsmännen.[401]

Då beslut fattades i de olika speldragen skrevs dessa ner på förtryckta formulär vilka sedan utvärderades genom FOA:s datamaskincentral. De resultat som datorn kom fram till bestämde det nya läget i spelet och utgjorde grunden för nästa spelomgång. Spelarnas agerande utvärderades av dataprogrammet. Exempelvis kunde spelets regelprogram bedöma att felaktiga placeringar av militära medel ledde till att den militära resursfördelningen sjönk i nästa omgång för den spelgrupp som fattat beslut som stred mot regelsystemets inre logik. Det kunde hända att de siffror datorns kalkyler givit vid handen bestämde att regeringar fick avgå till följd av resultaten av deras olyckliga beslut. Risken fanns

[401] Joelsson (1966), 7.

att datorns kalkyler visade att folkopinionen och att ”missnöjet med den förda politiken stigit så pass att fara för revolution var överhängande.”[402]

Då denna typ av spel berörde mellanmänskliga relationer var det knappast ägnat att förvåna att spelarnas känslor kunde komma i svall. I andra sammanhang då liknande spel spelats hade det hänt att deltagare nästan ”råkat i luven på varandra”.[403] Fullt så hett gick det inte till vid detta tillfälle, förutom under ett moment som innehöll en fiktiv fredskonferens där vissa deltagare levde sig in i rollen så till den grad att de lämnade rummet i affekt. Rollspelandet i kombination med stressmomentet utgjorde ett effektivt pedagogiskt grepp som synliggjorde de problem som uppstod när olika aktörer agerade under tidspress och med begränsad information: ”Man fick ett starkt intryck av de svårigheter, under vilka verklighetens beslutsfattare har att arbeta”.[404]

Detta sätt att använda osäkerhet och stress för att simulera verkliga krigs-, och krissituationer framhölls som en av de pedagogiska fördelarna med denna typ av spel. En uppfattning var att krigsspel av denna rollspelstyp var effektiva då de lärde ut på en intellektuell såväl som känslomässig nivå. Stress och ”tävlan” mellan spelgrupper med olika intressen ansågs vara viktiga komponenter för att skapa en känsla av att genomleva ett skarpt läge och skapa ett känslomässigt engagemang hos spelarna.[405]

Krigsspelen som medieringsplattformar för realism

Vi har hittills i detta kapitel berört olika typer av militära krigsspel försvarsplaneringsspel, krigsförloppstudier, utvärderingar av potentiellt material samt även förhandlingsspel av pol-mil typ. I samtliga av dessa spel användes datorer. Dessa bidrog till att skapa autenticitet i spelen genom deras förmåga att kvantifiera stora mängder information. Det kvantitativa elementet i konstruerandet av autenticitet kan inte underskattas. Detta skapande av autenticitet genom att låta experter utmejsla trovärdiga scenarier och låta regelsystemet fungera i huvudsak som en kvantitativ utvärdering av resultatet var det som gav spelen en aura av realism.

Då reportage om försvarsmaktens krigsspel spreds till allmänheten gavs en bild av att Sveriges beredskap var god. Med spelens hjälp gick det att hävda att potentiella problem identifierats och åtgärdats. Krigsspelen tycktes i det

[402] Joelsson (1966), 6.
[403] Joelsson (1966), 7.
[404] Ibid.
[405] Ghamari-Tabrizi, Sharon. ”Wargames as Writing Systems.” i *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*, redigerad av Pat Harrigan och Matthew G. Kirschenbaum. Cambridge, MA.: MIT Press, 2016, 340.

avseendet åtnjuta förtroende som realistiska skildrare av potentiella framtida krig.

Realism är alltid ett resultat av en förhandling mellan medieform, deltagare och kulturellt etablerade förväntningar. Realismen i dessa krigsspel skapades genom att spelen hänvisade till olika mediekonventioner som samverkade med deltagarnas övergripande föreställningar om hur något skildras på ett realistiskt sätt. Förändringar i medieringsformerna hör i detta avseende ihop med kulturella och estetiska konventioner för hur saker och ting framställs med anspråk på realism.[406]

I det virtuella stridsrummet sammansmälte krigsvetenskap, militär övning och krigsspel till ett sammanhållet kunskapssystem. Vetenskapsfilosofen Eric Winsberg menar att datorsimuleringar är förföriska då de tycks fungera på samma sätt som vetenskapliga experiment. Problemet är att de inte gör det. En simulering kan enbart visa vad modellen den bygger på säger om vissa parametrar, inte huruvida modellen i sig är sann.[407]

Claus Pias uttrycker det i termer av att förklaringar, beskrivning och rena fiktioner om ett specifikt fenomen förs samman i simuleringens experimentrum. Detta leder i sin tur till att tolkningar av simuleringars resultat tenderar att vara en uppsättning hypoteser, alla lika potentiellt möjliga. Till detta menar Pias också kan läggas att datorsimuleringen inte är lika bunden till materiella faktorer som andra typer av experiment är. Så länge det finns hårdvara och mjukvara som kan användas för att köra en simulering kan de flesta hypoteser och modeller testas upprepade gånger med relativt liten arbetsinsats

> The knowledge of simulations is always furnished with a hypothetical index, and because various people model and simulate the same problem in various ways, what eventually emerges – instead of certainty – is an uncircumventable spectrum of opinions and interpretations.[408]

Datorsimuleringar är alltså dynamiska representationer av olika antaganden och hypoteser. Det innebär att det kunskapssystem som är ett resultat av datorsimuleringar handlar om sannolikheter och möjligheter snarare än statiska fakta. Med datorsimuleringens intåg hamnade potentialiteten i olika system i fokus.

Krigsspelens perceptuella inramning med kartor, scenariopresentationer och regelsystem skapade en bild av hur man tänkte sig ett potentiellt krig eller annan storskalig konfliktfylld situation skulle se ut. Bilden av det förväntade agerandet

[406] Ghamari-Tabrizi (2016), 334–335.
[407] Winsberg, Eric B. *Science in the age of computer simulation.* Chicago: University of Chicago Press, 2010, 71.
[408] Pias, Claus. ”On the epistemology of computer simulation.”, *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung*, nr. 1, 2011, 52.

i en sådan situation formulerades genom spelens tillvägagångssätt, i uppdelningen av olika grupper som ställdes mot varandra, i kraven på beslutsfattande och i utvärderingarna av spelomgångarna. Deltagarna skulle ges möjligheten att öva på att fatta beslut under stress i situationer som framställdes som realistiska. Tanken var att spelen skulle vara behjälpliga i att förstå på vilket sätt man bäst förberedde sig på att agera på bästa sätt om man hamnade i sådana situationer. Varje professionellt krigsspel definierades med hänvisning till sitt scenario vilket i sin tur formulerades med utgångspunkt i syftet med krigsspelet. I den mån målet med krigsspelen var att förstå och utvärdera deltagarnas agerande för att de skulle vara förberedda att agera i verkliga situationer kan man tala om de professionella krigsspelen som en form av situationistiska psykologiska undersökningsmetoder. Då deltagarna försattes i förutbestämda situationer i vilka de fick relativt fritt handlingsutrymme kunde spelen ge fingervisningar om hur människor reagerade i sådana situationer. Det skulle då vara möjligt att använda denna kunskap i träningssyfte.

För att förmedla en känsla av realism i iscensättandet av de olika situationerna, och därmed få spelen att verka autentiska användes en rad medieringstekniker. Det var inte enbart medieformen som bidrog till föreställningen autenticitet. Allt från rummets inredning till det sätt som spelscenariot presenterades på kunde användas för att förankra spelsituationen med en för spelarna bekant verklighet som påminde om den utanför spelets väggar. Det var en iscensättning av en tänkt framtid. När samma typ av kartor som skulle användas vid ett eventuellt skarpt läge användes i spel bidrog detta till att spel situationen liknade potentiella verkliga händelser.[409] Projiceringsdukar och filmsekvenser kunde fungera som sätt att orientera spelarna om läget i krigsspelet men även för att engagera dem. Andra tekniker för att fånga deltagarnas intressen och skapa en känsla av realism var att visningar av fejkade nyhetsreportage om det aktuella scenariot[410] eller ljudband med tillhörande bildserier.[411] Kriget skulle framställas på ett sätt som var både trovärdigt, estetiskt bekant och lagom dramatiskt. Som visats tidigare användes även modeller och miniatyrlandskap för att åskådliggöra krigsspelet och ge en bild av hur krigsskådeplatsen såg ut. Här kan krigsspelen sägas lånat simuleringstekniker som annars förknippats med hobbyverksamhet som modelljärnvägsbyggande och miniatyrkrigsspel.

Kartornas utformning ändrades i och med att tekniken utvecklades, vilket i sin tur gav förändrade bilder av hur ett krig kunde te sig. Generellt gick utvecklingen från de fysiska kartorna till digitaliserade kartor där ett dynamiskt föränderligt krigsförlopp visades upp. Men redan innan digitaliseringsteknikens genombrott

[409] Söderlund, Bengt. ”Krigsspelet i arméns långtidsplanering: Markstrider förs på kartor och i dator.”, *FOA-tidningen*, nr. 3, november 1971.
[410] Wulff, Peter. *Spel vid försvarets krigsspelscentrum. Ett civilt perspektiv.* Foa rapport 00-01559-201, Stockholm: Försvarets forskningsanstalt, 2000, 15.
[411] Agrell, o.a. (1987), 19.

fanns andra former för dynamiska representationer på kartorna. De tidigaste formerna för dynamisk representation var de olika symboler för trupp och materiel som flyttades runt, vilka hade funnits sedan de första krigsspelskartorna. Med filmmediet kom nya representationsmöjligheter. Under det första världskriget kunde publiken på biografen Vinterpalatset i Stockholm följa krigshändelserna på en ”Rörlig krigskarta från ostfronten”. Kartan beskrevs som ”absolut autentisk, under militärisk ledning inspelad med händelser från den 1 Januari till 1 September 1915” på nämnda frontavsnitt. Likaså visades ett ”krigsspel från Dardanellerna” där händelserna från det som skulle bli det beryktade slaget vid Gallipoli visades på en rörlig karta i krigsspelsformat i biosalongen.[412] Det var på sådana rörliga kartor man vande sig att betrakta krigsförloppet. Därigenom medierades bilden av krig med hjälp av krigsspelens estetiska uttryck.

Filmens projiceringsteknik användes också i militära krigsspel, framförallt för att ge spelen en engagerande inramning. Men tekniken kunde även användas som projicerade kartor som den ”duk av plastic med tillhörande lång strut av svart tyg” som visades upp i ett reportage i *Dagens Nyheter* 1947. Duken fungerade till skillnad från andra typer av filmprojiceringsdukar i dagsljus vilket gjorde att spelledaren kunde ”övervaka att ingen somnar, vilket tyvärr händer ibland bland rekryterna när ljuset i släckts i regementets filmsalong”. Med denna projiceringsduk gick det att ”ordna spännande och illusoriska krigsspel” som var flexibla och dynamiska. Fördelarna var många: ”Man kan på kartan dra upp en linje över vilken en offensiv ska gå fram” och ”när terrängavsnittet erövrats visas nästa”. Det gick rentav att ”utan svett och tårar erövra hela Sörmland på en eftermiddag om det kniper”.[413] Man kunde också använda projiceringskartor där truppförelser och annan relevant information visades.[414] Medieringenstekniken underlättade därmed krigsspelen och tillhandahöll nya rum för krigssimuleringar och nya sätt med vilka krig kunde skildras med anspråk på realism och därmed få krigsspelen att framstå som autentiska representationer av krig i en tänkt framtid.

Kartornas eller modellandskapens olika representationer av världen gav en samlad överblick över ett komplext skeende vilket i sin tur kan bidragit till att signalera kontrollerbarhet över händelseförloppet. I krigsspelen var kartan inte en representation över platsen för krigshändelserna, den var den faktiska plats där kriget ägde rum. På kartan kunde den välbekanta lugna fredstida världen på ett riskfritt sätt hamna under angrepp utan att behöva utsättas för krigets kaos.[415] Krigsspelet visade olika sätt hur detta kaos kunde bringas under kontroll genom

[412] *Dagens Nyheter*, 27 september 1915, 11.
[413] ”Krigsspel på film i dagsljus.”, *Dagens Nyheter*, 13 juni 1947, 34.
[414] ”Krigsspel på film i dagsljus.”, *Dagens Nyheter*, 13 juni 1947, 34.
[415] Der Derian (2009), 81.

att motståndaren på effektivast möjliga sätt besegrades och ordningen återställdes.

Ett konventionellt tredje världskriget som krigsspel och minne

År 1983 sändes dokumentärserien *WAR* på amerikanska kanalen PBS. I denna serie undersökte historiken och journalisten Gwynne Dyer krigets historia och hur vapen och taktik förändrats genom tiderna. Ett av avsnitten fokuserade på det moderna kriget och dess konsekvenser. Vid denna tid stod Warszawapakten och det USA-ledda NATO mot varandra i en kapprustning. I Europa stod stora arméer beväpnade med konventionella vapen, stridsvagnar, flyg och kanoner uppställda mot varandra. Dyer besökte en övning i Fuldaregionen i dåvarande Västtyskland, en plats där man väntade sig ett massivt pansarsangrepp från öst. Dyer menade att den imponerande övningen som visades i TV var en förberedelse för en utdöd form av krigföring. Enligt honom hade det moderna kärnvapenkriget gjort de storskalig konventionella arméerna och den taktik de använde till en utrotningshotad krigskonst.[416] Materielen var toppmodern, påkostad och sofistikerad. Dyer frågade sig vad den kunde fylla för funktion i en tid av kärnvapnen. Fanns det plats för konventionella vapen i ett kommande storkrig? Och varför satsade man på att visa upp dessa vapensystem?

Ett möjligt svar på den frågan hade med opinionens rädsla för kärnvapen att göra. I ett specialnummer av *FOA-tidningen* från 1984 konstaterades att konventionella stridskrafter fyllde en viktig funktion i en tid då det rådde ”ett starkt folkligt motstånd mot kärnvapen” vilket var ”allvarligt inom en försvarsallians byggd på demokratisk grund”.[417] Till skillnad från kärnvapnen så var de konventionella stridskrafterna trots allt något välbekant och därför möjligen inte lika skrämmande. En välutrustad, synlig armé posterad vid gränsen mot Östtyskland skulle signalera en stark försvarsvilja.

Ett scenario kunde även bygga på en kombination av konventionella stridskrafter och kärnvapen. 2005 släppte den polska regeringen detaljer kring ett krigsspel utformat av Warszawapakten 1979 betitlat ”Sju dagar till Rhen”. Scenariot byggde på en sovjetisk invasion av Västeuropa efter att NATO utdelat ett ”första slag”. Målet var att bringa samman Öst och Västtyskland under Sovjetisk kontroll. I detta krigsspel fyllde de konventionella styrkorna en funktion som syftade till att undvika att en militär konfrontation eskalerade till ett kärnvapenkrig. I krigsspelet var man noga med att försöka att inte provocera Frankrike och Storbritannien av rädsla för ett motanfall med kärnvapen. I detta krigsspel

[416] *War*. PBS 1983.
[417] ”Kan ny NATO-strategi ersätta kärnvapen?.”, *Foa-tidningen*, nr. 4, 1984, 2.

portionerades kärnvapnen ut och beslut om deras insats togs i ett försök att balansera slagkraft mot risk för totalt kärnvapenkrig och vedergällning.

Sedan 1970-talet hade man från NATO:s sida testat effektiviteten av ett försvar längs gränsen testats med olika krigsspel och övningar.[418] Generellt var man bekymrad över Warszawapaktens kvantitativa övertag i konventionella stridskrafter. Därför utvecklades ”Air Land Battle”-doktrinen som byggde på koordination av mark, - och luftstyrkor. Det signalerade en förmåga att kunna slå till på djupet med konventionella stridsmedel och därigenom undvika att sätta in kärnvapen. Vapenutvecklingen drevs mot en effektivare integrering och koordination av olika stridskrafter.[419]

Platsen där kraftmätningen skulle stå var redan bestämd. Det var i Fulda-regionen som låg på gränsen mellan Öst, - och Västtyskland där landskapet lämpade sig väl för pansarförband som de konventionella styrkorna skulle sättas in. År 1987 intervjuades den amerikanske översten Thomas E Wright i *L. A. Times* om betydelsen av Fulda regionen. Wright konstaterade: “This is the frontier where it would happen". Än mer specifikt hette det i artikeln att:

> NATO planners have pinpointed the Fulda Gap--several open passes running through the hills about 60 miles northeast of Frankfurt--as a likely invasion route into Western Europe for Soviet Bloc forces.[420]

Denna region var i det närmaste perfekt för det scenario av massiva pansaranfall man såg framför sig och den figurerade i många krigsspel både av militär, - och underhållningsart.

Samtidigt fanns ständigt det övergripande hotet om en eskalering som ett övergick i ett kärnvapenkrig. Den egentliga militära kraften fanns egentligen bakom dessa mängder stridsvagnar, soldater och attackhelikoptrar: “Backing them on both sides is the savage power of hundreds of medium-range nuclear missiles.”[421] Fulda blev således till ett slagfält, trots att ingen strid utkämpats där. Fulda var en förberedd ”killing zone” skapad för att stoppa det massiva pansarangreppet som inväntades från öst och ett sådant angrepp konkretiserades i hypotetiska krigsscenarier.

Kontrafaktiska scenarier och känslan av att befinna sig under hot och i beredskap kan fungera som en form av ”upphöjd upplevelse”. I krigsspelet kan denna känsla

---

[418] ”Kan ny NATO-strategi ersätta kärnvapen?.”, *Foa-tidningen*, nr. 4, 1984, 7.
[419] I praktiken prövades *Air-Land-Battle* doktrinen storskaligt i skarpt läge under Kuwaitkriget 1992.
[420] ”Fulda is Key Point in NATO Defense Against Soviet Forces.”, *L. A. Times*, Associated Press, 1 mars 1987. url: http://articles.latimes.com/1987-03-01/news/mn-6926_1_fulda-gap (hämtad 12 november 2016).
[421] Fulda is Key Point in NATO Defense Against Soviet Forces.”, *L. A. Times*, 1 mars 1987. url: http://articles.latimes.com/1987-03-01/news/mn-6926_1_fulda-gap (hämtad 12 november 2016).

översättas till något konkret på spelbordet. Symboliskt överträds då gränsen mellan krig och fred, passiv fruktan övergår handling. Krigsspelet håller minnet av gränslandet vid liv som en sådan upplevelse.[422] Avstånd i tid och plats spelar också roll för hur överhängande och verkligt hotet upplevs, huruvida man lever på gränsen till kriget eller inte. Den temporala dimensionen framträder enklast i efterhand då upplevelsen av att befinna sig på gränsen till något övergått till att bli ett minne eller kanske rentav en form av nostalgi.[423] När så denna region inkorporerades i spel så blir det hypotetiska militära scenariot till ett kontrafaktiskt populariserat spelscenario. 1977 skapade Jim Dunnigan underhållningskrigsspelet *Fulda Gap: The First Battle of the Next War* där det var de tänkta striderna vid Fulda som skildrades.

I vissa fall var det militärer som skrev sådana kontrafaktiska historier. Ett exempel var NATO generalen John Hackett som tillsammans med några kollegor år 1978 skrev en kontrafaktisk historik över det tredje världskriget i framtiden. I svensk översättning hette boken *Tredje Världskriget, augusti 1985*. Boken sades vara författad 1987, alltså två år efter kriget. Denna bok var en märklig blandning av realistisk militärhistoria och kontrafaktiskt historiskt narrativ. Det var ett fiktivt verk utformat som en klassisk militärhistorisk skildring, komplett med källhänvisningar. Hackett hade i egenskap av NATO-general varit med om ett flertal krigsspel där det scenario han skrev om utforskats i detalj. I bokens slutord heter det att boken ska betraktas som ett inlägg mot de som argumenterar för en nedrustning av NATO:s stridskrafter.[424]

Ett annat exempel var Tom Clancys och Larry Bonds bok *Röd storm*. Även i denna skildrades en Sovjetisk invasion av Västeuropa. Boken består av ett flertal berättelser och i en av dessa kämpar den amerikanska flottan mot klockan för att hinna skeppa över trupper innan Sovjet fått övertaget. I utformningen av bokens narrativ spelade krigsspelet *Harpoon* en viktig roll. Spelet hade designats av Larry Bond och var ett miniatyrkrigsspel där moderna sjöstrider simulerades. Enligt Tom Clancy hade *Harpoon* redan innan varit ”utomordentligt värdefullt och blev min främsta källa”[425] i hans tidigare bok *Jakten på röd oktober*. Inför författandet av *Röd Storm* kontaktade Tom Clancy Larry Bond. Tillsammans spelade de *Harpoon* för att ge en bakgrund till det krigsscenario som skildrades i

[422] Jachimiak (2011).
[423] Detta har på ett förträffligt sätt skildrats i Peter Handbergs reseskildring Undergångens skuggor. Författaren reser där till Baltikum några år efter kalla krigets slut och besöker där de övergivna missilanläggningar som finns utspridda i landskapet. De veteraner som bemannade dessa bunkrar gav inte sällan uttryck för upplevelsen av en förhöjd livskänsla under den tid då de befann sig i ständig beredskap. Se Handberg, Peter. *Undergångens skuggor*. Stockholm: Natur och kultur, 2007.
[424] Hackett, Gen. Sir John m. fl. *Tredje världskriget, augusti 1985*. 2:a. Stockholm: Ordfront, 1981, 399.
[425] Clancy, Tom. *Röd storm*. Höganäs: Wiken, 1987, författarens kommentar.

boken. Några av författarnas spelsessioner översattes rakt av till dramatiska sjöslagsskildringar i boken.[426]

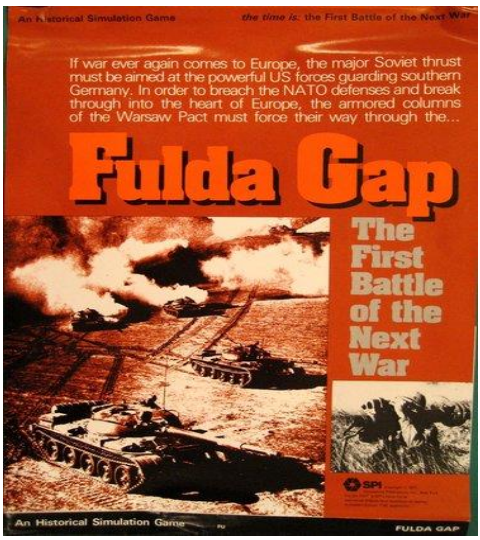


Bild 16. Omslag till brädspelet Fulda Gap (SPI 1977). Texten lyder:

> If war ever again comes to Europe, the major Soviet thrust must be aimed at the powerful US forces guarding southern Germany. In order to breach the NATO defenses and break through into the heart of Europe, the armored columns of the Warsaw Pact must force their way through the Fulda Gap.

Skildringar av detta slag kunde i sin tur ge inspiration till spel. Boken *Röd storm* gav upphov till dataspelet *Red Storm Rising* (Microprose 1988), en ubåtssimulator konstruerad av Sid Meier (som sedermera skulle bli känd som programmeraren bakom den storsäljande spelserien *Civilization*). I *Red Storm Rising* kontrollerade spelaren en amerikansk attackubåt och genomförde olika uppdrag mot den Sovjetiska flottan under det krig som tidigare skildrats av Bond och Clancy.

Händelserna som beskrevs i *Röd storm* användes av militären och författaren Harold Coyle i boken *Team Yankee* (1987). I denna skildras en amerikansk stridsvagnsbesättning på nära håll under dessa hypotetiska strider. Även *Team Yankee* inspirerade till dataspel med samma namn, ett markkrigsspel som var löst baserat på Coyles bok. I *Team Yankee* kunde spelaren ta kontroll över ett flertal olika stridsfordon på både den Sovjetiska och amerikanska sidan under de tänkta stridsvagnsslagen i Europa.

I Sverige gavs bokserien *Operation Garbo* ut under sent 1980-tal. Där skildrades en tänkt Sovjetisk invasion av Sverige år 1992. Böckerna var skrivna under

[426] LaGrone, Sam. ”Interview: Larry Bond on Tom Clancy.”, USNI News 8 oktober 2013. url: https://news.usni.org/2013/10/08/interview-larry-bond-tom-clancy (hämtad 22 juli 2017).

pseudonymen Harry Winter. Bakom pseudonymen dolde sig Ingemar Dörfer (1939–2009), som bl. a var ledamot av Kungliga Krigsvetenskapsakademien och forskningschef vid FOA/FOI och överste Bo Hugemark (f.1946), även han ledamot av Kungliga Krigsvetenskapsakademien. Boken var ett inlägg i försvarsdebatten och kan läsas som en protest av nedskärningarna i det svenska försvaret.[427]

De scenarier som var skrivna med ett framtidsfokus kan givetvis ses som ett sätt att projicera de farhågor människor hade som levde under en period av ständigt hot om storkrig. Men hur ska vi förstå de kontrafaktiska skildringarna av detta krig som förmedlades i krigsspel efter kalla krigets slut? Det finns många spel med samma tematik och som på olika sätt följer den relativt fasta händelseutvecklingen i ett hypotetiskt tredje världskrig som var tänkt att utkämpas med konventionella styrkor i Europa. Några sådana presenteras nedan.

Kontrafaktiska minnen och krigshjältar efter kalla krigets slut

Efter kalla krigets slut övergick skildringar av detta hypotetiska krig från att varit framtidsvisioner till att bli kontrafaktiska historiska narrativ. Dessa narrativ utgjorde bakgrundsberättelser till en rad underhållningskrigsspel där det tredje världskriget utkämpat mellan Warszawapakten och NATO framställdes som om det faktiskt inträffat. Brädspelen *World at War: The Eisenbach Gap* (Lock n Load Publishing 2007) och *Heroes of the Gap* (Lock n Load Publishing 2011) är två av många sådana exempel. I dessa spel figurerar de förband som faktiskt var stationerade i området och spelaren tar därmed på sig rollen som befälhavare över dessa i en hypotetisk kontrafaktisk konflikt. *Operation Garbo,* titeln på bokserien som nämndes ovan var en av expansionerna i brädspelsserien. Där skildrades ett Sovjetiskt anfall mot Sverige som ett led i det pågående tredje världskriget i Europa.[428] Spelpublicisten har även gett ut en rad spel med liknande utformning där det andra världskriget skildrats. Parallellen mellan det faktiska världskriget och det hypotetiska framgår således.

Det kontrafaktiska tredje världskriget som ett konventionellt storkrig fanns även återgiven i olika dataspel. Några av de mer detaljerade av dessa var utgivna av HPS simulations, ett spelföretag specialiserat på digitala krigsspel för både en civil och militär marknad. Där gick spelen om det fiktiva tredje världskriget gick under samlingsnamnet *Modern Campaigns* där även sexdagarskriget 1967 ingick. De kontrafaktiska spelen samsades med liknande typer av krigsspel som skildrade andra världskriget, Napoleonkrigen och amerikanska inbördeskriget.

[427] Hugemark, Bo. ”Så lät jag Sovjet invadera Sverige.”, *Expressen*, 16 maj 2009.
[428] *World at War – Operation Garbo*, Lock n Load Publishing, 2010.

Ett av HPS-spelens kännetecken var detaljrikedomen i historiska bakgrundsbeskrivningarna samt beskrivningar av olika militära förband och vapensystem. Spelen på temat tredje världskriget behandlade de tänkta striderna vid Fulda, vid den Norra fronten (Danmark och norra Västtyskland), samt striderna vid Donau (Södra fronten). Även detta hypotetiska krig skildrades i en detaljerad bakgrundsbeskrivning.

Tematiken med ett stort hypotetiskt pansarslag vid Fulda ingick i beskrivningen. I *Modern Campaigns: Northern front 85* beskrevs regionens betydelse såhär:

> In this hypothetical clash, the Warsaw Pact unleash their power in the opening of World War III in the summer of 1985. Together the conflict here on this North German plain and at the Fulda Gap in the south, would decide the fate of Europe and the world.[429]

Även mer ”strömlinjeformade” spel avsedda för en bredare publik skildrade detta hypotetiska krig. Ett sådant exempel var *World in Conflict* utvecklat av det svenska spelbolaget Massive Interactive. Spelet utkom år 2007. *World in Conflict* var ett välputsat RTS (Real Time Strategy – ofta actionfyllda spel som sker i realtid där fokus ligger på resurshantering och koordinering av stridskrafter) som skildrade ett hypotetiskt tredje världskrig som antogs brutit ut 1989. Den kontrafaktiska bakgrundshistorien skildrades med en rad filmsekvenser och tecknade stillbilder. Hollywoodskådespelaren Alec Baldwin gav röst åt spelets huvudkaraktär, den amerikanske löjtnant Parker, vilken agerade ciceron genom denna kontrafaktiska berättelse. Spelaren fick både en bakgrund till kriget och dess förlopp samt en strategisk överblick som satte de uppdrag spelaren skulle utföra i ett större sammanhang. Spelet innehöll en rad olika miljöer, såväl städer som landsbygd, landskap modellerade efter verkliga förebilder. Spelet var fullt av explosioner ”häftiga” effekter. Kort sagt, *World in Conflict* återskapades den kontrafaktiska berättelsen om det tredje världskriget som ett actionfyllt spektakel. En av medförfattarna till bakgrundsberättelsen var den tidigare nämnde Larry Bond.

Spelet fick ett gott mottagande i spelpressen. Recensenten Jason O’Campo menade att spelets lockelse låg i att det lät spelaren fantisera om vad som kanske hade kunnat inträffa. Han menade att “it's a bit strange now that we can look back at that era and have the luxury of imagining what could have been”.[430] Distansen i tid gjorde det hela mer underhållande än skrämmande.

I denna kontrafaktiska berättelse återfanns en rad teman som ingick i en redan etablerad kontrafaktisk kanon kring tredje världskriget som ett konventionellt

[429] Speldesignern John Tiller har designat dessa spel, han har sedermera lämnat HPS och spelen saluförs nu under hans egna spelföretag John Tiller Software. url: http://www.johntillersoftware.com/ModernCampaigns.html (använd 12 augusti 2017).
[430] Ocampo, Jason. “World in Conflict Review.”, *Gamespot* 18 september, 2007. url: http://www.gamespot.com/pc/strategy/worldinconflict/review.html?tag=summary%3Bread-review (hämtad 21 juni 2017).

storkrig. Här fanns såväl den stora sovjetiska pansaroffensiven genom Fulda och det tänkta sjökriget på Atlanten då amerikanska förstärkningar skickades till kontinenten. Detta var teman som tidigare skildrats i *Röd storm*, *Team Yankee* och *Tredje världskriget, augusti 1985*.

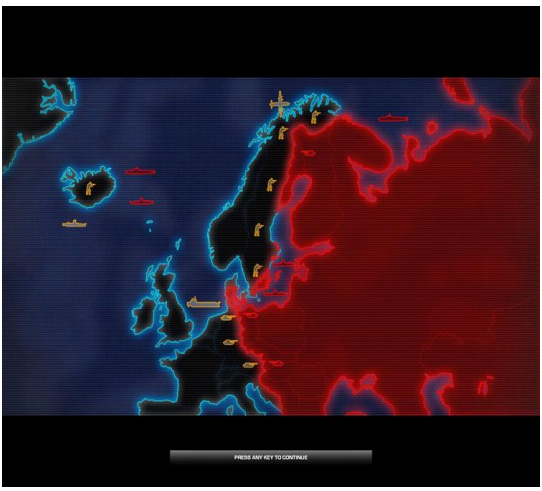


Bild 17. Krigslägesbild från World in Conflict (Sierra Entertainment 2007).

I världen som skildras i *World in Conflict* har Sovjet vid 1980-talets slut råkat i ekonomisk kollaps. Svält hotade samtidigt som Sovjet styrdes av en hårdför regim. Då förhandlingar om hjälpsändningar från väst strandade ansåg man sig tvungen att med våld säkra folkets försörjning. I inledningssekvensen beskriver Parker det som att ”diplomats had failed and the armies had taken over”. Kriget börjar med ett Sovjetiskt överraskningsanfall genom en välbekant terräng ”sudden but not unexpected Russian tanks rolling through the Fulda Gap”. USA försöker skicka förstärkningar sjövägen, men lider nederlag på Atlanten. Offensiven breder ut sig. Sovjetiska styrkor landsteg även i södra Frankrike och i Norge. När så spelet börjar har kriget i Europa kört fast. Parker befinner sig hemma i Seattle efter en längre tjänstgöringsperiod i Europa när Sovjetiska styrkor plötsligt anfaller även där.

Målet med det Sovjetiska anfallet i *World in Conflict* var att nå fort Teller i Cascade Mountains, där man tror att det amerikanska missilförsvaret SDI (även kallat Star Wars) var stationerat (här fick spelaren alltså en förklaring till varför ett kärnvapenkrig inte brutit ut).[431]. Vad man från Sovjetiskt håll dock inte visste var att SDI var en bluff. Berättelsen i spelet kretsade kring försvaret av fort Teller men innehöll även en rad tillbakablickar där de krigsupplevelser spelets huvudkaraktär, löjtnant Parker, haft under tidigare fälttåg i Europa.

[431] Se senare kapitel om spelet *Missile Command* som även refererar till detta missilförsvarsprogram.

Till denna bakgrundsberättelse lades krigsfilmens estetik och narrativa form. Magnus Janzen, en av speldesignerna, menade i en lanseringsintervju att:

> Modern war-movies have been an inspiration when in (sic) comes to character development in single player, in the way they focus more on the micro-cosmos of the people and the friction between them than they do on the war effort as a whole.[432]

Krigsfilmer, har som Kingsepp tidigare påpekat, influerat dataspelsskildringar av krig. I *World in Conflict* var den utgångspunkt för spelets persongalleri. Nyckelkaraktärerna förkroppsligade krigshjälten, actionhjälten och den moraliske hjälten. Spelet kännetecknas även av en underliggande föreställning att varje generations män har ett krig att utkämpa. Spelets huvudkaraktär, löjtnant Parker, beskrev sin generation som: ”Unproven warriors of our generation, spoiling for a fight, happy that our time had come.”[433] Den generation amerikaner som växt upp i efterdyningarna av Vietnamkrigets skulle nu få möjlighet att bevisa sin duglighet som krigare. Parkers generation placerades således på den tidsaxel där krig för den manliga befolkningen utgör den historiska referenspunkten. Om uttalandet läses på detta sätt tangerar spelets berättelse på ett tydligt sätt föreställningar om myten om krigsupplevelsen som en *rite de passage* intimt kopplad till den manliga identiteten till och som varje generation män bör genomgå. I denna *rite de passage* finns ofta en desillusionseffekt när krigets realiteter går stick i stäv med den idealiserade krigsföreställningen. Förutom Parker hade även en överste Sawyer, som var något av en fadersgestalt i spelets narrativ och en kapten Bannon framträdande roller.

Kapten Bannon var den av spelets karaktärer för vilken kriget tydligt utgjorde en prövning som både innefattade misstag, skuld och förlåtelse. Till en början gjorde han ett närmast tafatt och komiskt intryck, han är en officer som tycks blivit befordrad över sin kompetensnivå. I filmsekvenserna framkom det att det finns en underliggande konflikt mellan fadersgestalten överste Sawyer och den omogne kapten Bannon. Gradvis blir spelaren varse vad denna konflikt bottnar i. Under ett uppdrag bakom fiendens linjer hade Bannon tappat besinningen och brutit mot elddisciplinen. Konsekvensen av detta var att ett antal civila ryska medborgare dödades. Efter denna incident som Bannon bemöttes med förakt från överste Sawyer och de andra.

Bannon var ivrig att vara till lags, vilket först framstår som komiskt, men som även det har en djupare botten. I en sekvens talar Bannon i telefon med sin styvfar. Denne kallar styvsonens generation för fegisar. Det är deras fel att ryssarna haft sådana krigsframgångar. Styvfaderns generation hade däremot ”fought them to the last man. With bayonets if we had to”. Den bittre styvfadern

---

[432] Howson, Greg. ”World in Conflict Interview.”, *The Guardian*, 17 september 2007. url: http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2007/sep/17/worldinconflictinterview (hämtad 1 november 2017).
[433] *World in Conflict*, Sierra Entertainment, 2007.

hade själv krigat i Vietnam. Bannon påpekar att USA förlorade detta krig, varpå styvfadern replikerar: ”We won the battles”. I ordväxlingen skymtar återigen föreställningen om att varje generations män har ett krig att utkämpa. Här återfinns även ett narrativ om Vietnamkriget som såväl i krigsfilmer som populariserad militärhistoria beskrivits som ett krig som vanns av soldaterna men som förlorades av politikerna. Åtskillnaden mellan politiken, ideologin och krigaren kan givetvis syfta till att frita krigaren från politiskt ansvar. Krigaren framstår då som en person som bara ”gör sitt jobb” och detta görs bäst utan inblandning ovanifrån. Styvfaderns bitterhet bottnade i politikernas svek. Som fadersgestalt var han till skillnad från överste Sawyer resignerad och besviken (undra på att Bannon vill vara överste Sawyer till lags och ivrigt visa sin duglighet).

I en av spelets slutsekvenser får Bannon möjlighet att sona sitt brott och åter ta plats i krigargemenskapen. Under ett Sovjetiskt storanfall mot den falska missilförsvarsbas som skyddat USA från kärnvapenangrepp offrar sig Bannon med sin pansarbesättning för att rädda Parker och de andra. Bannon framstår som en traditionell krigsfilmskaraktär, det var ett tragikomiskt öde som skildrades genom honom. Ett öde med ett klassiskt självuppoffrande hjälteslut.

Överste Jeremiah Sawyer var en annan av spelets framträdande karaktärer, är även han utmejslad på klassiskt krigsfilmsmanér. Han kan beskrivas som något av det som Kingsepp kallat ”den moraliske hjälten”. Denne hjälte tar ansvar för sina kamrater och uppvisar mod i strid samtidigt som han kan vara kritisk mot inkompetenta befälhavare.[434] Sawyer var en Vietnamveteran som dragit sig tillbaka till en isolerad stuga i vildmarken. Då kriget i Europa kört fast ringde telefonen i hans stuga och den amerikanska armén behövde Sawyers hjälp. Han skulle skickas till Europa och hjälpa till att hindra de Sovjetiska styrkornas framfart. Sawyer tackade motvilligt ja, men hade svårt att dölja sitt förakt för sina överordnade:

> You people got us into this mess in the first place and now you´re standing with your pants down wondering what to do. That´s what you get with a bunch of sycophant bureaucrats making all the decision[435]

Det är den moraliske hjältens kritik mot krigshetsarnas uppblåsta retorik som skymtar här.

Det fanns även ett element av den moraliske hjältens reflektion i mötet med krigets verklighet i Parkers berättelse. Då Seattle angrips står befolkningen handfallna, Parker reflekterar över diskrepansen mellan bilden av krig och det faktiska kriget:

---

[434] Kingsepp (2004).
[435] *World in Conflict*, cinematic #5, 2007.

> War can be fascinating to watch on TV but up close it's a whole other story. Imagine your office blown to pieces, your car thrown about like a discarded glove and your friend lying on the street, his body torn to shreds.

Trots, eller kanske tack vare att detta spel äger rum i en fiktiv, kontrafaktisk värld så framträdde de olika hjältetyperna som är stapelvara i andra former av populärkulturella krigsskildringar tydligt i spelets narrativ.

Bilder 18 och 19. Till vänster omslaget till spelet Wargame: European Escalation, till höger spelets huvudmeny.

Wargame: European Escalation är annat exempel på ett RTS-spel med tredje världskriget som konventionellt storkrig som tema. *Wargame: European Escalation* beskriver det kontrafaktiska skeendet i ett antal spelkampanjer vilka löpte längs hypotetiska tidslinjer. Varje sådan tidslinje utgick från olika krissituationer vilka kunnat utlösa ett tredje världskrig. Spelkampanjerna presenterades i ett antal scener där riktiga nyhetssändningar och klipp från dokumentärfilmer blandades med datorgenererade filmsekvenser. Härigenom uppnåddes en autenticitetseffekt i skildringen.

Den dokumentära skildringen lyfter den kontrafaktiska berättelsen. Litteraturvetaren Roland Barthes menar att visuella tekniker som kan förmedla ”realism” (exempelvis fotografi och dokumentärfilm) fungerar som ett ställföreträdande ”ögonvittne”, som att betraktaren av ett fotografi på något vis var ”där” när fotot togs.[436] Barthes menar att bilder som härstammar från en viss tid och plats framstår som mer ”sanna” än andra vittnesmål förmedlade i

[436] Barthes, Roland. *Camera lucida*. London: Vintage, 1993, 82 ff.

textform. När speltillverkare inkluderar dokumentärfilm och autentiska fotografier i sina spel så knyts spelen till de historiska händelser de porträtterar på detta vis. Journalfilmer och fotografier har en aura av äkthet och autenticitet kring sig som texter skrivna i efterhand saknar. Detta kan utnyttjas i spel för att skapa en koppling mellan den historiska händelse spelet skildrar och spelet självt. Sådana grepp är vanliga i spel med andravärldskrigstema där dokumentära svartvita filmsekvenser eller autentiska stillbilder används för att ge spelet en historisk inramning.[437] Denna förmedlingsform användes även i *Wargame: European Escalation*.

Tidpunkterna för de olika krigsutbrotten i Europa som presenterades i spelet var 1975, 1981 samt 1983. Berättelsen om dessa kontrafaktiska händelser förmedlades genom en blandning av riktiga nyhetssändningar och datoranimerade filmsekvenser.

Den första spelkampanjen hette *1975: Brüder gegen Brüder*. I inledningssekvensen presenterades en bakgrundshistoria där året kontextualiserades i relation till spänningen mellan supermakterna. Efter Vietnamkriget framstod USA och NATO som svagt och Sovjets position stärktes. Kriget bröt dock inte ut som en direkt konfrontation mellan Sovjet och USA. Krigsorsaken var att en östtysk soldat hoppat av till väst och under avhoppet dödas två östtyska gränsvakter. Östtyskland bad om att få avhopparen utlämnad för att ställas inför rätta för mord vilket Västtyskland vägrade. Spänningen mellan de båda länderna steg och gränsvakterna på båda sidor sattes i högsta beredskap. Stridigheter utbröt längs gränsen och när dessa eskalerade gick östtyska styrkor över gränsen i ett försök att invadera Västtyskland. Till en början var endast Västtyskland och Storbritannien involverade i striderna mot Östtyskland. Övriga NATO länder samt Warszawapakten försökte hålla sig utanför detta ”tyska broderkrig”. Men när de östtyska styrkorna avancerade mot Hannover utbröt slutligen fullt krig då både Warszawapakten och NATO:s styrkor engagerades. De båda styrkorna hamnade i ett dödläge och slutligen genomfördes en fredskonferens för att få slut på stridigheterna.

I detta scenario möter vi den typ av eskalering av till synes mindre incidenter som snabbt blir okontrollerbara. I så måtto påminner denna kontrafaktiska historia om de scenarier man utgick från i de tidigare nämnda *Global Wargames*. Här fanns en tydlig association mellan det scenario som presenteras och den välkända bild av den östtyske soldaten Conrad Schumann som hoppade av år 1961. Bilden på den avhoppande soldaten som togs av Peter Liebing upptogs 2011 i UNESCO:*s Memory of the World* lista över historiskt signifikanta bilder. Schumanns avhopp

[437] Salvati och Bullinger (2013); Pötzsch (2017); Rejack (2007).

”kryddades” i spelkampanjen med dödandet av gränsvakter och efterföljande diplomatisk och juridisk konflikt som sedan utlöste krig.

I ett annat scenario i spelet skildras en hypotetisk tidslinje äger rum 1981. Även detta scenario utgår från verkliga händelser men driver dessa i en annan riktning än det historiska skeendet. Scenariot ifråga heter *1981: Dabrowskis Mazurka*. Här utgörs den historiska bakgrunden av fackföreningsrörelsen Solidaritets konfrontation med regimen i Polen. Det hypotetiska tredje världskrigsförlopp som skisseras i detta scenario tar sin utgångspunkt i den polska regimens fängslande av Solidaritets ledare Lech Walesa detta år. Den polske diktatorn Jaruzelskis hårda repression mot Solidaritet och liknande rörelser ledde i detta spelscenario till ett folkligt uppror som snart övergick i väpnad kamp och inbördeskrig i Polen. Delar av den polska armén deserterade och den polska regimen bad om Sovjetisk intervention för att stoppa upproret. Samtidigt lierade sig NATO med upproret. Det som börjat som inbördeskrig övergick så i ett konventionellt fullskaligt krig mellan NATO och Warszawapakten. I detta scenario skruvades konflikten mellan den polska fackföreningen och Jaruzelskis regim upp något, vilket i sin tur användes som förklaring till krigsutbrottet.

Den sista tidpunkten som skildras utifrån en alternativ tidslinje där det tredje världskriget bryter ut i Europa förlades i spelet till år 1983. Scenariot hette *1983: Able Archer*. Enligt den kontrafaktiska berättelsen hade NATO-övningen *Able Archer* som genomfördes detta år upplevts som en provokation gentemot Sovjet. Från Sovjets håll valde man att mobilisera Warszawapaktens styrkor och rikta ett förebyggande anfall genom Fulda-regionen.[438] Återigen använde här speltillverkarna en verklig situation och ”eskalerade” den för att nå fram till en punkt där krig bröt ut.

Scenarierna förankrades i det historiska narrativet med hjälp av klipp från nyhetssändningar från året som porträtterades, filmsekvenserna övergick sedan till datoranimerade sekvenser då det kontrafaktiska scenariot avvek från verkliga historiska händelser.

Summerande analys

I detta kapitel har jag undersökt hur krigsspel fungerade som medieringsplattformar för att åskådliggöra framtida krig under perioden från andra världskriget och det efterföljande kalla kriget kunde te sig. Medieringen om det potentiella kriget utgick inte enbart från spelen, reportage om krigsspelen var

[438] Som beskrivs i följande kapitel representerar denna NATO-övning en av de farligaste perioderna under kalla kriget.

en del av medieringskedjan vilket motiverade att reportage om spel snarare än spelen själva var det empiriska materialet.

I dagspress och vid öppna besök användes krigsspel för att gestalta den bild av ett framtida krig som man ville visa upp från försvarsmaktens sida. Krigsspelen var i det avseendet en del av den kommunikativa sidan av beredskapen, de beskrevs som autentiska, närliggande representationer av det tänkta krigets verklighet och hypotetiska förlopp. Inom ramen för FOA:s verksamhet fungerade krigsspel också som mötesplatser mellan forskare och militärer där olika aspekter av framtida potentiella krig skulle diskuteras.

Datorer representerade 1950- och 1960-talens spjutspetsteknologi som endast kunde handhas av experter. Integrerandet av datorer i de militära krigsspelen var av avgörande betydelse för krigsspelens trovärdighet. När datorteknik användes borde det därför vara fråga om ”seriös” vetenskap och inte ett lekfullt spel eller lös spekulation. Därigenom fick krigsspelen en ny status i och med introducerandet av datorteknologin. Framförallt gällde detta för den verksamhet som bedrevs inom FOA där krigsspel och krigssimuleringar var delar av en militärvetenskaplig framtidsforskningsinsats. Krigsspelskonstruktörer och operationsanalytiker var experter som med hjälp av kvantitativa analyser, spel och simuleringar blickade in i framtiden.

I den militära kontexten var dock spelen främst verktyg för att förstå och utforska olika tänkbara kausala händelsekedjor i ett potentiellt krig. I krigsspelen iscensattes ”framtidens krig” som gav uttryck för en krigsföreställning där teknologi och logistik spelade en avgörande roll. Den vetenskapliga utvecklingen hade blivit en del av krigsföreställningen. Genom operationsanalysen kvantifierades olika aspekter av krig och stort hopp sattes till den tekniske experten med sina avancerade modeller som kunde åskådliggöra och förutse sannolika krigsförlopp och de sannolika effekterna av framtida krigsteknologi. I och med att operationsanalysen och datortekniken integrerades tog krigsspelen alltmer formen av framtidssimuleringar, och gränserna mellan krigsspel, simuleringar och prediktionsmodeller blev alltmer otydliga.[439]

Under denna period som först kännetecknades av världskrig och senare ett kallt krig vilket ledde till ett samhälle i ständig beredskap, gav krigsspelen uttryck för en vilja att förstå olika aspekter av krig för att bättre vara förberedd. Det gällde även de politiska och mellanmänskliga mekanismerna som var orsak till att krig överhuvudtaget bröt ut. I de politisk-militära simuleringarna användes exempelvis avancerade datormodeller som kalkylerade effekterna av olika beslut för att visa för deltagarna vilka effekter deras agerande skulle ha i en verklig situation. Enligt Jerome Laulicht som introducerade denna typ av spel i Sverige var syftet att skapa vetenskapligt underlag för att kunna förutse och förhindra

[439] Curry och Perla (2011), 91.

konflikter. Datorerna skapade ett ramverk som bestod av regelsystem och databaser med omvärldsinformation och besluten som fattades i spelen bedömdes utifrån datorprogrammen.

Spelen var tidstypiska avtryck av hur man i den militära kontexten tänkte sig att ett krig skulle se ut. Krigsspelen utgjorde i förlängningen effektiva minnesteknologier, information från krigsspelen sparades, analyserades och resultaten kunde ligga till grund för konstruerandet av nya krigsspel och krigsspelsscenarier.

Därmed både bevarades och förändrades de krigsföreställningar som kom till uttryck i spelen. Möjligen skapades även minnen grundade på dessa krigsföreställningar hos spelarna och de som läste om dessa krigsspel.[440] I sin professionella form var spelen en slags ritualiserade aktiviteter där den hypotetiska framtidens skeenden repeterades och medierades genom kartor, skärmar och handlingsprotokoll för handlingsmöjligheter i olika situationer. Krigsspelens scenarier som oftast innehöll variationer på temat av ett Sovjetiskt invasionsförsök i en hypotetisk framtid upprepades gång på gång. Spelen följde ett relativt fast determinerat, övergripande händelseförlopp utformat för att avspegla hur man tänkte sig att en verklig situation skulle se ut. I detta fastslagna scenario lämnades varierande grad av handlingsfrihet.

Krigsspelens fysiska rum utvecklades i takt med den medieteknologiska utvecklingen även utanför den militära kontexten, i synnerhet i relation till nya medieformer. De konventioner för ”realism” som existerade utanför den militära kontexten fick återverkningar inom densamma. Krigsspelens inramningar kunde kompletteras med nyhetssändningar, film och rollspel, med ambitionen att skapa en känsla av realism genom att spela på deltagarnas förväntningar på hur något skildrades realistiskt i andra sammanhang.

I den kontrafaktiska berättelsen om ett europeiskt storkrig som Sverige riskerade dras in i fanns ett relativt fast scenario att utgå ifrån med ett sovjetiskt storanfall i Västeuropa. Sådana skildringar var kanske lättare att ta till sig än ett kärnvapenkrig. I någon mening representerade ett bekant krigsscenario som påminde om andra världskriget. Som en sådan välbekant berättelse kunde det tredje världskriget skildras utan att kärnvapen spelade en avgörande roll. I ett sådant krigsscenario möttes istället storskaliga konventionella arméer.

Simuleringarna gav ett erfarenhetsutrymme där spekulationer och hypoteser kunde iscensättas för att sedan upplevas genom simuleringar och spel. Därmed tecknades också olika minnesbilder av möjliga framtider och framtida krig. Det tredje världskrigets historiska narrativ skrevs fram i olika sammanhang, inte minst i romaner och andra former av kontrafaktiska berättelser som handlade om hur det kalla kriget gick över till ett konventionellt storkrig på den europeiska

[440] Ghamari-Tabrizi (2016), 349–350.

kontinenten. Jag har argumenterat för att detta scenario var något som framstod som mer välbekant än ett totalt kärnvapenkrig. Som ett sådant konventionellt storkrig framställdes också det tredje världskriget i olika typer av krigsspel. Under det kalla kriget fanns olika populärkulturella narrativ som målade upp hur ett konventionellt storkrig kunde te sig.

När detta krig skildrades i underhållningskrigsspel efter kalla krigets slut kunde inspiration hämtas både från dessa berättelser och från krigsfilmer med andra världskrigstema. I *World in Conflict* förekom exempelvis ett kontrafaktiskt narrativ som hade stora likheter med skildringar av detta hypotetiska krig i romanen *Röd Storm*. De krigarhjältar som skildrades i spelet och skildringarna av deras krigsupplevelser låg medvetet i linje med den typ av karaktärer och berättelser som var vanligt förekommande i krigsfilmer och äventyrsböcker. I *Wargame: European Escalation* utgick spelkonstruktörerna från olika tidpunkter och situationer som man menade utgjorde potentiella krigshot. Med utgångspunkt i dessa utformades en rad kontrafaktiska narrativ om ett storkrig i Europa.

Krigsspelen gav hypotetiska svar på frågan ”hur” kriget kommer. I spelen som beskrivits i detta kapitel framställdes detta krig som ett konventionellt storkrig vilket i mycket påminde om det andra världskriget. Det kanske största hotet under denna period utgjordes dock av ett potentiellt kärnvapenkrig. Hur ett sådant kunde komma till uttryck i militära krigsspel och underhållningsspel är temat för nästa kapitel.

6. KÄRNVAPENKRIGET SOM KRIGSSPEL

> Thermonuclear war games, it appears, can be either a hobby or deadly serious.[441]

I detta kapitel analyseras hur krigsföreställningar om kärnvapenkrig kom till uttryck i krigsspel. Denna historia tar sin början under 1950-talet då spel och simuleringar började användas i stor skala för att utforska effekterna av ett eventuellt kärnvapenkrig. Det var en utveckling som kom att fortsätta under hela kalla krigets period.

Som källor har jag huvudsakligen använt mig av underhållningskrigsspel och rapporter om militära eller professionella krigsspel företrädesvis författade i en amerikansk kontext. Kärnvapenkriget innebar en speciell utmaning för de som skulle formulera teorier och scenarier om kommande krig. Det fanns inga militärhistoriska erfarenheter att ta spjärn mot som kunde ge en bild av hur ett fullskaligt kärnvapenkrig mellan två stormakter skulle te sig. Militärhistoriskt var ett totalt kärnvapenkrig okänd mark. Mer än något annat krigsscenario var föreställningen om kärnvapenkriget kontrafaktiskt till sin natur och byggde på hypoteser, gissningar och antaganden. Krigsspel och simuleringar var därför viktiga redskap i försöken att åskådliggöra och begripa dynamiken i ett sådant potentiellt krig.

Under det kalla kriget var det potentiella kärnvapenkriget vanligt förekommande i spel, även i Sverige och kapitlet inleds med en diskussion om hur kärnvapen användes i svenska försvarets krigsspel. Därefter visas med olika exempel, företrädesvis från en amerikansk kontext hur föreställningar om det otänkbara kärnvapenkriget konkretiserades genom krigsspel. Krigsspel med kärnvapenkrig som tema skilde sig på ett avgörande sätt från andra typer av krigsspel. Här fanns ingen nostalgi eller tradition. Spelen var i varierande utsträckning iscensättningar av en apokalyps framkallad av oöverblickbara teknologiska system och mänsklig kontrollförlust.

[441] Sutton - Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*. Cambridge Mass.: Harvard University Press, 1997, 7.

Svenska kärnvapen i krigsspel

Med kärnvapnens inträde hade teknologin sprungit ifrån den beprövade militära erfarenheten. Inte ens de lärdomar som införskaffats från de båda världskrigen var giltiga i ett fullskaligt kärnvapenkrig. Man stod därmed från militärt håll inför något nytt och okänt och var därför hänvisad till spel och simuleringar som byggde på uppskattningar och antaganden för att få en uppfattning om hur ett krig som involverade kärnvapen skulle kunna te sig.[442]

Från 1940-talets slut hade det funnits planer att för svensk del skaffa kärnvapen. I oktober 1947 berättade överste Nils Svedlund i *Dagens Nyheter* om en ny ”strategisk kurs i krigföringens problem” anordnad av försvarsstaben. Syftet var att studera ”de nya problemen” i krigföringen som bland annat atombomberna gett upphov till. I kursen skulle experter från olika områden föreläsa om ”utvecklingstendenser i fråga om utrikespolitik, ekonomi och teknik”. Därefter skulle övningar där dessa problem studerades med hjälp av:

> …krigsspel som vill ge tillfälle till studier av den framtida krigföringen sådan den nu kan bedömas bli utformad. Man skall studera atomkrig, krigföring med fjärrstyrda robotvapen, bakteriekrig osv…[443]

Frågan om ett eventuellt svenskt innehav av kärnvapen diskuterades intensivt under 1950- och 1960-talen.[444]En av de främsta förespråkarna för svenska kärnvapen under 1950-talet var Nils Svedlund som då blivit ÖB. I rapporten ÖB-54 argumenterade han för att en trovärdig neutralitetspolitik krävde att Sverige skulle ha egna kärnvapen.

I krigsspelen speglades debatten om ett eventuellt svenskt kärnvapeninnehav. I spelen förekom kärnvapen som komponenter både för anfall och försvar. Ett exempel där svenska kärnvapen förekom var krigsspelet ”Slå hårt!” från 1954. Scenariot i detta spel var en sovjetisk kustinvasion av Sverige. Svenska kärnvapen fanns med i detta spel som medel för att slå ut Sovjetiska brohuvuden på svensk mark. Till spelet bifogades utförlig information om dessa vapens effekter eftersom det var angeläget att militären förstod hur sådana vapen skulle fungera om de användes.[445]

---

[442] Ghamari-Tabrizi, Sharon. *The worlds of Herman Kahn: the intuitive science of thermonuclear war*. Cambridge, MA.: Harvard University Press, 2005, 151, 164.
[443] ”Militär och civil i strategisk kurs om krigföringen.”, *Dagens Nyheter*, 16 oktober 1947, 5.
[444] Agrell, Wilhelm. *Svenska förintelsevapen*. Lund: Historiska media, 2014.
[445] Sjövall (2001), 98. Det fanns olika källor att utgå från. Den främsta källan var den amerikanska Smyth rapporten som redogjorde för atomvapnets generella uppbyggnad och dess effekter. Den hade författats i ljuset av atombombsinsatsen över Japan och var en offentlig handling. Vid FOA fanns två forskningsprogram för kärnvapenforskning, det ena (L-programmet) var inriktat mot att konstruera kärnladdningar och forskning bedrevs för att startsträckan skulle vara så kort som möjligt utifall riksdagen skulle fatta beslut om ett offensivt svenskt kärnvapenprogram. Det andra programmet (S-programmet) var inriktat på skydd mot kärnvapen och det var detta som i praktiken

Man tänkte sig att Sverige skulle kunna förfoga över så kallade ”taktiska kärnvapen” av mindre sprängstyrka som kunde sättas in mot fientliga truppkoncentrationer och användas för att hejda invasionsförsök. Kärnvapnen skulle dock inte vara avsedda att användas mot strategiska mål som fiendens städer. Kopplat till kärnvapenforskningen bedrevs även projekt som syftade till att ta fram flygplanet F 36 som skulle kunna bära dessa vapen. Den svenska forskningen om kärnvapen var av två slag, defensiv, där man ville ta fram kärnladdningar för att studera dess effekter för att bättre kunna skydda sig vid angrepp och offensiv, forskning inriktad på vapen med kärnstridsspetsar.

Påtryckningar från USA bidrog tillsammans med den inhemska opinionen mot kärnvapen till att det offensiva kärnvapenprogrammet helt gick över till att inriktas mot skyddsforskning. Mot 1960-talets slut stod det klart att Sverige inte avsåg skaffa egna kärnvapen. Detta speglades också i krigsspelen. Efter att opinionen för svenskt kärnvapeninnehav marginaliserats förekom inte heller längre svenska kärnvapen i Försvarshögskolans krigsspel och den svenska kärnvapenforskningen i FOA:s regi blev nu helt av defensivt slag. Men eftersom Sovjet och Nato antogs beredda att använda kärnvapen fanns kärnvapen dock kvar som faktorer i de flesta krigsspelsscenarier där Sverige drogs in i ett tredje världskrig. I krigsspelen undersöktes framgent effekten av kärnvapenanfall mot civil och militär infrastruktur i synnerhet under vilka förutsättningar förband kunde operera i områden som utsatts för kärnvapenangrepp. Tanken att svensk militär i något skede skulle kunna förfoga över kärnvapen var dock inte helt bortträngd. I några av krigsspelen förekom scenarier där det antogs att Sverige skulle kunna ”låna” kärnvapen av Nato för att avvärja ett angrepp från Sovjet.[446]

Spelteori och nukespeak

Historikern Joanna Bourke har beskrivit tidsandan under kalla kriget som präglad av misstro, i synnerhet under 1960 och 1970-talen. Kubakrisen år 1962 hade fört de båda supermakterna nära en konfrontation med kärnvapen i ett scenario som var svårkontrollerat och med lätthet kunnat eskalera och fått globala konsekvenser. Bourke menar att detta överhängande hot om utplåning ledde till en utpräglad misstro mellan breda befolkningslager och de auktoriteter som hade makten att använda kärnvapen: ”the fate of humankind seemed to rest

genomfördes. Sveriges civila forskning inom kärnkraften ledde generellt till en kompetens som potentiellt skulle kunna användas för vapenutveckling då samarbetet mellan den militära forskningen inom FOA och den civila inom AB Atomenergi. Se, Jonter, Thomas. *Försvarets forskningsanstalt och planerna på svenska kärnvapen*. Stockholm: Statens kärnkraftinspektion, 2001, 18.

[446] Sjövall (2001), 125ff.

with people no one trusted: soldiers, scientists and statesmen".[447] Det fanns ett förtroendeglapp mellan befolkningen å ena sidan och de aktörer som på olika sätt planerade för och formulerade teorier om kärnvapenkrig. Befolkningen litade inte på expertisen och expertisen å sin sida litade inte alla gånger till befolkningens förmåga att tillgodogöra sig information utan att gripas av panik. För allmänheten kunde effekterna av kärnvapenkrig skildras i spelfilmer och dramadokumentärer. Ett exempel var den brittiske filmaren Peter Watkins *War-Game*. Denna skildring av kärnvapenkriget ansågs såpass kontroversiell att filmen hade premiär år 1965. Under en tid var den förbjuden i Storbritannien.[448] En bidragande orsak till denna misstro var språket som användes för att tala om kärnvapen, ett speciellt *nukespeak*. Enligt medievetaren Edward Schiappa var det en medveten strategi från myndighetshåll för att lugna befolkningen.[449]

Under 1980-talet användes termen *nukespeak* av kärnvapenmotståndare som samlingsnamn på de eufemismer som användes för att beskriva och normalisera ett kärnvapenkrig.[450] *Nukespeak* kunde således vara en strategi för att hantera rädslan och oron hos den befolkning eller militära personal som levde under hotet om kärnvapenangrepp. *Nukespeak* kan även tolkas som det nya språk som brukades för att tala om det otänkbara kriget även för dem som var tänkta att utkämpa det. Ett sätt *nukespeak* framträdde var i diskussionerna om ett kärnvapenkrigs ofattbara konsekvenser där kärnvapenkrig beskrevs i statistiska termer. Mer subtilt gjorde *nukespeak* avtryck i skildringar av kärnvapenkrig i övningsfilmer och dokumentärer då skeendet gestaltades via övervakningsskärmar i kontrollrum avskilda från de platser de tänkta bomberna detonerade på.

Det var svårt att formulera taktiska och strategiska planer för hur kärnvapen skulle användas på basis av beprövad militär erfarenhet då sådan saknades. I USA tog man hjälp av civila experter, vars modeller och simuleringar utgjorde grunden för hur ett kärnvapenkrig åskådliggjordes. Vissa organisationer som den civila tankesmedjan RAND Corporation kom att bli en inflytelserik aktör då det gällde att föreställa sig ett "otänkbart" kärnvapenkrig. RAND hade bildats på 1950-talet med det amerikanska flygvapnet som huvudsaklig uppdragsgivare.

Forskare och analytiker som var verksamma vid RAND hade fria händer att forska på sådant de ansåg vara av vikt för den amerikanska försvarsmakten. Forskningen bedrevs i nära samarbete med såväl militären som

---

[447] Bourke, Joanna. *Fear: a cultural history*. London: Virago, 2005., 260.
[448] Chapman, James. "The BBC and the Censorship of the War-Game.",
Journal of Contemporary History, nr. 1, 2006, 75-94.
[449] Schiappa, Edward. "The Rhetoric of Nukespeak." *Communications Monograph*, nr. 3, 1989, 253-272.
[450] Hilgartner, Stephen, Richard Bell, och Rory O'Connor. *Nukespeak: nuclear language, visions, and mindset*. San Francisco: Sierra Club Books, 1982.

universitetsvärlden (främst MIT).[451] I ett reportage i *Dagens Nyheter*s kallade reportern Ulf Brandell RAND för ”AB Krig och fred” när han år 1964 gjorde besök vid denna verksamhet och det snarlika Hudson Institute. Båda dessa försvars och säkerhetspolitiskt inriktade forskningscentra fokuserade på framtidsstudier. Krigsspel användes nu för att säkra freden genom att försöka förutsäga hur krig bröt ut och därigenom förhindra det. Brandell menade att ”fredsforskning är ju mycket mer än vätebombälderns makabra ”krigsspel” av ytterst komplicerad natur”. Sådan forskning kunde få:

> …de som sitter vid domedagsmaskinernas tryckknappar att bättre genomskåda – de förödande psykologiska mekanismerna vid konflikter… som kan störta de skönaste modeller för ”begränsat krig” över ända. [452]

Men ”sköna modeller” var det som upptog mycket av verksamheten vid RAND och liknande försvarsinriktade forskningsorganisationer.

Under 1950-talet hade den excentriske Herman Kahn varit en av förgrundsgestalterna vid RAND.[453] Kahn var en av de civila experter som var flitigt anlitade av såväl militär som statsledning och det var de visioner personer som dessa hade som kom att påverka utformningen av krigsspel och efterföljande militära doktriner.

Han var en av dem som menade att den militära erfarenheten som fanns förkroppsligad i de militära institutionerna var en hämsko då det gällde att begripa den nya typ av konflikt som kärnvapenkriget innebar. Enligt honom var militären fast i äldre tankesätt och traditioner. För att förstå hur framtiden kunde te sig och förbereda sig på den var det bäst att luta sig mot resultat från simuleringar och krigsspel konstruerade av civila vetenskapsmän och analytiker utanför de militära organisationerna. Endast så kunde ledtrådar till en framtid med en potentiell kärnvapenkonflikt utvinnas. För att förstå dynamiken i ett potentiellt krig med kärnvapen och utforma lämpliga doktriner ansåg Kahn att spel och simuleringar var oundgängliga hjälpmedel.

Under 1950-talet laborerade Kahn (tillsammans med kollegan Irwin Mann) med olika typer av scenarier som var tänkta att beskriva händelseförlopp som kunde leda till kärnvapenkrig.[454] Som inspirationskälla användes de ekonomiska

---

[451] Ghamari-Tabrizi, Sharon. ”U.S. Wargaming Grows Up: A Short History of the Diffusion of Wargaming in the Armed Forces and Industry in the Postwar Period up to 1964.” *Strategypage.com*. url: https://www.strategypage.com/wargames/articles/wargame_articles_20049715.asp (hämtad 12 september 2016).

[452] Brandell, Ulf. “AB Krig och fred.”, *Dagens Nyheter*, 17 augusti 1964, 2.

[453] Vid tidpunkten för Brandells besök hade dock Herman Kahn lämnat RAND för att år 1961 grunda det likartade Hudson Institute.

[454] Kahn, Herman, och Irwin Mann. *Game Theory*. P-1166, Santa Monica, CA.: RAND Corp., 1958, 55-64.

spelteorier som formulerats av matematikern John von Neumann och Oscar Morgenstern.[455] Denna slags teorier användes för att försöka förutsäga individers och grupper ekonomiska beteende över tid och en av grundförutsättningarna var att aktörerna agerade rationellt och i egenintresse. Det troliga skeendet vid en konflikt gick då att räkna ut som utslaget av det mest rationella handlingsalternativet för båda parter.

von Neumann var för övrigt var del av amerikanska atomenergikommissionen som ledde utvecklingen av amerikanska atomvapen och oroades över kapprustningen som tog fart under 1950-talet. Med hänvisning till det domedagsscenario ett kärnvapenkrig skulle innebära myntade von Neumann begreppet MAD, en förkortning som stod för Mutual Assured Destruction. von Neumann menade att en terrorbalans med kärnvapen var en garant för fred eftersom ett angrepp med kärnvapen skulle betyda ömsesidig utplåning då båda parter omedelbart skulle gå till fullt angrepp. En rationell aktör skulle inte riskera ett kärnvapenkrig med sådana odds.

Kahn var av en annan mening och utgick inte alltid från att aktörer var rationellt målinriktade. Dessutom såg Kahn det som troligt att ett kärnvapenkrig inte nödvändigtvis måste vara totalt. Under vissa omständigheter skulle det dessutom vara berättigat att utkämpa ett krig med kärnvapen. Om så skedde skulle kriget utkämpas på en eskalerande skala som i sitt varje steg med rätt insatser kunde bromsas. Med rätt typ av spel och simulering skulle det bli enklare att avgöra hur och på vilket sätt kausalitetskedjan kunde brytas, även efter att kärnvapnen börjat detonera. Ett begränsat kärnvapenkrig skulle naturligtvis innebära stora förluster i liv och egendom men detta var faktorer kunde tas med i beräkningen och avvägningar göras där de politiska målen ställdes mot kostnaderna.

Sådana tankar krävde att kriget betraktades med en avskärmad kalkylerande blick. Vid ett tillfälle hävdade Kahn att amerikaner i gemen kunde tänka sig förluster på mellan 10 och 60 miljoner människoliv för att svara på ett tillräckligt stort hot från Sovjetisk sida.[456] Tron på att avskräckningen i sig själv skulle vara tillräcklig för att undvika ett kärnvapenkrig var enligt Kahn ett naivt utslag av godmodigt önsketänkande.[457] Avskräckningen var dock nyttig, och rollspel av olika slag kunde hjälpa till att förstå dynamiken i avskräckningens praktik. I en av sina rapporter slog Kahn fast att motståndarsidans rädsla för vedergällning ett

[455] Neumann hade 1928 skrivit ett paper med titeln "The Theory of Parlor Games" i vilket han härledde det så kallade Minimax Teoremet. Detta beskrev dynamiken i ett två rationella parter där det fanns logiskt härledbara optimala strategier för att minimera de möjliga förlusterna och nå så stor vinst som möjligt. Teorin tillämpades inom ekonomi och militär strategi. Tillsammans med Oskar Morgenstern skrev han 1944 *Theory of Games and Economic Behavior*. Von Neumann, John och Oskar Morgenstern. *Theory of games and economic behavior*, 60th anniversary ed., Princeton, N.J.,: Princeton University Press, 2007[2004].
[456] Kahn (1960), 15.
[457] Kahn, Herman. *On thermonuclear war*. 2:a. Princeton, N.J., 1960, 562.

viktigt instrument som skulle användas på bred front: ”fear, -like fertilizer - has to be spread evenly to be effective”.[458]

1960 nådde Kahns teorier ut till en bred allmänhet då han publicerade *On Thermonuclear War*. Titeln anspelade på Carl von Clausewitz inflytelserika verk *Vom Kriege* om berörts tidigare i avhandlingen. Kahns tankar om att kärnvapenkrig kunde vara nödvändigt och att det skulle gå att överleva och till och med leva drägligt efter ett sådant krig provocerade och chockerade många. Det kanske mest uppseendeväckande var tesen att kärnvapenkriget var värt att utkämpas om förutsättningarna var de rätta, exempelvis om motståndarsidans provokation var alltför stor eller om det egna övertaget var för gynnsamt för att ignoreras. Till detta lades föreställningen att det skulle vara möjligt att leva ett drägligt liv i kärnvapenkrigets kölvatten i akt och för att avdramatisera vapnen. För Kahn var det viktigt att man förberedde sig på ett så öppet och ärligt sätt som möjligt på ett potentiellt kärnvapenkrig. I denna förberedelse ingick ett erkännande av att det inte gick att med säkerhet förutsäga hur ett krig skulle bryta ut eller sluta.[459]

Kahn turnerade runt i USA och Europa och framträdde i TV. Hans böcker översattes till ett flertal språk och på svenska utkom boken *Tankar om det otänkbara* 1962 i vilken han redogjorde för huvudlinjerna i sina tankegångar. 1963 hann ”kärnvapenfilosofen” med ett Sverigebesök och föreläste för studiegrupper hos FOA och Stockholms Universitet.[460]

I sitt arbete med att förstå kärnvapenkrigets dynamik hade Kahn och hans kollegor använt relativt enkla spelexempel som belyste konkreta problem, exempelvis hur avskräckning och provokation fungerade i en maktkamp. I en av de många rapporter Kahn och hans medarbetare skrev beskrevs jakten på ”simple games that simulate some aspects of the real world, but are too complicated to be resolved. We can play these games and learn from them”.[461]

Spelscenarierna kretsade kring olika typer av avvägnings och förhandlingssituationer där riskbedömning och beslutsfattande stod i centrum. Ett scenario fångade exempelvis kapprustningen och avskräckningen genom att beskriva ett villakvarter som drabbats av osämja mellan de två rikaste männen i kvarteret. Det har gått så långt att de minerat varandras hus och har varsin knapp de närsomhelst kan trycka på för att spränga den andre i luften. De vet dock att om någon blir utsatt för en sprängattack och överlever denna så kommer detta garanterat att utlösa en vedergällning. Männen arbetar båda i hemlighet både på

[458] Kahn, Herman. *The Nature and Feasibility of Fear and Deterrence*. P-1888, Santa Monica, CA.: RAND Corp., 1960, 3.
[459] Ghamari-Tabrizi (2005), 232–233.
[460] ”Försvar måste omprövas en gång vart femte år.”, Dagens Nyheter, 14 maj 1963, 3.
[461] Kahn, Herman, och Izi Man. *War Gaming*. P-1167, Santa Monica, CA.: RAND Corp., 1957, 3.

att förbättra husens motståndskraft och tillverka bättre bomber. Under vilka omständigheter skulle någon av dem trycka på utlösningsknappen?[462] Ett synbart absurt exempel som på ett avskalat sätt fångade kapprustningen och avskräckningspolitiken. Förhoppningen var att en tillräckligt välformulerad och avgränsad problemformulering följt av ett spelbart scenario skulle generera generellt tillämpbara insikter. Det var så man kunde lära sig något om det ”otänkbara” av spelen.

Ett användbart spelbart scenario beskrevs av Kahn som ett sätt att ”framhäva vissa aspekter av ”framtida historia””, eller som ett ”hjälpmedel för fantasin”.[463] Det krävde att speldeltagarna eller de som i andra sammanhang skulle diskutera implikationerna av scenariot tog detta på allvar, hur absurd eller märklig den beskrivna situationen än kunde tyckas vid första anblicken. Scenarierna var ett sätt att:

> … tvinga sig själv och andra att kasta sig ut i den obekanta och av snabba förändringar fyllda värld som är nuet och framtiden: De dramatiserar och illustrerar möjligheter, som annars skulle blivit förbisedda.[464]

Kahn presenterade tillspetsade situationer som föll utanför den gängse vardagserfarenheten, vilka annars kunde ”ignoreras om man envisades med att ta exempel endast från den komplicerade och kontroversiella verkligheten”.[465]

Scenarierna och spelen kunde även användas för att undersöka vilken ”inverkan enskilda politiska personligheter har, på vad som annars skulle vara abstrakta strategiska beslut”, och därigenom kunde analytikern få en bild av hur ”många samverkande element” interagerade.[466] Scenarier kunde dock inte konstrueras hursomhelst, utan skulle vara byggda på en ”förnuftig relation till det närvarande”, samtidigt som det var viktigt att ”inte begränsa sig till de mest plausibla, konventionella eller troliga situationerna och beteendemönstren”.[467]

Vissa scenarier gav upphov till spel av pol-mil karaktär där deltagarna tilldelades olika roller, vilka kunde ”inkludera politiska grupper i olika länder, katolska kyrkan, det afro-asiatiska blocket, Förenta Nationernas sekretariat etc.”.[468]

Med spelens hjälp kunde deltagarna få en förståelse av ett fenomen på ett både teoretiskt och känslomässigt plan utifrån sina tilldelade roller. Med Kahns ord fick de ”lära sig någonting om en hel grupp av situationer, genom att samla tillräckligt med erfarenheter av speciella typer”.[469] Dessutom fanns det enligt

[462] Kahn och Mann (1958), 55–64.
[463] Kahn, Herman. *Tankar om det otänkbara*. Stockholm: Aldus/Bonniers, 1963, 131.
[464] Kahn (1963), 132.
[465] Kahn (1963), 133.
[466] Kahn (1963), 132–133.
[467] Kahn (1963), 133.
[468] Kahn (1963), 144.
[469] Kahn (1963), 145.

Kahn något i ”den mänskliga naturen” som gjorde spelen lämpliga redskap eftersom ”de flesta människor är partigängare”, och själva tävlingssituationen som kunde uppstå i ett spel där olika intressen stod mot varandra kunde framtvinga en kreativitet som inte var lätt att få till i andra sammanhang:

> Dessutom arbetar människor, som försöker komma underfund med andras reaktion i en komplicerad hypotetisk situation, mer effektivt, om de tvingas att identifiera sig med någon av deltagarna.[470]

Dock varnade Kahn för att spelare just på grund av sin tävlingslust kunde agera på ett betydligt mer riskabelt sätt i ett spel än i en verklig situation, spelarna ”föredrar det dramatiska framför det tråkiga och prosaiska”. Därför kunde spelen inte betraktas som ”förutsägande eller normerande” på samma sätt som de tidigare nämnda scenarierna.[471] Spelen kunde aldrig användas för att ge belägg av typen:

> ...”spelet bevisade--” eller spelet demonstrerade—”. Avsikten med ett spel är att det ska suggerera och illustrera- att det skall stimulera och provocera spelarna och öka deras möjligheter att förstå situationer som i sig rymmer exempel på spelet mellan ett stort antal mer eller mindre oberoende krafter, och att ge exempel: dvs scenarion.[472]

Föga förvånande provocerade experter som Kahn med sina slutsatser och resonemang om kärnvapenkrig. Det fanns en viss arrogans förknippad med denna typ av kärnvapenexperter med sina kyligt avvägda kalkyler och abstrakta modeller. Enligt Sharon Ghamari-Tabrizi förkroppsligade Kahn ”a recognizable strain of American optimism – brisk, liberal masculine and nonchalant.”[473] Kahns inställning var en sällsam blandning av ohejdad framstegs-och teknikoptimism och formulerandet av svårsmälta domedagsprofetior. Som person var han enkel att parodiera vilket också syntes i populärkulturella berättelser om kärnvapenkrig. Han ska exempelvis ha utgjort en av personerna bakom karaktären *Dr Strangelove* i Stanley Kubricks kärnvapenkrigsfilm med samma namn.[474]

Det teknokratiska språkbruket och de abstraktioner som kriget beskrevs av Herman Kahn och andra kunde givetvis provocera en allmänhet som oroade sig för risken för ett kärnvapenkrig. Kahn visade i sin expertroll upp många exempel

[470] Kahn (1963), 144.
[471] Kahn (1963), 145.
[472] Ibid.
[473] Ghamari-Tabrizi (2005), 234.
[474] Boyer, Paul, “Dr Strangelove”, i *Past Imperfect, History According to the Movies,* redigerad av Ted Mico, John Miller-Mozon och David Rubel. New York: Henry Holt and Company, 1995, 268.

på *nukespeak* där kärnvapenkriget reducerades till spelexempel och statistik. Krigsspelet kunde i sig vara en form av *nukespeak*.

Global Wargames – krigsspel för att undvika ett kärnvapenkrig

Erfarenheterna från Kubakrisen år 1962 visade hur snabbt en konflikt kunde eskalera och därmed öka risken för det kärnvapenkrig ingen av stormakterna önskade. Till synes små misstag eller obetydliga slumpartade händelser kunde i ett sådant läge utlösa en händelsekedja som var svår att stoppa. Historikern Michael Dobbs menar att inte ens Sovjets och USA:s högsta ledning kunde kontrollera vad deras underlydande militära styrkor gjorde när krisen nådde sin höjdpunkt. Faran låg inte längre i huruvida någon av ledarna skulle välja att starta krig. Militärmaskineriet hade vid ett visst läge blivit självgående.[475] Missförstånd, misstag och felaktiga bedömningar hos militär personal som arbetade under hög stress var de riskablaste faktorerna.

Hotet om ett storkrig som kunde övergå till kärnvapenkrig ledde till att fokus i de storskaliga professionella amerikanska krigsspelen breddades till att även gälla förhindrandet eller begränsandet av konflikter under sådana scenarier där konfliktfyllda händelseförlopp eskalerade. Ett av de mest ambitiösa spelen av detta slag var *Global Wargames*. Dessa krigsspel var konstruerade för den amerikanska flottan och arrangerades av sjökrigsskolan Naval War College. Från amerikanskt håll var en ny säkerhetspolitisk policy att använda flottan som *Global Wargames* var tänkt som ”a test bed or crucible for an emerging maritime strategy.”[476]

Eftersom flottans operationsområde var globalt ansågs ett globalt perspektiv vara mest passande. Detta innebar i sin tur att spelen blev väldigt omfattande. Som mest omfattades 600 personer i beslutsfattande positioner från den militära och civila sektorn. Förutom deltagare från USA inkluderades även representanter från Storbritannien och Kanada.[477] Den militära underrättelsetjänsten bidrog med aktuell information om Sovjets styrkor. Spelen var årligen återkommande och spelades i flera omgångar. Den första omgången ägde rum mellan åren 1979 och 1983. Lärdomarna därifrån inkorporerades i en andra spelomgång mellan åren 1984 och 1988 och slutligen spelades en tredje omgång mellan åren 1989

[475] Dobbs Michael. *Kubakrisen: dagarna då världen höll andan 16–28 oktober 1962*. Stockholm: Forum, 2009, 343 ff.
[476] Hay, Bud, och Bob Gile. *Global War Game, the First Five Years*. Newport Paper #4, Newport, R I.: Naval War College Press, 1993, Note to the Reader.
[477] Gile, Robert H. *Global war game,second series: 1984-1988*. The Newport papers 99-2307887-6; 20, Newport R. I.: Naval War College Press, 2004, xiii.

och 1993. Syftet med spelen var att undersöka hur den amerikanska flottan skulle användas på bästa sätt för att bemöta hot från Sovjetiskt håll.

En av grundförutsättningarna i *Global Wargames* var ett erkännande av den kontrollförlust som en snabbt eskalerande konflikt kunde leda till. Spelen kretsade till stor del runt strategier för att kontrollera ett eskalerande händelseförlopp. Utgångspunkten var alltså inte föreställningen att kriget kunde kontrolleras, snarare tvärtom. En stor del av fokus i dessa spel låg på att försöka de-eskalera hotfulla situationer vid en väpnad konflikt mellan USA och Sovjet. Tanken var att med spelets hjälp undersöka olika tänkbara kausala kedjor vilka successivt ledde deltagarna längre och längre in i en konflikt där positionerna låstes och ett kärnvapenkrig hotade att bryta ut. Målet var att hitta ett sätt att konfrontera Sovjet militärt utan att riskera ett fullskaligt kärnvapenkrig. Man var intresserad av att undersöka vilka strategier som kunde användas för att begränsa eller helt avstyra en väpnad konflikt efter att en sådan inletts. För att göra detta inkorporerades en rad faktorer som man påverkade mellanstatliga relationer, såsom exempelvis ekonomi och politisk stabilitet.

I ett paper utgivet av amerikanska marinens Naval Warfare College beskrevs *Global Wargames* ”hybridspel” där flera spelformer interagerade för att skapa en helhetssimulering. Hybridiseringen bestod av tre integrerade delar. Delvis var det en forskningssimulator, delvis ett logistikspel, och slutligen var det delvis ett traditionellt krigsspel inriktat på storskaliga militära operationer. Detta innebar att flera olika spelmoment och spelsystem samkördes. De spelresurser som fanns till hands fogades samman och vid behov konstruerades nya. Exempelvis kombinerades den amerikanska flottans NWGS (Naval Warfare Gaming System) som designats för att simulera sjöstrider med arméns avancerade krigsspel för markoperationer TACOPS (U.S. Army War College’s Theater and Corps Operations and Planning Simulation) för att samköra simuleringar av sjö, – och landstridskrafter. Till dessa redan existerande spelsystem fogades ett antal modeller framtagna för att bedöma förlustsiffror, effektiviteten hos olika vapensystem, logistik, ekonomi och modeller för politiskt beslutsfattande och så vidare. I brytpunkten mellan dessa scenarier och spelsystem formulerades en epistemologisk grund för att begripa hur ett nytt världskrig kunde starta. Spelomgångarna användes för att generera nya frågor och problem som sedan kunde integreras i nästa version av *Global Wargames*.[478]

I de första spelomgångarna utgick man från ett enkelt scenario där Sovjet helt sonika gick till angrepp, antingen på ett öppet sätt eller genom ”ombud”. Det första spelet *Global Wargames 1979* hade som grundförutsättning att Irak understött av Sovjet invaderade Saudiarabien och därmed hotade oljetillförseln. I spelet blev det tydligt hur varje drag utlöste en motreaktion och det som börjat som en begränsad insats med ett begränsat mål expanderade utan att aktörerna

[478] Hay och Gile (1993), 1.

helt kunde kontrollera händelseförloppet då de kausala kedjorna var sammantvinnade. Då USA skickade trupper för att försvara Saudiarabien spreds konflikten över medelhavet och Centraleuropa.[479] Faktorerna som bidrog till eskalering och kontrollförlust var många. Det som börjat som en insats i persiska viken kunde förgrenas till att innefatta en väpnad konflikt på den europeiska kontinenten. Balansförskjutningar i makt och inflytande verkade överlag destabiliserande. För sovjets del var vissa delar i maktbalansen icke förhandlingsbara, och allt som undergrävde inflytandet i deras intressesfär ökade risken för krig. Exempelvis skulle politisk oro i östblocket eller brist på råvaror kunna leda till att de sovjetiska spelarna ansåg sig tvungna bruka militär makt för att inte tappa kontrollen, vilket var ytterligare ett scenario som kunde leda till fullskaligt krig.[480]Framförallt pekade spelen på att det var svårt att isolera vissa konflikter och att kriget under vissa förutsättningar inte kunde undvikas trots att ingen önskade det.[481]

Spelarna tycktes visa motvilja när det gällde att gå över ”kärnvapentröskeln” och sätta in kärnvapen. Spelen indikerade dock att när denna tröskel väl överstigits, så kretsade kring graden av kärnvapeninsats.[482] Vid ett tillräckligt ”hett” läge kunde det nästan verka som om beslut av användandet av dessa vapen låg utanför mänsklig kontroll. Även om spelet ofta då övergick till att begränsa kärnvapenkriget och försöka nå ett vapenstillestånd fanns ofta inget möjligt slut när konflikten eskalerat till att involvera kärnvapen.[483]

Automatiserade kontrollsystem och mänskliga aktörer

Som tidigare påpekats fanns en rädsla och oro som bottnade i misstänksamhet mot militärer, civila experter och makthavare inför deras hanterande av hotet om kärnvapenkrig. År 1984 beskrev den franske filosofen Jacques Derrida tillsammans med Catherine Porter och Phillipe Lewis det som att världen befann sig i en situation där mänskligheten öde var ”entrusted in a dice game to so few

[479] Hay och Gile (1993), 4–5.
[480] Hay och Gile (1993), 15–16.
[481] van Creveld (2013), 184.
[482] Det är givetvis omöjligt att veta huruvida kärnvapentröskeln i realiteten skulle ha överskridits om en verklig väpnad konflikt hade uppstått. Att spelarna trots allt tog till kärnvapen i dessa spel kan möjligen förklaras av att de var medvetna om att spelet, hur realistiskt det än verkade, trots allt var ett spel. Men spelen åskådliggjorde den obönhörliga upptrappning i kärnvapenanvändning som inträffade då tröskeln överträtts. En möjlig tolkning var att deltagarna gick in i det som militäranalytikern och spelforskaren Anders Frank kallat ”gamer mode”, ett tillstånd där deltagare i seriösa spel gör riskfyllda drag vilka skulle undvikits i verkliga situationer, Frank, Anders. *Gamer mode: identifying and managing unwanted behaviour in military educational wargaming*, Computer Science and Communication, KTH Royal Institute of Technology, Diss. Stockholm: Kungliga Tekniska högskolan, 2015, Stockholm, 2014.
[483] van Creveld (2013), 185.

hands".[484] Världens befolkning var ofrivilliga deltagare i ett hasardspel med oerhörda insatser. Ett av de största problemen med detta spel var enligt Derrida att det spelades inom ramen för ett teknologiskt system som rörde sig med en sådan hastighet att den enskilda människan inte kunde hänga med. I detta system kunde till synes små händelser få oanade konsekvenser. Med kärnklyvningen som analogi hette det att kedjereaktioner kunde uppstå med en hastighet som inte gick att stoppa. Tanken att ett kärnvapenkrig skulle kunna kontrolleras inom ramarna för ett sådant system förkastade Derrida som absurd och farlig. Talet om ett kontrollerbart kärnvapenkrig var en fiktion, ett tankemonster som fötts av gissningar och teoretiska spekulationer. Det var dock inte en berättelse utan mening. Derrida menade att berättelsen om kärnvapenkriget var meningsfull just på grund av att den representerade den yttersta formen av meningslöshet, historiens och mänsklighetens slutpunkt.

I ett debattinlägg i *Dagens Nyheter* beskrev den svenske författaren P. C. Jersild hur ett krigsspel med ett eskaleringsscenario i den amerikanska "strids – och statsledningen" som spelades årligen för att gå igenom rutinerna vid ett skarpt läge alltid avbröts när det totala kärnvapenkriget väl brutit ut. Krigets början representerades krigsspelets slut. I det läget fanns inte längre plats för något meningsfullt aktörskap:

> Syftet var nämligen att öva beslutsfattande under tidspress, inte att verkligen ta reda på vad som händer vid ett obegränsat kärnvapenkrig. Deltagarna uppges vara nöjda med övningen.[485]

Krigsförloppet var i sig ointressant då väl beslut om fullständigt angrepp fattats. Allt var underkastat ett helt automatiserat system. Människans roll var enbart att fatta beslut och inte ägna sig åt detaljerna eller ens utkämpa kriget:

> Är det inte i själva verket så att det redan nu finns ett antal färdiga dataprogram tillverkade med utgångspunkt i förmodade krigssituationer – en handfull kort som överbefälhavaren håller fram åt presidenten att dra, tvingar honom att dra under pistolhot om han skulle visa tecken till beslutsamhet? Vapentekniken har visserligen lämnat cowboystadiet. Men har människan det?[486]

Derrida och Jersild satte fingret på det komplicerade förhållandet som rådde mellan människan och de vapensystem hon frambringat. Människan framstod som en riskfaktor i sina egna system som byggts för att undvika misstag och in i det längsta undvika att behöva utkämpa ett kärnvapenkrig och om ett sådant krig trots allt bröt ut se till att det utkämpades med största möjliga säkerhet och precision.

---

[484] Derrida, Jacques, Catherine Porter, och Philip Lewis. "No Apocalypse, Not Now (Full Speed Ahead, Seven Missiles, Seven Missives).", *Diacritics*, nr. 2, 1984, 20-31, 22.
[485] Jersild, P. C. "Det blir bara ett atomkrig – det totala", *Dagens Nyheter,* 14 april 1982, 4.
[486] Ibid.

Det var svårt att fånga ”den mänskliga faktorn” i datorsimuleringarna. I krigsspel kunde, som påpekats i tidigare kapitel, friktionen vara svår att skildra. I synnerhet gällde det den friktion som kunde uppstå på grund av kommunikationsproblem eller som ett resultat av oförutsedda känsloutbrott någonstans i befälskedjan. Denna friktion var också ett av de huvudsakliga problemen i de krigsspel som skapades i USA under 1960-talet för att simulera ett kärnvapenkrig.[487]

Ett sätt att minska friktionen i de mellanmänskliga relationerna var att automatisera de system i vilka dessa relationer verkade. Genom att rigoröst följa förbestämda procedurer och handlingskedjor skulle kärnvapenkriget kunna starta på ett förbestämt och kontrollbart sätt. Mot slutet av 1980-talet fanns automatiserade datasimuleringar som helt på automatisk väg simulerade dessa mellanmänskliga protokoll. *RSAC Mark III Wargaming* var ett automatiserat krigsspel där kriser och potentiella krig mellan supermakterna utforskades genom ”fully automated gaming in which all national decisions are made by artificial intelligence models”.[488] Med detta kunde ett kärnvapenkrig simuleras helt oberoende av mänsklig interaktion med simuleringen. Genom att skala bort vissa delar av den automatiska processen kunde det lämnas utrymme för mänskliga aktörer i krigsspelet. I simuleringarna gick det att alltså välja grad av automatisering för att ge plats åt människan.[489]

Proceduren för att vrida om nycklarna till missilerna för att avfyra dem följde ett väl inövat, ofta repeterat protokoll. Den audio-visuella upplevelsen av en simulering och övning i en sådan miljö var svår att skilja från ett skarpt läge. Om ett krig utkämpades med interkontinentala ballistiska missiler skulle taktiska beslut fattas i speciella kommandobunkrar där dessa protokoll under stor tidspress kunde omsättas i handling. Kommandobunkrarna, missilsilos och de kärnvapenbestyckade atomubåtarna var bokstavligen rum avsedda att vara avskilda från yttervärlden. Krig skulle för den som tryckte på knappen utspela sig på skärmar fyllda av abstrakta symboler och varje eventuell knapptryckning eller nyckelupplåsning skulle ske i enlighet med ett stipulerat protokoll. En sådan krigsupplevelse skulle vara remedierad i flera led. Information från övervakningssatelliter, radarstationer och andra former av övervakningsteknologi specifikt utformad för att snabbt identifiera ett angrepp skulle presenteras på skärmarna i en form som enbart var välbekant från krigsspel och övningar.

Inom militära kretsar hördes vissa röster som var kritiska mot detta teknifierade och till synes strömlinjeformade sätt att föra krig. Redan 1962 beklagade sig den

[487] Wilson (1968), 95.
[488] Kahan, James P, William M. Jones, och Richard E. Darilek. *A Design for War Prevention Games*. N-2285-RC, Santa Monica, CA.: RAND Corp., 1985, 26.
[489] Kahan, Jones och Darilek (1985), 26 ff.

franske militären Ferdinand Otto Miksche över det faktum att fältherren i atomkrigsåldern var hänvisad till teknikaliteter och maskinskötsel snarare än den ”kreativitet” som tidigare präglat krigaryrket. Miksche menade att det fanns en fara i att överge traditionen till förmån för teknologi.[490] Befälhavaren tvingades att agera i enlighet med fasta beslutsmallar, stirrandes på en skärm med abstrakta symboler och fattade beslut med hjälp av ”elektroniska hjärnor”.[491] Miksche varnade för en utveckling där militären genom de syntetiska upplevelser spelen och simuleringarna tillhandahöll blev alltför beroende av teknologin på bekostnad av faktisk erfarenhet. Bilden som tecknades var en av manligt förfall i ljuset av teknologin:

> Good combatants constitute a special species of men which, apparently was known better in the past than today. It has been necessary to stress this point, for it shows clearly the gulf that separates the true fighting man from the soldier-technician.[492]

En alltför stark betoning på tekniken riskerade att göra soldaten svagare och sämre rustad. För Miksche var det en illusion att förväxla stridsduglighet med effektiv teknologi. Han menade att: ”Real morale cannot be ’bought’ by material advantages”, vilket innebar att det tycktes vara skillnad på den intrinsikala stridsmoral som trupper hade och den som kunde ”köpas” genom teknologiska fördelar på slagfältet. Teknologin tycktes här vara en feg utväg. Kontrasten mellan att mötas på ett öppet fält, utsätta sig själv för risk och vara i närheten och ta del av krigets konsekvenser var saker som det enligt Miksche inte tycktes finnas utrymme för i denna typ av högteknologiska krig med automatiserade massförstörelsevapen.

Därmed gav Miksche uttryck för uppfattningen att de mest destruktiva och effektiva vapensystemen hotade krigföringens historiska arv, vilket han menade låg i den militära traditionen. Om maskinerna utkämpade människornas krig gick enligt honom något centralt förlorat, det som skulle kunna beskrivas som det traditionella krigaridealet förkroppsligat i den speciella form av män som var vanligare förr. I den nya tidens krig hade soldater och generaler som agerade på slagfältet ersatts av maskiner och tekniska experter som bokstavligen agerade i det fördolda, gömda under jord.

[490] Miksche, F. O. ”The Soldier and Technical Warfare.”, *Military Review* (United States Army) XLII, nr. 8, 1962, 75.
[491] Miksche (1962), 73.
[492] Miksche (1962), 77.

1983: krigsspel som nästan blev verkliga

Det finns ett flertal exempel där svårigheter att skilja mellan simulering och verklighet riskerade att utlösa kärnvapenkrig. Som tur var följdes inte alltid de förbestämda protokollen vid dessa tillfällen. Det kanske mest kända av dessa inträffade den 26 september 1983 när larmet i en stridsledningsbunker utanför Moskva gick. På skärmarna syntes vad som tycktes vara ett kärnvapenangrepp från USA. Alla indikationer tydde på att fem kärnvapenmissiler på väg mot Sovjet. Beslut om vedergällning måste fattas snabbt, ett beslut som låg högst upp i befälskedjan. Enligt reglementet skulle den vakthavande befälhavaren omedelbart informera sina överordnade vilka i sin tur skulle informera landets ledning vilka kunde ge order om ett motanfall. Överstelöjtnant Stanislav Petrov som förde befäl vid detta tillfälle beslöt dock att avvakta med att rapportera till sina överordnade omedelbart, och när han väl informerade dem några minuter senare än stipulerat, tillade han trots sin osäkerhet, att det rörde sig om ett falsklarm. Enligt en intervju så kände han intuitivt att det inte verkade troligt att ett anfall skulle inledas med så få stridsspetsar. Teknologin som användes i kommandobunkern var dessutom ny och relativt oprövad. Petrovs intuition stämde, det var ett fel i varningssystemet som hade utlöst larmet.[493] Beslutet att bryta mot protokollet stoppade troligtvis därmed ett motanfall som skulle fått enorma konsekvenser.

Händelserna i september 1983 i denna bunker utanför Moskva var ingen isolerad incident detta år. Det var under denna period då krigsrisken var som högst sedan Kubakrisen. En av anledningarna var misstron mellan supermakterna kombinerat med ett utbrett användande av automatiserade kontrollsystem och militära kärnvapenkrigssimuleringar. 1983 befann sig Sovjet i ett tillstånd av krigsrädsla och man var övertygad om att USA:s förberedde ett anfall och ett krigsspel eller en övning menade man var en perfekt täckmantel för att förbereda en attack.[494] Från USA:s håll missbedömde man å sin sida dessa farhågor och trodde att de var led i en propagandakampanj mot modernisering och upprustning av Warszawapaktens styrkor.

Rädslan för ett kärnvapenangrepp var fast rotad i den Sovjetiska statsledningen. Följaktligen förberedde man sig på detta. Sedan 1980-talets början skedde en kraftig utbyggnad i olika varningssystem som indikerade kärnvapenangrepp och man tränade militären i att kunna svara på ett eventuellt angrepp än tidigare. Faran för ett förestående angrepp bedömdes med hjälp av dataprogrammet VRYAN (ung. plötsligt kärnvapenmissilangrepp), där de båda supermakternas

[493] Detta skildras i dokumentärfilmen *The Man Who Saved the World* i regi av Peter Anthony, 2014. När man sökte anledningen till misstaget visade det sig att solreflexer som fångats upp av de Sovjetiska spaningssatelliterna hade misstolkats för missiler. Incidenten hemlighölls till 1990.
[494] Jones, Nate. *Able Archer 83, The Secret History of the NATO Excercise That Almost Triggered Nuclear War*. New York: New Press, 2016.

arsenalers totala styrka kvantifierades. Dataprogrammet var i sin tur en del av den Sovjetiska underrättelsetjänstens program RYAN som gick ut på att samla in all tänkbar information som kunde tyda på ett förestående angrepp.[495] I en amerikansk tidigare hemligstämplad underrättelserapport från 1990 heter det att VRYAN ständigt kalkylerade resultaten från de olika rapporterna. Även till synes obetydliga ”indikatorer” togs med i beräkningen. När en av de sovjetiska agenterna som var stationerad i London rapporterade om att en kampanj för att få fler människor att donera blod togs detta som en möjlig indikator på krigsförberedelse som togs med i beräkningen.[496] I kalkyleringarna fanns även ett riktvärde baserat på styrkeförhållandet mellan supermakterna som stipulerade när ett eget preventivt kärnvapenangrepp rekommenderades. Enligt det sovjetiska simuleringsprogrammet hade USA:s styrka ett riktvärde på 100 och om Sovjets relativa förmåga hamnade under 40 på denna skala bedömdes den egna positionen så pass svag att förberedelser för ett eget anfall skulle inledas innan motståndaren blivit övermäktig.[497] Tilltron till de kvantitativa modellerna var av allt att döma stor i en period präglad av paranoia:

> A computer model which purported to be scientifically based and capable of quantifying the seemingly confusing strategic balance may therefore have had a high degree of credibility, particularly during a period in which the Soviet leadership seemed genuinely and increasingly wary of a US surprise attack.[498]

Det blev inte bättre av att motståndarna i sina praktiska förehavanden med krigsspel och övningar betedde sig på ett sätt som kunde tolkas som förberedande för en militär offensiv. År 1983 stod NATO i begrepp att placera ut kärnvapenbestyckade *Pershing II* missiler i Västtyskland. I november samma år genomfördes ett realistiskt stabskrigsspel med namnet *Able Archer* för att undersöka hur dessa nya vapen skulle användas i ett skarpt läge. Scenariot för krigsspelet var ett kärnvapenangrepp mot Warszawapakten. Rutinerna för kommunikation och ordergivning skulle vara så verkliga som möjligt. Från Sovjetiskt håll uppfattades radiokommunikationen (som avlyssnades) som en förberedelse för krig. Som svar försattes kärnvapenstyrkorna i högsta beredskap och man koncentrerade trupper till Polen och DDR och förberedde sig på krig.[499]

De i hög utsträckning automatiserade system, simuleringar och protokoll som konstruerats för att skydda och varna människor för krig blev i sig en riskfaktor, vilket framstod som paradoxalt. Det hade ju konstruerats för att minimera den

---

[495] Schaefer, Bernd, Nate Jones, och Benjamins B. Fischer. ”Forecasting Nuclear War: Stasi/KGB Intelligence under Project RYaN.” *www.wilsoncenter.org*. den 13 februari 2014. url: https://www.wilsoncenter.org/publication/forecasting-nuclear-war (hämtad 21 juni 2017).
[496] President’s Foreign Advisory Board. *The Soviet "War Scare"*. Declassified in part 2012, Washington: UMBRA GAMMA WNINTEL NOFORN NOCONTRACT ORCON, 1990, 82.
[497] President's Foreign Advisory Board (1990), 45-46.
[498] President's Foreign Advisory Board (1990), 46.
[499] Jones (2016), 273.

riskfaktor och friktion den mänskliga faktorn utgjorde och nu tycktes de själva orsaka friktion. De system som byggts upp för att bringa kärnvapenkriget under kontroll kunde leda till den typ av kontrollförlust systemet var byggt för att undvika.

Detta besynnerliga förhållande mellan simulering, krigsspel och verklighet skildrades även på filmduken. I filmen *Wargames* (1983) var det ett till synes oskyldigt krigsspel som hotade att utlösa kärnvapenkriget. I filmen tog sig en datahacker in i det amerikanska missilförsvarets stridssimulatorprogram i tron att han fått tillgång till ett nytt roligt spel. Han sätter igång spelet, en simulerad attack mot USA. Militärens datorer registrerade dock spelet som ett faktiskt angrepp och ett världskrig utlöses nästan men i sann Hollywoodanda avblåses faran i sista stund. Filmen *Wargames* kan sägas tagit tempen på tidsandan. Här framträdde såväl oron för datoriseringen av samhället som rädslan för ett kärnvapenkrig. Denna film åskådliggjorde en flytande gräns mellan spel, simulering och verklighet och svårigheten att skilja de båda åt.

Det var nästan som att det strängt taget inte existerade någon fast gräns mellan krigsspelens syntetiska upplevelser förmedlade på kontrollrummets skärmar och den verklighet de var skapade att spegla. Krigsspel och simulerade attacker kunde om de misstolkades utlösa en vedergällning som resulterade i ett faktiskt krig. Upplevelsen av skarpt läge av kärnvapenkrig och simulering i kommandobunkern, i atomubåten eller missilsilon var förvillande likartad.

Kärnvapen i underhållningsspel

Det fanns en rad underhållningskrigsspel med kärnvapenkriget som teman som tangerade militära simuleringar och den offentliga debatten kring kärnvapen och *nukespeak*. Ett sådant var dataspelet *NukeWar* från år 1980, vilket i spelmanualen beskrevs som en ”semi-serious simulation of the choices facing leaders of democratic nations as they attempt to provide strategic defenses for their countries in the nuclear age”.[500] Trots det allvarliga temat framställdes hotet från kärnvapenkriget på ett trivialiserande sätt i detta spel. I spelet ställdes två av spelaren namngivna kärnvapenbestyckade länder mot varandra, den ena parten i spelet utgjordes av datorn, den andra av spelaren. Spelet tog sin början ett slumpmässigt år mellan 1956 och 1965 i en period som kallades ”Cold War”. I detta skede kunde spelaren ge order till sina styrkor som bestod av missiler, bombflyg och atomubåtar. Det gick att välja mellan att placera ut dem på spelplanen, bygga nya vapensystem eller skicka spioner till motståndarsidan för

[500] *Nukewar rules*, 1980 Microcomputer Games Inc., Division of the Avalon Hill Company, Baltimore MD, 1980, 1.

att få information om dennes styrkor. Målet var att hamna i ett läge där det skulle vara fördelaktigt att slå till först, att övergå från "Cold War till "Hot War". Detta gav spelaren möjligheten att slå till först ur ett fördelaktigt läge "to carry out a first-strike before the enemy has a chance to get his strategic weapons of the ground or out to sea".[501] För att understryka att spelaren representerade en demokratisk nation så kunde beslut om att gå i krig hindras om det inte fanns tillräckligt folkligt stöd för ett angrepp.

Spelet utnyttjade den osäkerhet som mötte spelaren i kapprustningen och det spända politiska läget och gjorde detta till ett spelmoment. I spelet saknades nämligen insyn i motpartens rustningsplaner och strategiska överväganden. Som spelare var man därför hänvisad till att gissa om och när ett angrepp skulle komma och att alltid förbereda sig på det värsta för att kunna vinna spelet. Det gick att få viss information genom att lägga något av rustningsresurerna på att finansiera spioneri. Uppgifterna från sådana investeringar var dock ofullständiga och osäkra. Det enda som spelaren visste med säkerhet var att kärnvapenkriget närmade sig alltmer för varje speldrag "The key assumption in this simulation is that strategic nuclear war will occur as the arms race causes continued stockpiling of nuclear weapons" [502] *NukeWar* byggde alltså på antagandet att en tillräckligt stor ansamling av kärnvapen förr eller senare skulle leda till ett kärnvapenkrig.

Detta antagande var inbyggt i spelets regler. För varje drag som spelaren inte startade krig ökade nämligen risken för att datorn gjorde det. Ju mer arsenalerna växte, desto större var risken att den förprogrammerade motståndaren beordrade en "first-strike" som riskerade att utplåna större delen av spelarens arsenal. Det var en dyster profetia och speltillverkarna hoppades uttryckligen att: "we can prevent a nuclear war from happening in real life!". [503]

Herman Kahn hade poängterat att en av de viktigaste komponenterna i terrorbalansen var att signalera en vilja att ta stora förluster och ett kärnvapenkrigs utgång skulle kunna bedömas utifrån vilka förluster som ansågs acceptabla. I *NukeWar* utgick man från en liknande tanke. Poängräkningen utgick från de båda ländernas befolkningar och vinnaren var den som först sänkte motståndarens invånarantal under smärtgränsen. Varje spelares poäng i form av virtuella medborgare var i sin tur utspridd över spelets olika rutor. Vissa rutor på spelplanen utgjordes av storstäder med 11 miljoner invånare vilka givetvis gav höga förlustpoäng för motståndaren om de anfölls. En vinnande strategi kunde alltså vara att slå mot befolkningscentra istället för att försöka slå ut

[501] *Nukewar rules*, 1980 Microcomputer Games Inc., Division of the Avalon Hill Company, Baltimore MD, 1980, 2.
[502] *Nukewar rules*, 1980 Microcomputer Games Inc., Division of the Avalon Hill Company, Baltimore MD, 1980, 1.
[503] Ibid.

motståndarens kärnvapenarsenal för att därigenom snabbare nå den brytpunkt som de acceptabla förlusterna utgjorde.

När kriget väl inletts kunde den datorkontrollerade aktiverade en ”hot line” för att förhandla eller be om vapenstillestånd. I den bemärkelsen gick det att ”vinna” ett kärnvapenkrig i detta spel genom att begränsa det. Det fanns även en inbyggd ”folkopinion” som användes för att beräkna vem som vunnit om inte befolkningspoängen eller de utslagna arsenalerna räckte till för att fälla avgörandet. ”Folkopinionen” var automatiskt fientligt inställd till den sida som startat kriget så det gällde att slå till hårt om man valde att slå till först. Om alltför stor andel av de båda ländernas befolkningar dukat under korades ingen vinnare.

Det andra underhållningsspelet med kärnvapenkriget som tema från 1980 var *Missile Command*. Detta räknas som ett av de klassiska spelen från det tidiga 1980-talet och fanns både som dataspel och myntkonsolspel.

I *Missile Command* fanns inget scenario eller annan form av bakgrundsberättelse. Spelaren möttes av våg efter våg av inkommande missiler som rörde sig nedåt från skärmens övre del. Det gällde att skjuta ner innan de nådde fram till ett antal städer på skärmens nedre del. *Missile Command* var ett spel som inte gick att vinna, det enda spelaren kunde göra var att hålla ut så länge som möjligt då missilerna blev allt fler och rörde sig allt snabbare över skärmen. Spelet handlade om hur länge spelaren kan stå emot den oundvikliga totala förstörelsen av städerna. Detta var en retoriskt poäng, spelet tycktes visa att det inte gick att skydda sig mot storskaliga kärnvapenangrepp.[504] Det symboliserade ett luftförsvarssystem som är otillräckligt för att tillhandahålla fullständigt skydd. I *Missile Command* fanns inga aktörer, spelaren var anonym och angreppet var opersonligt. Slutet är givet, hastigheten i det digitala spelet blir till slut för mycket för den mänskliga spelaren att mäkta med. Det faktum att det var omöjligt att vinna spelet illustrerade omöjligheten att vinna ett kärnvapenkrig.[505]

David Theurer, som skapat detta spel, hävdade att arbetet inneburit en svår mental påfrestning för honom. Under de sex månader han arbetat med spelet hade han plågats av mardrömmar om kärnvapenkrig. I en intervju hävdade han att denna plågsamma erfarenhet övertygade honom om att han ville designa ett spel som var defensivt till sin karaktär. I spelet skulle det inte gå att skicka missiler mot motståndarsidans städer: "Realizing that the bombs would kill all of

[504] *Missile Command* har återutgivits på X-Box (2008) och finns som mobilapp 2008.
[505] Knoblauch, William M. ”Strategic Digital Defense: Video Games and Reagan's ‘Star Wars’ Program, 1980-1987.” i *Playing with the Past*, redigerad av Matthew Wilhelm Kapell och Andrew B. R. Elliott. New York: Bloomsbury, 2013, 281.

the people in the targeted city, I did not want to put the player in the position of being a genocidal maniac."[506]

Theurer betraktade spelet som ett politiskt inlägg i diskussionen om kapprustningen. Lanseringen av spelet låg väl i tiden då det sammanföll med en period då olika missilförsvarsalternativ diskuterades i USA. Dessa diskussioner utmynnade så småningom i det så kallade Strategic Defense Initiative (SDI, även kallat Star Wars-programmet) som lanserades av Reagan-administrationen år 1983. Om SDI skulle realiserats innebar det en maktförskjutning i terrorbalansen vilket i sin tur möjligen ökade krigsrisken. I spelet agerade spelaren en liknande ”missilsköld” med den hopplösa uppgiften att skydda städer från inkommande missiler. Därigenom utgjorde spelet en kritik mot föreställningen att det gick att skydda sig i ett kärnvapenkrig.

Den rädsla och känsla av kontrollförlust i det spel om makt och dominans som kapprustningen utgjorde, kom till uttryck i både *Nukewar* och *Missile Command*, om än på olika sätt, Trots ett likartat tema skilde sig spelarens roller åt i *NukeWar* och *Missile Command*. I *NukeWar* var det rollen som en kallt kalkylerande, teknokratisk kärnvapenfältherre som tillhandahölls. Här fanns även en chans (om än liten) att begränsa kärnvapenkriget. I *Missile Command* var spelarens aktörskap begränsat till ett hopplöst försök att hejda inkommande missiler.

Det fanns också andra underhållningsspel som på ett mer konkret sätt tog fasta på misstron mot makthavarna genom att på olika sätt driva med kapprustningen och den upplevda krigshetsens absurditet. I dessa förekom vad som skulle skunna kallas ett ironiskt förhållande till *nukespeak*. Två sådana exempel hette båda *Nuclear War*. Det ena var ett dataspel och det andra ett brädspel.

Dataspelet *Nuclear War* gavs ut 1989 till spelplattformarna AMIGA och ATARI. I spelet porträtterades ledarna för de olika kärnvapenbestyckade länderna på ett inte helt smickrande sätt. Deras ansiktsdrag är överdrivna och deras namn är återgivna som ordlekar. Varje deltagare som kontrollerades av datorn hade en specifik personlighet som avgjorde vilken taktik de använde i spelet. Personligheterna definierades som ”warmongers”, ”pacifists”, ”cooler heads”, ”chaotics” och ”liars”.[507]

---

[506] Rubens, Alex. “The Creation of Missile Command and the Haunting of its Creator, Dave Theurer.”, *Polygon*, 15 augusti 2013. url: https://www.polygon.com/features/2013/8/15/4528228/missile-command-dave-theurer (hämtad 2 augusti 2017).

[507] Till ”warmongers” räknades Ronnie Raygun (Ronald Reagan) och Maggie Satcher (Margaret Thatcher), ”pacifists” representerades av Jimmy Farmer (Jimmy Carter) och Ganji (Mahatma Gandhi), ”cooler heads” var Mao the Pun (Mao tse Dong) och Infidel Castro (Fidel Castro), de oberäkneliga ”chaotics” var Malomar Khadaffy (Mohammar Khadaffi) och Ayatollah Kookamamie (Ayatollah Khomeni) och slutligen kategorin ”liars” vilka utgjordes av Tricky Dick (Richard Nixon) samt Mikhail Gotabachef (Mikhail Gorbatjov).

Nuclear War utgick från att fem av dessa ledare med olika personliga kvalitéer som i viss utsträckning determinerade deras agerande, kontrollerade varsin kontinent med städer och fabriker. Poängräkningen i spelet baserades på folkmängden i de olika städerna. När motståndaren bombades eller utsattes för propaganda minskades befolkningen. I spelet gällde dock att bygga så kraftfulla bomber som möjligt på kortast möjliga tid och skicka dessa mot motståndarna för att därigenom snabbt och enkelt decimera befolkningen. De olika ledarna kunde ingå i tillfälliga allianser med varandra, allianser som närsomhelst kunde brytas.

I spelet pågick en obeveklig kapprustning med tillhörande propagandakrig mellan aktörerna. Gradvis skickade de olika sidorna bombplan och missiler mot varandra och slutligen nådde spelet ett stadium av allas krig mot alla. Spelet kunde sluta på två sätt. Antingen stod en ensam segrare kvar efter att ha vunnit en pyrrhusseger eller så exploderade hela planeten. ”Segern” framstod med andra ord som ytterst ihålig.

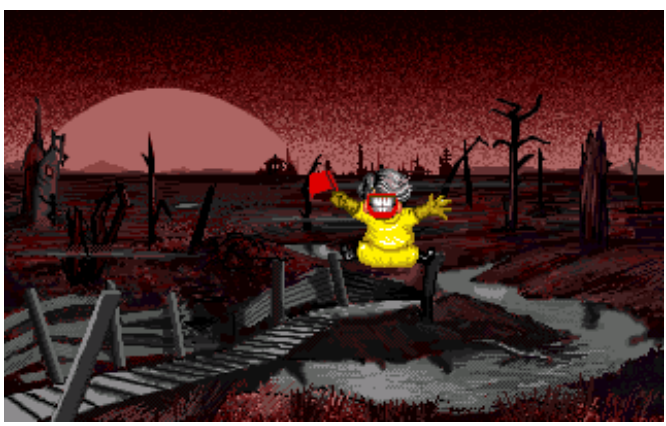


Bild 20. Vinnaren, som i den här bilden är Jimmy Farmer (Jimmy Carter), koras efter en omgång kärnvapenkrig i Nuclear War. Han står som ensam segrare i ett förött landskap. Bild från Nuclear War, New World Computing, 1989.

Nuclear War knöt således an till kritiken av *nukespeak* med sitt galghumoristiska sätt att skildra kärnvapenkrig. Det kyliga sätt att redovisa förlustsiffror i människoliv påminde om det abstrakta kalkylerandet som Herman Kahn använde i sina framtidsprojektioner och i de två segeralternativen. Den ihåliga segern eller världens explosiva undergång i spelets slut kan givetvis läsas som en kommentar som menade att kärnvapenkrig var liktydigt med civilisationens undergång. Det fanns också populärkulturella referenser inbyggda i spelet. I introduktionen visades exempelvis en filmsekvens där ett bombplan fäller en atombomb med en tjoande karaktär i comboydräkt. Sekvensen var tydligt inspirerad av Stanley Kubricks film *Dr Strangelove* (1969) där en av filmens karaktärer håller om en bomb som släpps från ett flygplan.

Datorspelet *Nuclear War* hade sin förlaga i ett kortspel med samma namn som gavs ut 1965 och var skapat av Douglas Malewicki. Det var ett kortspel där en kortlek med olika spelstrategier erbjöds som spelarna spelade ut mot varandra. Korten gav olika möjilgheter att stärka den egna sidan och underminera motståndarna. Korten ”Secrets” och ”propaganda” kunde exempelvis användas för att stjäla eller reducera en motståndares befolkning på liknande sätt som propagandafunktionen i dataspelet med samma namn. Kortet ””Delivery systems” var det kort som utgjorde spelarens arsenal. I denna ingick olika bombplan och missiler vilka i sin tur beväpnas med ”warheads” av olika styrka. Det fanns även kort med namnet ”specials” som kunde spelas ut mot ett angrepp för att antingen skjuta ner missiler och bombplan eller minska effekten av angreppet.

Vid ett kärnvapenangrepp bedömdes effekten genom att snurra på en ”spinner” (se bild 21).

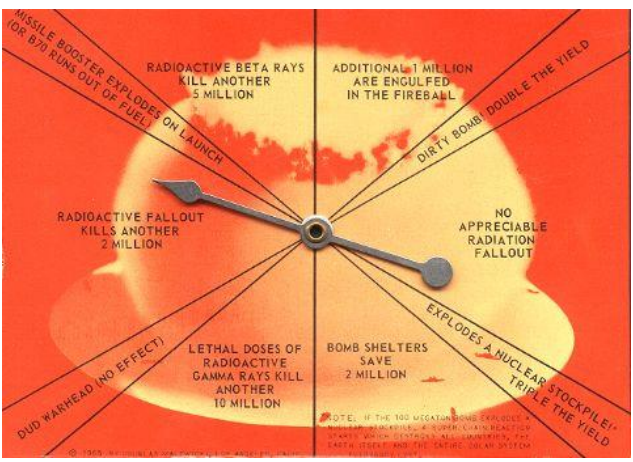


Bild 21. Bilden visar den ”slumpgenerator” som användes för att bestämma effekterna av ett kärnvapenangrepp i kortspelet Nuclear War från 1965. Här användes en roterande pil som ett slags omvänt lyckohjul för att slumpa fram resultatet. Denna rouletteprincip kan givetvis föra tankarna till den avancerade matematiska slumpmetoden Monte Carlo, som ju fick sitt namn från det berömda casinot. Kriget framstod som ett lotteri som avgjordes med ett slags omvänt lyckohjul. (bild från www.boardgamegeek.com)

Trots den ironiska framtoningen fanns det inget uttalat budskap med detta spel. På speldesignern Douglas Malewickis hemsida heter det att spelet inte var skapat för att visa på hopplösheten med kärnvapenkrig. Istället heter det att spelet var tänkt som ”a goofy, mildly sane satirical spoof!”[508] Att driva med kärnvapenkriget och mänsklighetens undergång var enligt Malewicki själv ett framgångsrecept:

[508] Malewicki, Douglas. ”The Classic Comic Cataclysmic Nuclear War Game for 2- 6 Players.” url: http://www.canosoarus.com/06NWgame/NW01.htm (hämtad 1 september 2017).

> If you are astonished/upset at the thought of how can anyone *dare* make fun of such a serious subject [...] You might want to first consider how and why we have obviously got away with spoofing Nuclear War for decades - *and **very** successfully*, I might add![509]

Malewickis uttalande till trots så är det svårt att i detta spel inte se en udd riktad mot absurditeten i att utkämpa krig med mänsklighetens fortlevande som insats.[510]

Budskapet att det inte gick att vinna ett kärnvapenkrig har levt kvar i spel även efter kalla krigets slut. *Defcon: Everybody Dies* är ett spel som gavs ut 2007. Spelplanen var en världskarta, där spelaren får följa de olika ländernas förberedelser för kärnvapenkrig. Kartan var återgiven i en matt, grön färgton. I detta spel fanns ingen antydan till den ironi som återfanns i *Nuclear War*. Spelupplägget var dock snarlikt. De olika regionernas arsenaler byggdes successivt upp och snart nog började missiler obönhörligen avfyras.

Bild 22. Skildring av kärnvapenkriget i spelet Defcon: Everybody Dies (Introversion Software 2006). Grafikmässigt används en karta i monokrom färgskala som påminner om de kartor som fanns i skildringar av kommandocentraler i populärkulturen.

---

[509] url: http://www.canosoarus.com/06NWgame/NW01.htm. År 2015 gavs spelet ut i en nyutgåva som finansierades av spelentusiaster genom så kallad crowd funding av publicisten Flying Buffalo. url:
http://www.flyingbuffalo.com/nucwar.htm (hämtad 1 september 2017).

[510] *Nuclear War* gavs ut i ett antal nyutgåvor och expansioner mellan åren (1993-1999) med olika tillägg eller ändringar till originalspelet. Framförallt lades nya potentiella vapensystem och aktörer med kärnvapenkapacitet till.
De olika utgåvorna av spelet speglade på olika sätt sin samtid. I 1999 års expansion *Nuclear War Bonus Pack 2 – India/Pakistan War Variant* presenterades som namnet antydde exempelvis Indien och Pakistan som potentiella kandidater för ett kärnvapenkrig. En ny utgåva släpptes 2015, lagom till spelets 50-års jubileum. Den ironiska framtoningen i spelet är fortsatt tydlig. I den senaste utgåvan förekommer såväl rymdfärder som återvinning i form av spelkorten ”Mars Probe” och ”Advanced Recycling”.

I *Defcon* förmedlades en känsla av hopplöshet och resignation genom spelmekaniken och den estetiska inramningen. Ljudeffekterna utgjordes av bakgrundsmusik som interpunkterades av ljudet av gråtande människor. I reklamen för *Defcon: Everybody Dies* hette det att:" It's Global Thermonuclear War, and nobody wins. But maybe - just maybe - you can lose the least."[511]

Dessa spel var del av den populärkultur i vilket ett fullskaligt kärnvapenkrig skildrades. Till skillnad från tidigare varianter av krigsspel där kriget framställdes som lek eller som en nostalgiskt färgad kamp mellan fältherrar så var spelen med kärnvapenkriget som tema ofta ironiska samtidskommentarer.

I dessa spel fanns inte något sätt att "vinna" i traditionell bemärkelse. Därmed bröt spelen mot den gängse spelformen där deltagarna kan delas in i vinnare och förlorare. Det var inte heller frågan om att spelen var en form av samarbetsspel där alla i någon bemärkelse är vinnare. Snarare framstod alla i dessa spel som förlorare.

Summerande analys

Kärnvapenkriget var väsensskilt från andra krigsspelsscenarier. När fokus låg på ett konventionellt storkrig gick det, trots att man spekulerade i en potentiell framtid, att till viss del kunde utgå från en historisk erfarenhet. Konsekvenserna av ett kärnvapenkrig kunde däremot inte greppas utifrån de referensramar militärhistorien tillhandahöll. I detta utforskande av den potentiella okända framtiden var det civila experter på uppdrag av militärer som konstruerade simuleringar och spel för att skapa kunskap om hur ett kärnvapenkrig skulle kunna te sig. Genom att visa de oerhörda konsekvenserna av ett kärnvapenkrig kunde spelen fungera som led i avskräckningspolitiken.

I spelexempel som civila experter som Herman Kahn och hans kollegor laborerade med var utgångspunkten modelleringar där de beslutsfattande aktörerna utgick från rationella överväganden och egenintresse. Det bästa utfallet i sådana beslut kunde kvantifieras och åskådliggöras i modeller. Som sådana ansågs dessa modeller kunna förklara verkan i avskräckningspolitiken. De användes som redskap för att formulera kunskap och lärdomar om mänskligt beteende i olika situationer. Spelen beskrevs av en av de mest namnkunniga inom detta fält, Herman Kahn, som ett sätt att nå förståelse och kunskap men inte som säkra prediktionsverktyg. Av kritikerna uppfattades krigsspelen och simuleringarna snarare som försök att trivialisera och förminska faran med kärnvapenkrig. Spelen och simuleringarna som skildrade kärnvapenkrig kan

[511] *Defcon: Everybody Dies*. url: https://www.introversion.co.uk/defcon/about/index.html (hämtad 1 augusti 2017).

betraktas som delar av försöken att göra detta otänkbara scenario tänkbart och spelen kunde ge sken av att ett kärnvapenkrig skulle vara kontrollerbart.

Mer än andra typer av krig aktualiserade kärnvapenkriget frågor om civilisationens och mänsklighetens undergång. När det talades om kärnvapenkriget som något otänkbart var det detta man utgick från. Det var därför Herman Kahn och människor som verkade inom institutioner där man förberedde sig på ett sådant krig ofta förmedlade budskapet om att det skulle gå att utkämpa ett begränsat krig med kärnvapen och att det skulle finnas en fortsättning efter ett sådant krig. Förespråkare för kärnvapen kunde också hänvisa till föreställningen om civilisationens undergång. Enligt spelteorierna skulle ingen rationell aktör våga utsätta sig för risken för ömsesidig utplåning. Spelteorierna och krigsspelen gjorde här konkreta avtryck. Vissa menade att den beprövade militära erfarenheten som varit tillämpbar tidigare inte längre var giltig och att kunskap om kärnvapenkrig därför bäst kunde tillhandahållas genom spel och simuleringar. Det var en provocerande tanke att kärnvapenkrig skulle betraktas som ett politiskt medel på samma sätt som krigföring med konventionella medel. Frågan om hur ett kärnvapenkrig kunde representeras med anspråk på autenticitet satte den civila expertisen och den militära dito mot varandra. Gick det ens att skildra en eskalerande kontrollförlust med hjälp av kausala samband som framstod som trovärdiga?

I de professionella militära krigsspelen kunde eskaleringen till ett fullskaligt krig beskrivas som något som låg utanför den mänskliga kontrollen. De system som byggts upp för att säkerställa kontroll över kärnvapenarsenalerna ledde paradoxalt till ett slags kontrollförlust. En aspekt av kontrollförlusten var den roll som den avancerade teknologin hade förkroppsligat i de komplicerade vapensystemen, i befälskedjornas automatiserade protokoll samt i medialiserings, - och övervakningsteknologin. Systemet hade till stor del byggts upp kring erfarenheter från krigsspel och simuleringar och var tänkt att övervaka och kontrollera kärnvapenkriget men kunde i vissa fall få motsatt effekt. Simuleringen och det som skulle simuleras tycktes förvirrande likartade. Förhållandet mellan detta maskinsystem och människan var en av orsakerna till den upplevda kontrollförlusten, och kunde leda till en rädsla. I synnerhet påverkades bilden av den maskuline fältherren som i detta sammanhang kunde betraktas som utlämnad åt det teknologiska systemet. Här kunde en konflikt skönjas mellan ett traditionellt fältherreideal och den moderna teknokratiska krigaren. Kontrollförlusten utgjorde ett hot mot detta fältherreideal.

Spelen kan därför inte enbart betraktas som ett sätt att kontrollera ett potentiellt krig. I det scenario som ett kärnvapenkrig utgjorde fanns alltid ett inte obetydligt element av kontrollförlust. Det fanns således en viss deterministisk uppgivenhet som kom till uttryck även i spelen. De krigsspel som användes av den militära och civila ledningen i USA fokuserade på den beslutsfattandeprocess som ledde fram

till ett beslut om avfyrning. I dessa krigsspel kunde det storskaliga avfyrandet av kärnvapen, alltså kärnvapenkrigets början också innebära spelets slut. För medborgarnas upplevdes kontrollförlusten dels gentemot kapprustningen och det vapenteknologiska systemet som helhet, dels gentemot dem som fattade beslut om systemet. Kapprustningen och det tänkta krigsförloppet beskrevs som ett resultat av en utveckling utanför mänsklig kontroll.

Situationen kunde upplevas såpass absurd att den enklast beskrevs i form av lekfull parodi, en parodi som även kom till uttryck i spelform. Det som aldrig inträffat och tycktes otänkbart blev delvis med spelens hjälp något välbekant. På ett likartat sätt som krigsföreställningar tidigare domesticerats genom lek och spel så domesticerades olika föreställningar om kärnvapenkriget i filmer som *Wargames* och i spel som *NukeWar*, *Missile Command*, *Nuclear War* och *Defcon: Everybody Dies*.

I nästa kapitel kommer fokus att riktas på samverkan mellan underhållningskrigsspel och militära krigsspel i utvecklingen av olika typer av simuleringsteknologi. Fokus flyttas från kärnvapenkrigets stora system till den enskilde soldaten. Olika typer av krigsspel och digitala simulatorer lyfts fram som ett exempel på ett försök att åskådliggöra människans samverkan med teknologi i krigsspel på mikronivå i form av människa-maskinsystem i nätverk.

7. MÄNNISKA-MASKINSYSTEM I KRIGSSPEL

I detta kapitel skildras utvecklingen av stridssimuleringar av människa-maskinsystem. Analysen löper från det tidiga 1900-talets mekaniska flygsimulatorer till de digitala krigsspelens virtuella världar i FPS-form, vilka utvecklades under 1990-talet.

Som källmaterial har reportage om krigsspel och olika former av krigssimuleringar publicerade i *FOA-tidningen* och totalförsvarets tidskrift *Framsyn* använts. Analysen har kompletterats med övrigt material, inklusive FOA-rapporter som berör krigsspel och simuleringar.

Kapitlet inleds med en beskrivning av flygsimulatorer. Deras utveckling skildras från de tidiga mekaniska simulatorerna i flygets barndom till de alltmer digitala nätverksorienterade varianterna som utvecklades i takt med en allt kraftfullare datorteknik.

Flygsimulatorerna används som exempel på simuleringar i gränslandet mellan den professionella militära kontexten och krigsspel avsedda för underhållning. I kapitlet lyfts även visionen om den framtida soldaten som en nätverkskrigare fram. Denna vision skildrades i FPS-spel. I FPS framställdes soldatens kropp och dennes vapen som en sammansatt maskin, vilken agerade i ett övervakat, ständigt uppkopplat nätverk. I likhet med flygsimulatorer är FPS en spelform vars utveckling i stora stycken sammansmält med underhållningskrigsspel.

Kapitlet visar hur de virtuella världarnas anspråk på trovärdighet och autenticitet expanderade i takt med den tekniska utvecklingen av både militära simuleringar och simuleringar avsedda för underhållning.

Flygsimulatorer: känslan av människa-maskinsystem

I det högteknologiska kriget uppträdde människan och maskinen i något som av *FOA-tidningen* beskrevs som ”människa maskinsystemet, vars effektivitet är beroende av inte bara av människans och maskinens egenskaper utan framförallt samspelet dem emellan”.[512] Ett exempel på ett sådant system var den föreställda symbiosen mellan piloten och stridsflygplanet.

[512] ”Modellflyg, fast tvärtom: piloter prövas på fält i modell.”, *FOA- tidningen*, nr. 1, 1972, 3.

Flygsimulering var ett kostnadseffektivt sätt att lära piloter grunderna i flygning utan att riskera skador och olyckor. Helst skulle piloten agera instinktivt och flygplanet skulle agera som en förlängning av pilotens vilja. En enkel variant av simulering var att en instruktör höll upp ett modellplan samtidigt som den blivande piloten satt i en kopia av en riktig cockpit. När piloten drog i de olika reglagen och styrspakarna härmade instruktören med modellens hjälp de rörelser ett riktigt flygplan skulle gjort. Denna metod var visserligen effektiv för att piloten skulle få en uppfattning om hur styrspakar och reglage styrde planets rörelser, men den kunde inte ge en upplevelse av hur flygandet kunde ”kännas” med kropp och sinne.

Att känslan av att flyga var svårdefinierad fick *Dagens Nyheters* reporter erfara vid ett besök vid en av svenska försvarets flygflottiljer år 1918. Reportern fick följa med på en flygtur och beskrev sina ”sensationer” av flygningen i följande punktform:

> Sensationerna
>
> 1. Jorden sjunker.
> 2. Härlig utsikt.
> 3. Vad i he…! (Den första skiktningen i luftlagren.)
> 4. Som att åka bil.
> 5. Härlig utsikt.
> 6. Nu jä…(Den första svängen, planet går ner på ena vingspetsen.)
> 7. Härlig utsikt, höjdmätaren stiger, 300, 400, 500 o.s.v.
> 8. Spiraler mitt över landningsplatsen, rätt ned. Gud vad det är enkelt!
> 9. Glidning på nosen. Man hisnar av livsglädje.
> 10. Bara vi inte fastna i telefonstolparna
> 11. Landning
> 12. När skall löjtnanten upp nästa gång![513]

Intrycket från detta reportage var att flygning var lite som att åka berg- och dalbana, både hisnande och spännande. Faktum är att samma teknologi som användes för att konstruera mekaniska flygsimulatorer kunde användas i underhållningssammanhang, på tivolin och marknader kunde människor åka i maskiner snarlika de mekaniska flygsimulatorerna. Men där roterande karuseller på nöjesfält skulle framkalla hisnande, kittlande glädje var målet med de militära varianterna att framkalla tolerans mot illamående och desorientering hos blivande piloter. Ett exempel på en sådan maskin var *Ruggles Rotator*, en låda som var utformad efter den cockpit piloten skulle sitta i. En instruktör snurrade de blivande piloterna i ”rotatorn” så att de skulle vänja sig vid kraftiga, plötsliga krängande rörelser. Piloterna kunde därmed få känna på hur det kändes att snurra runt och bli desorienterade (och antagligen bli illamående på kuppen). Tanken var att piloten skulle vänjas vid obehagskänslor och desorientering att

[513] ”En sommarvisit hos våra arméflygare och en titt på Malmens lokaler.”, *Dagens Nyheter,* 26 juni 1918, 7.

dessa i en luftstrid inte skulle leda till handlingsförlamning eller olyckor. Om piloterna kunde lära sig kontrollera sig själva under sådana premisser av obehag skulle de kunna kontrollera flygplanet effektivare i ett skarpt läge.

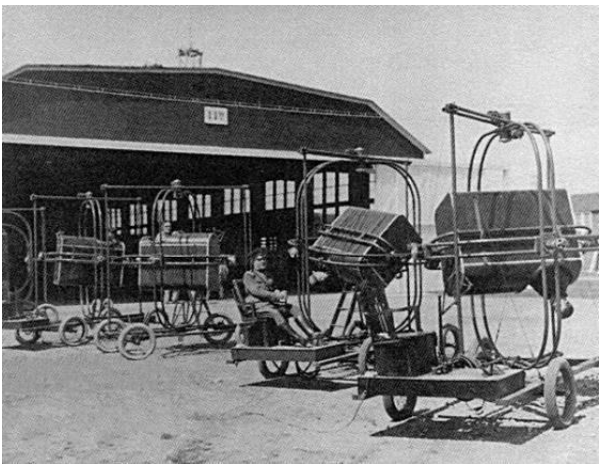


Bild 23. Ruggles Orientator Detta var en av de första serietillverkade "flygsimulatorerna". Dess funktionalitet var begränsad till att låta de blivande piloterna öva sig i att tolerera flygplanets krängande rörelser. Bild från wikimedia commons.

För piloten gällde dessutom att rätt förstå de olika signaler som flygmaskinen gav uttryck för. Vissa av dessa kunde avläsas på cockpitens instrument. Andra signaler, som exempelvis flygplanets belastningstålighet kunde bäst avgöras genom fingertoppskänsla och erfarenhet. Olycksrisken hos övande stridsflygare var hög och säkrare utbildningsmetoder var eftertraktade. Den svårfångade "känslan" av att flyga kunde inte återskapa enbart genom att titta på cockpitens instrument.[514]

1929 konstruerade amerikanen Edwin Link en mekanisk simulator som rörde sig längs två axlar och som var utformad som en cockpit med instrument som reagerade på input från styrspakar och pedaler. Simulatorn fick namnet *Link-trainer*. Detta var ett exempel på vad som kom att kallas "systemsimuleringar" då det var flygplanet som teknologiskt system som simulerades. Flygplanen blev gradvis alltmer avancerade och cockpiten hade fyllts med mätare och reglage. Informationsflödet var i sig en arbetsbelastning. I en *Link-trainer* fick piloterna lära sig att "trycka på rätt knappar", samtidigt som simulatorn krängde för att ge en känsla av flygning.[515]

[514] Jeon, Chihyung. "The Virtual Flier: Link Trainer, Flight Simulation, and Pilot Identity.", *Technology and culture*, nr. 1, 2015, 28-53, 37; Der Derian (2009), 90.
[515] "Simulatorn gör piloten svettig.", *Framsyn, FOI och FHS om forskning för totalförsvaret*, nr. 3, 2001, 13.

Edwin Links flygsimulator blev framgångsrik. Han sålde sin produkt till såväl civila flygbolag som militära institutioner och hans flygsimulator fick stort uppsving under andra världskriget, då efterfrågan på nya piloter var stor.[516] *Link-trainer* blev stilbildande för utformandet av såväl mekaniska som digitala flygsimulatorer. Ett antal av dessa simulatorer köptes in av det svenska flygvapnet efter andra världskrigets slut.[517]

Bild 24. Annons för Link-trainer, den stilbildande professionella flygsimulatorn för såväl militärt som civilt bruk. Den aspirerande pilotens flyger över en karta och de olika manövrerna dokumenteras. (Bild från ASME INTERNATIONAL: The Link Flight Trainer, A Historic Mechanical Engineering Landmark, Roberson Museum and Science Center, Binghamton, New York 10 juni, 2000. url: www.asme.org*).*

Simuleringstekniken och flygtekniken gick hand i hand. Mer avancerade flygplan ledde till mer avancerade flygsimulatorer och alltmer framstod piloten som en automatiserad maskinoperatör. Piloten skulle helst nå en intuitiv förståelse över vad som pågick i detta komplicerade tekniska system. Det främsta kännetecknet på kompetens hos piloten var graden av symbios med maskinen, en symbios som till stor del uppnåtts med simuleringens hjälp.[518]

[516] *Link-trainer*. url: https://www.link.com/about/pages/history.aspx (hämtad 10 juli 2017). Företaget existerar fortfarande och på deras hemsida kan man läsa att det under andra världskriget producerades över 10 000 flygsimulatorer som såldes till USA, Canada och Storbritannien. Ett antal köptes även av svenska flygvapnet.
[517] Några exemplar av flygvapnets Link-Trainers finns på Västerås Flygmuseum. url: http://www.flygmuseum.com/simulatorer/link-trainer (hämtad 2 april 2016).
[518] Crogan (2011), 20.

Svenska militära flygsimulatorer

I Sverige bildades Flygtekniska försöksanstalten (FFA) 1940 i syfte att vidareutveckla forskning inom olika aspekter av flygplanstillverkning. Man använde sig exempelvis av vindtunnlar där det gick att utföra simuleringar i aerodynamik. Tanken bakom FFA var att man nationellt skulle utveckla spjutspetskompetens inom flygplanstillverkning inte minst med tanke på att man tillverkade egna stridsflygplan. Helst skulle denna forskning leda till ”synergieffekter mellan civil och militär forskning samt mellan nationell och internationell forskning”.[519] År 1963 övergick FFA från att varit civilt inriktad till att bli en del av försvaret. I samband med detta började man i mitten av 1960-talet att bedriva forskning inriktad mot MSI – Människa- System-Integration.

Då man i början på 1960-talet stod i begrepp att konstruera jaktplanet A-37 Viggen behövdes en ny simulator. Visserligen hade flygplanstillverkaren SAAB egna simulatorer och flygvapnet hade ett antal *Link-trainers* till sitt förfogande. A-37 Viggen var emellertid en ny typ av flygplan och från försvarets sida ville man ha en simulator för att testa flygplanskonstruktionen oberoende av tillverkaren. Försvarets materielverk konstruerade därför i samarbete med FFA på 1960-talet simulatorn Fosim vid Flygtekniska laboratoriet vid KTH. Denna invigdes 1964.[520]

Till en början användes datorer som komplement vid flygsimuleringen, men gradvis skulle den komma att integreras i den mekaniska flygsimulatorn. Därifrån var steget inte långt till den virtuella stridssimulatorn som helt byggde på datorteknologi. Fosim var en simulator med integrerad datorteknologi för att på ett smidigt sätt kunna utföra mätningar och experiment med hjälp av simulatorn. Vid 1960-talets början hade datorerna utvecklats så pass att det gick att göra de nödvändiga beräkningarna i realtid och utan fördröjning mata in dessa i simulatorn.

Under efterkrigstiden utvecklades simuleringstekniken vid FFA och FOA:s olika avdelningar. Vid FOA försökte man konstruera stridssimuleringar och andra former av utmaningar för piloter som var alltför svåra eller riskabla att träna i verkligheten. Man byggde således simuleringar utifrån avgränsade segment av olika scenarier där det rådde skarpt läge. Med dessa simuleringar försökte man återskapa det som annars endast kunde upplevas i sådana situationer. Vissa aspekter av scenarierna konstruerades med stor detaljrikedom medan annat som av olika orsaker inte ansågs tillräckligt viktiga lämnades därhän. Det gällde att hushålla med datorkraft och simuleringskonstruktion och fokusera på det som bedömdes vara viktigast. Simuleringarna var överlag stora och kördes i specialkonstruerade rum där ny och gammal teknik utnyttjades till fullo för att skapa rätt känsla och autenticitet i representationen. Miniatyrmodeller,

[519] SOU 1999:110, 35.
[520] Flygsimulator FOSIM. url: http://arlandaflygsamlingar.se/simulator/flygsimulator-fosim/ (hämtad 26 mars 2016).

datorteknik och flygsimulatorer samsades för att tillsammans skapa en sådan upplevelse.

Hur detta kunde gå till åskådliggjordes i *FOA-tidningen* som 1972 presenterade arbetet med utvecklingen av en sådan simulering framtagen för att öva attackflygare på målidentifiering under nattliga bombanfall och landning under svåra förhållanden. Med simuleringens hjälp utvärderades piloternas prestationer. Denna simulering var en hybrid av ny och gammal teknik såsom beskrivits ovan. Den bestod av ett stort rum med en simulerad cockpit i verklig skala och ett flygfält byggt i miniatyr. Framför modellen av flygfältet löpte en 20 meter lång räls med en vagn på vilken det fanns en kamera. Med kamerans hjälp simulerades synintryck under flygningen då den färdades längs rälsen. Videosekvensen skulle ge en känsla av att flyga över detta modellandskap.

Representationen av den yttre visuella miljön skulle helst vara så naturtrogen som möjligt: ”I alla detaljer motsvarar modellen förebilden”.[521] Personalen hade ”nedlagt ett stort arbete på att få situationer som överensstämmer med verkliga förhållanden.” Helhetsintrycket beskrevs som en ”illusorisk verklighet”.[522]

Testet med attackflygaren skedde med hjälp av en modell av ”ett mellansvenskt landskap med skogar, åkrar, berg, vattendrag, broar över dem mm”.[523] Salen var nedsläckt för att simulera natt och det enda ljuset kom från ”ett antal lampor-lysbomber” samtidigt som ”vagnen sätter fart mot modellen i den i övrigt mörklagda lokalen”. Ljuseffekter under det nattliga bombanfallet simulerades av speciella lampor ”ljusledare […] små märkliga ting” som reflekterade ljus i speglar. Så började testet och ”Piloten låter lasern svepa över det angivna området och riktar den slutligen mot det som synes honom vara målet. Men det gäller att handla snabbt.”[524] Piloten hade ingen kontroll över flygningen, vagnens hastighet liksom rörelserna i pilotens höj och sänkbara stol var förprogrammerade. Hans agerande var begränsat till att snabbt som möjligt identifiera målen. Händelseförloppet registrerades och gav ”ett mått på pilotens observations- och prestationsförmåga”.[525]

Utvecklingen av simuleringsteknologin i Sverige kretsade alltmer kring integreringen av datorer och videoteknik. I ett reportage i *FOA-tidningen* från juni 1980 presenterades den senaste utvecklingen inom detta område. Platsen var svenska försvarets högteknologiska ”simulatorlaboratorie” i Linköping. Vid denna tid användes ännu fysiska landskapsmodeller. Laboratoriet bestod av ett stort rum, en sal som var 10 gånger 30 meter stor. På ett stort bord i salen hade

[521] Joelsson, Harry. ”Modellflyg, fast tvärtom: Piloter prövas på fält i modell”, *FOA- tidningen*, nr. 1, 1972, 4.
[522] Ibid.
[523] Joelsson (1972), 5.
[524] Ibid.
[525] Ibid.

man byggt ett miniatyrlandskap. Personalen övervakade landskapet från en balkong från vilken de hade ”milsvidd utsikt över modellandskapet som roboten rörde sig över. Detta landskap var inte statiskt, Där fanns ”fordon av olika slag – naturligtvis i rätt skala” som rörde sig genom landskapet. Eldgivning simulerades med ”rökpuffar”.[526]

Även över detta landskap färdades en industrirobot utrustad med videokamera. Roboten kunde nu röra sig i flera led ”med skiftande hastigheter och rörelser […] därigenom simuleras ett flygplans rörelsemönster”. Videosekvenserna från roboten överfördes i sin tur till en skärm i en simulerad cockpit, vilken i sin tur kunde modelleras om för att likna olika flygplan.[527] Roboten hade programmerats för att härma flygplansrörelser för att ”skapa den rätta flygkänslan”.[528] I simulatorlaboratoriet fanns elektronisk animeringsteknik med vars hjälp det konstruerades ”geometriska figurer som kan matas in i videobilder”.[529] Med chromakey teknik som bland annat användes i film och TV-produktioner gick det att även att mixa in bakgrundsbilder i cockpitens TV-skärm. Flygplan och andra objekt kunde klippas in i realtid. Den totala effekten av denna kombination av tekniska hjälpmedel skulle vara att piloten ”upplever det som om han flyger över landskapet”. De snabba beräkningar datorn kunde göra gjorde ”att flygplanet reagerar på minsta roderrörelse” och simuleringen skedde helt i realtid.[530]

I dessa exempel kombinerades en rad olika former av bild och filmteknik att samverka med datormodelleringar och traditionella modellandskap av miniatyrjärnvägskaraktär för att skapa en trovärdig krigsskildring. Det fann en övergripande ”arbetsdelning” mellan den analoga och digitala tekniken. Datorn återskapade de fysiska lagarna genom ett program som innehöll ett ”regelsystem” över hur dessa lagar skulle representeras i simuleringen. Så länge information om prestanda fanns tillgängliga kunde dessa programmeras in och ett helt bibliotek av flygplans, -och vapensystem representeras i simulatorn.[531] Därigenom var man inte låst till att enbart representera en typ av flygplan eller vapensystem. Genom att ändra datorns program kunde därmed representationen anpassas för att simulera olika flygplanstyper och missiler, vilka hade olika förutsättningar att röra sig i det fysiska rummet.

[526] ”Modern simuleringsteknik bygger på fantasi, elektronik, TV och videoteknik.”, *FOA-tidningen,* nr. 2, 1980, 7.
[527] ”Modern simuleringsteknik bygger på fantasi, elektronik, TV och videoteknik.”, *FOA-tidningen,* nr. 2, 1980, 10.
[528]”Modern simuleringsteknik bygger på fantasi, elektronik, TV och videoteknik.”, *FOA-tidningen*, nr. 2, 1980, 7.
[529] ”Modern simuleringsteknik bygger på fantasi, elektronik, TV och videoteknik.”, *FOA-tidningen,* nr. 2, 1980, 10.
[530] Modern simuleringsteknik bygger på fantasi, elektronik, TV och videoteknik.”, *FOA-tidningen,* nr. 2, 1980, 7.
[531] ”Modern simuleringsteknik bygger på fantasi, elektronik, TV och videoteknik.”, *FOA-tidningen,* nr. 2, juni 1980, 9.

Simnet och Simcenter

Nästa steg i utvecklingen av digitala stridssimuleringar togs när olika simulatorer kopplades samman i nätverk. Huvudsakligen var det de forskningsprogram som bedrevs i USA som skulle bli vägledande för utvecklingen av den militära simuleringsteknologin. Ursprunget kan härledas till rymdkapplöpningen och kapprustningen. För att svara på hotet från det teknologiska försprång man bedömde att Sovjet hade i och med uppskjutandet av Sputnik 1957 skapades på inrådan av president Eisenhower organisationen ARPA (Advanced Research Projects Organization) 1958. Organisationen har omväxlande kallats ARPA (1958–1972, 1993–1996) respektive DARPA (1972–1993, 1996-). Rymdforskningen och den militära forskningen var i detta sammanhang intimt sammankopplade då den teknologi som gjorde det möjligt att skicka raketer ut i rymden lika gärna kunde användas för att utrusta raketer med kärnvapen.

För att försäkra sig om att kommunikationen inte slogs ut vid ett kärnvapenangrepp gjordes försök att koppla ihop datorer och därmed underlätta informationsdelning. Tanken var att om en anläggning slogs ut skulle en annan kunna ta vid. Det skulle dessutom gå att skicka viktig information mellan anläggningarna. De första stegen mot ett sådana nätverk hade bland annat tagits vid UCLA och av flygbolag vilka under 1960-talet laborerat med att samköra bokningssystem. ARPA tog avstamp i dessa försök och började 1969 det riktade forskningsprogrammet ”Resource sharing computer networks”.[532] Under detta program länkade man samman datorer i ett nätverk över hela den amerikanska kontinenten. Nätverket kallades ARPA-Net, föregångaren till dagens internet. Denna typ av nätverk gjorde det möjligt att samköra olika simulatorer.

Idén att koppla ihop digitala stridssimulatorer i ett nätverk med delad informationshantering formulerades i ett paper daterat 1978 med titeln ”Future Views: Aircrew training 1980–2000”, författat av kapten Jack Thorpe vid amerikanska flygvapnet. Thorpe hade varit missnöjd med att det inte gick att samköra simuleringar så att det gick att träna på farliga stridsuppdrag där koordination mellan olika flygplan var avgörande. Han beskrev en vision där enskilda simulatorer länkades samman i nätverk. Med ett sådant skulle det bli både enklare och billigare att träna stridsflygning i grupp.[533]

Nätverket kallades Simnet. I och med introducerandet av detta skapades en digital plattform där kommandocentraler och virtuella stridsrum med militära flyg, - och stridsvagnssimulatorer integrerades. Olika audiovisuella tekniker

[532] Beranek, Bolt, och Newman Inc. *A History of the ARPAnet: The First Decade*. Report no. 4799, Arlington, VA.: DARPA, 1981.
[533] Moroney, William F., och Michael G. Lilienthal. ”Human Factors in Simulation and Training.” i *Human Factors in Simulation and Training*, redigerad av Peter A. Hancock, Dennis A. Vincenzi, John A. Wise och Mustapha Moulou. Boca Raton: CRC Press, 2009, 22.

användes för att skapa en helhetsupplevelse i simuleringen.[534] Simulatorerna kopplades upp mot en nod och den virtuella striden kunde därmed utkämpas i realtid och kunde betraktas i en kommandocentral. På så vis konstruerades ett virtuellt rum där deltagarna kunde agera tillsammans och öva med eller mot varandra. Principen man arbetade efter kallades ”selective fidelity”, vilket innebar att simuleringen skulle ha ett begränsat fokus, men att de detaljer som valdes ut skulle återskapas så detaljtroget som möjligt. Därmed blev det möjligt att simulera något som liknade en helhet men som inte var det.

I tidskriften *Wired* beskrev författaren Bruce Sterling en träningssession för ett stridsvagnsförband i Simnet. Året var då 1993 och i simulatorn återskapades ett stridsvagnsslag under Kuwaitkriget. Slaget i fråga kallades 72 Easting och hade ägt rum 26 februari 1991. Simuleringen hade utformats utifrån detaljstudier av denna drabbning. Man hade studerat de olika styrkornas positioner och intervjuat personer som deltagit och utifrån dessa uppgifter konstruerat ett virtuellt slagfält där denna strid kunde utkämpas gång på gång. Vid CATTC (Combined Arms Tactical Training Center) i Kentucky placerades deltagarna i simuleringsboxar vilka var utformade som de verkliga stridsfordonen:

> …each tank crew member could see part of the virtual world created by the graphics generator using the terrain database and information arriving via the net regarding the movement and status of other simulated vehicles and battle effects.[535]

Om några av stridsvagnsbesättningarna blev ”dödade” i simuleringen fick de förflytta sig till simuleringsrummets kommandocentral. Därifrån hade de total överblick över händelseförloppet och kunde i lugn och ro bevittna återstoden av den virtuella striden:

> As the engagement proceeded, dead men began to show up in the CATTC video classroom. Inside the simulators, their vision blocks had gone suddenly blank with the onset of virtual death. Here in CATTC's virtual Valhalla, however, a large Electrohome video display unit showed a comprehensive overhead map of the entire battlefield. Group by group, the dead tank crews filed into the classroom and gazed upon the battlefield from a heavenly perspective. […] They'd just been killed in combat, yet also had the amazing luxury to learn by this experience[536]

Efteråt kunde händelseförloppet spelas upp igen och valda delar gick att studera i detalj.

---

[534] Jacobsen, Annie. *The Pentagon's brain: an uncensored history of DARPA, America´s top-secret military research agency*. New York: Back Bay Books, 2016, 254.
[535] Lenoir och Lowood (2005), 438.
[536] Sterling, Bruce. ”War is Virtual Hell.”, *Wired*, 1 januari, 1993. url: https://www.wired.com/1993/01/virthell/. (hämtad 13 mars 2017).

Liknande virtuella stridsrum användes också av den svenska militären på 1990-talet. Journalisten Jan Ivar Askelin gjorde för *FOA-tidningen*:s räkning ett besök vid den svenska flygsimulatoranläggningen Simcenter som hade invigts år 1998. I Simcenter simulerades strider med olika luftstridssystem som hade varit alltför dyra att testa i verkligheten. Anläggningen kunde även användas för att träna luftstrid i grupp. Liksom i det amerikanska Simnet sparades simuleringsomgångarna för att sedan studeras i detalj. När Askelin besökte anläggningen var en luftstrid i full gång:

> Jaktplanen rusar fram över den småländska himlen. Piloter spanar i sina radarskärmar efter fienden. […] Över södra Sverige jagar militära flygplan varandra i en duell där alla förare inte komma att se solen gå upp nästa dag[537]

På den stora väggskärmen kunde åskådarna se hur ett efter ett av Gripen-jaktplanen sköts ned av den "lede fi".

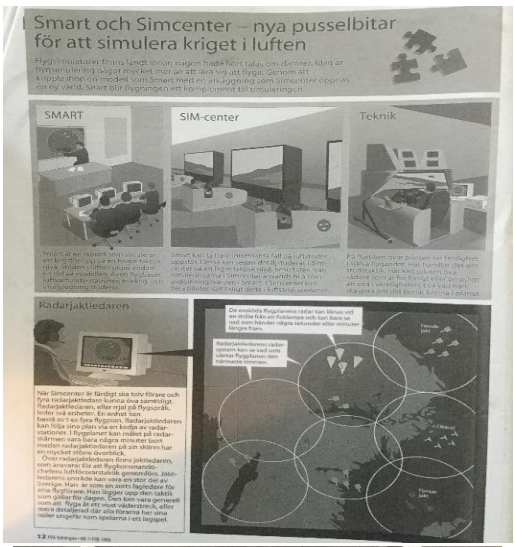
De digitala simuleringarna skapade en bättre överblick över striden och gjorde det möjligt att öva så att insatserna optimerades Överstelöjtnant Lennart Pettersson var en av de drivande krafterna bakom projektet och menade att flygning snart skulle bli ett komplement till simulatorträningen istället för tvärtom. Simuleringarna beskrev han som ”på sätt och vis verkligare än verkligheten själv”.[538]. Petterson menade att ”flygvapnets främsta taktiker kommer att vara de officerare som driver övningarna i simulatorn”.[539] Det var dessa som enligt honom var ”framtidens krigare”.[540] Stridspiloterna drevs å sin sida av en motivation som var kopplad till deras profession. Petterson menade att de i detta avseendet var att betrakta som elitidrottsmän: ”De här killarna vill alltid göra sitt bästa. Om de vet att de blir bäst av att flyga simulator kommer de att göra det”.[541]

Simulatorerna i Simcenter kördes på vanliga datorer och en bakomliggande tanke var att piloterna skulle kunna fortsätta att öva på flottiljens datorer eller de som fanns i det egna hemmet: ”Visserligen är spelindustrin drivande i utvecklingen och man kan tycka att det bara var att köpa ett vanligt dataspel”.[542] Petterson påpekade dock att det var skillnad mellan de professionella simulatorerna och dataspelen trots att teknologin som användes var snarlik. Till skillnad från underhållningsdataspelen hade Simcenters datormodeller av flygplan och vapensystem genomgått en kvalitetskontroll och godkänts av Försvarets Materielverk för att säkerställa modellens överensstämmelse med verkligheten.

---

[537] Askelin, Jan-Ivar. ”Jaktess i Ulvsunda.”, *FOA-tidningen,* nr. 1, 1998, 10.
[538] Askelin (1998), 10.
[539] Askelin (1998), 11.
[540] Ibid.
[541] Ibid.
[542] Ibid.

Askelin verkade närmast besviken över att i stället för att finna en specialbyggd simuleringsanläggning besöka vad som liknade ett LAN. Simuleringar stämde inte överens med hans romantiska syn på flygarhjälten. Där Petterson ser framtidens krigare tycks Askelin se något som kan beskrivas som datorgenerationens stillasittande krigslekar ”kommer framtidens stridsflygare att likt tolvåringar sitta dagarna i ända i flygsimulatorn? Var det inte luftens frihet och allt sådant som lockade till yrket?”[543]



Bilder 25 och 26. Överst illustration av luftstridsledningssystemet SMART ur FOA-tidningen nr. 1, februari 1998 utgiven av Försvarets forskningsanstalt, Försvarshögskolan och Flygtekniska försöksanstalten. Nederst. omslaget till Framsyn, nr. 3 2001, ”Biggles stannar på marken”.

543 Askelin, (1998), 10.

I FOI-tidningen *Framsyn (*FOA-tidningens efterföljare) skrev Askelin ett par år senare ett liknande reportage om en svensk stridssimuleringsanläggning. Denna gång gällde det flygvapnets luftstridssimuleringscentral FLSC. Här intervjuades den före detta föreståndaren för FLSC, Kjell Palm. Palm framhöll att syftet med denna anläggning främst att testa nytt material innan beslut fattas om anskaffning. FLSC beskrevs som en plats ”där verkligen kan simuleras bara den finns på CD”.[544] Här kunde i princip vilken del av världen som helst simuleras genom att satellitbilder omvandlades till tredimensionella kartor. Fokus hamnade allt längre från de specialkonstruerade simuleringsrummen mot det som Palm definierade som ”ny mjukvara, ökad datorkraft och möjlighet att koppla samman anläggningen med andra simulatorer i nätverk”.[545]

Askelin noterade att det hela såg ”ut som en spelhall” där piloterna satt i sina kontorsstolar och styrde de virtuella stridsplanen. Simulatorn bestod av en ”stor bildskärm där för dagen en JAS-liknande instrumentering används”.[546] I denna flög piloterna vid detta tillfälle virtuella stridsuppdrag i en av Kosovos dalgångar. All utrustning var dock inte i överenstämmelse med ett riktigt flygplan. Istället för en riktig styrspak till ett JAS, som var alltför dyr användes en joystick som ”är hämtad från en spelbutik”.[547] Artikelförfattaren, som ju liknat anläggningen vid en spelhall, ställde sig frågande till hur realistisk denna simulering kunde uppfattas av piloterna. Frågan luftades med Kjell Palm:

> Man undrar om detta kan få piloter som är vana vid hårda G-svängar att acceptera verkligheten? Förvandlas man inte till en dataspelande tolvåring med sällsynt dyra leksaker?
>
> -Det händer att de är svettiga efter ett flygpass i simulatorn, säger Kjell Palm. Piloterna överför verkligheten till denna konstgjorda miljö. Det verkar som om de tror att (sic) sitter i sitt vanliga flygplan trots att det är tyst och inte finns några g-krafter. [548]

Där Askelin beskrev dessa simuleringar som avancerade iscensatta pojkboksdrömmar som riskerade att förvandla piloter till ”tolvåringar” såg militärer som Palm och Petterson specialiserade tränings, - och utvärderingsinstrument. Dessa var en integrerad del i en förändrad krigsföreställning där människa och maskin alltmer tycktes smälta samman i välkoordinerade nätverk.

Simcenter, FLSC och de digitala krigsspel som spelades kontinuerligt vid högkvarteret som ett led i försvarsplaneringen kunde i sin tur kopplas ihop med luftkrigsmodellen SMART (Simulation Model of Air Warfare for Research and

[544] Askelin, Jan-Ivar. ”Simulatorn gör piloten svettig”, *FOI- tidningen framsyn*, nr. 3, 2001, 13.
[545] Askelin (2001), 14.
[546] Askelin (2001), 13.
[547] Askelin (2001), 14.
[548] Ibid.

Training) som utvecklades vid FOA i slutet av 1990-talet. Förhoppningen var att denna modell skulle ”kunna simulera alla typer av nutida och framtida hot – och krisscenarier, allt från det traditionella storanfallet mot Sverige till internationella insatser”.[549] När dessa krigsspel och simuleringar som Simnet kopplades till SMART utökades det virtuella stridssimuleringsrummet väsentligt. Tanken var att simuleringen skulle ske i flera lager där olika mikronivåer i form av enskilda simulatorer kunde kopplas samman mot en övergripande makronivå. Då man i Ulvsunda invigde Simcenter fanns gott om människor som ”likt tolvåringar sitta dagarna i ända i flygsimulatorn” hemma. 1998 hade flygsimulatorerna som fanns till hemdatorer utvecklats betydligt. Till underhållningsspelen fanns styrspakar som gav taktila reaktioner (s.k. force feedback), roderpedaler och gasreglage att köpa för de mest hågade hemmaflygarna. År 1998 släpptes flygsimulatorn *F22: Total Air War*, en underhållningsprodukt som förenade visionen i SMART och den traditionella flygsimulatorn.[550] Förutom att själv delta i luftstrid fanns möjlighet för spelaren att själv agera luftstridsledare och koordinera luftinsatser taktiskt på en satellitkarta. I spelets databas fanns en stor mängd modernt krigsmateriel representerat, alltifrån jaktplan till olika missilsystem. I spelet utkämpades ett fullskaligt krig vars drag bestämdes av en förprogrammerad motståndare som reagerade på spelarens flyguppdrag och ordergivning. Ett liknande spel var *Falcon 4.0*, även det en flygsimulator avsedd för en hemmamarknad. Spelet hade utvecklats i samarbete USAAF.[551] I *Falcon 4.0* fanns en dynamisk kampanj, ett automatiserat virtuellt krig som pågick på en karta över Korea. *Total Air War* och *Falcon 4.0* var båda tydliga exempel på hur närliggande den militära simuleringsteknologin och underhållningskrigsspelen var vid 1990-talets slut.

Flygsimulatorer för hemmabruk gav en tillrättalagd och ofta nostalgiskt färgad bild av luftkrig och manliga flygarhjältar. En stridsflygare som lånade ut sitt namn till underhållningsflygsimulatorer var Chuck Yeager, ett välkänt flygaress, testpilot och general i USAAF som arbetat som teknisk konsult vid jaktplanstillverkning. Han var dessutom den förste att bryta genom ljudvallen. Flygsimulatorn *Chuck Yeager's Air Combat*[552] gavs ut 1991 av spelföretaget Electronic Arts. I spelet fungerade Yeager som ett slags mentor för spelaren. Han förklarade grunderna i flygkonsten och de olika flygplanens egenskaper och introducerade uppdragen spelaren skulle flyga samt gav feedback på resultatet efter uppdragets slutförande. I spelet gick det att flyga olika typer av jaktplan från olika epoker och delta i luftstrider genom 1900-talets historia.

---

[549] Mossberg, Karin. ”Smart simulerar luftkriget från storanfall till internationella insatser, datormodell hindrar människan från att göra logiska kullerbyttor”, *FOA-tidningen*, nr. 1, 1998, 13.
[550] *F22: Total Air War*. DiD Software 1998.
[551] *Falcon 4.0*. MicroProse 1998.
[552] Spelet var en uppföljare till *Chuck Yeager´s Advanced Flight Trainer*, (Electronic Arts, 1987) vilket i sin tur, likt *MS Flight Simulator*, var en ”civil” flygsimulator som inte innehöll några luftstrider.

Bild 27. Laddningsskärmen till spelet "Chuck Yeager's "Advanced Flight Trainer"", samt en av de cockpits som representerades i spelet.

Om vi dröjer närmre vid år 1998 kan det nämnas att det detta år gavs ut två flygsimulatorer med andra världskrigstema, *Microsoft Combat Flight Simulator* respektive *European Air War*. *Microsoft Combat Flight Simulator* fokuserade på luftkriget i Europa under andra världskriget. I spelmanualen hette det att man lagt sig vinn om att försöka vara så trovärdig i skildringen som möjligt:

> ...consulting with a number of experienced pilots during this project, some of whom gave us firsthand accounts of what it was like to fly fighter planes and bombers in World War II.[553]

Spelet var ett ambitiöst projekt och manualen innehöll en översiktlig historik över flygkriget i Europa under andra världskriget. I spelmanualen hävdades det:

> If you can master your aircraft and the intricacies of aerial combat, you'll join the ranks of the Aces. If you can't, you'll be a statistic before you clear the end of the runway.[554]

Spelaren kunde välja mellan att antingen utföra "historiska" uppdrag eller pröva sin skicklighet som virtuell stridspilot genom att utkämpa luftstrider mot andra spelare över internet. Ett liknande upplägg, där historiskt baserade uppdrag varvades med möjligheten att spela luftstridsmatcher online återfanns i *European Air War*.

Alla delar av den virtuella flygkrigsupplevelsen tycks dock inte varit lika populära. Ett uppdrag i en av dessa simulatorer kunde ta lång tid i anspråk då spelaren "flög" över det digitala landskapet. För att spelandet inte skulle bli långtråkigt fanns därför möjligheten att spola fram tiden tills dess fiendens flygplan eller målet som skulle anfallas var i närheten. Därmed skulle spelaren kunna slippa de

[553] *Microsoft Combat Flight Simulator, User's Manual*, Microsoft 1998, vi.
[554] *Microsoft Combat Flight Simulator, User's Manual*. Microsoft 1998, 3.

delarna av flygupplevelsen som inte var direkt kopplade till själva striderna: ”While not historically accurate, this feature nevertheless saves you the tedium of long stretches of flight with little action.”[555]

Historikern Andrew Wackerfuss menar att denna funktion, som är vanlig i många flygsimulatorer, är ett sätt att snabbt nå fram till det spännande tävlingsmomentet ”a contest of skill and chivalric valor”, vilket han menar är hela poängen med dessa simulatorer för underhållningsbruk.[556]

Det fanns även andra former av utmaningar som skulle simulera olika typer av stress och påfrestningar i luftstrid inbyggda i dessa spel. Ett exempel på en sådan var den simuleringsstandard för modellering av kroppens tolerans för g-krafter som förekom i många spel. Den spelare som så önskade kunde välja att låta g-krafternas inverkan påverka spelet. De fysiska reaktioner som ledde till kontrollförlust till följd av ”blackouts” och ”redouts” (det tillstånd av blodbrist eller överskott av blod i hjärnan som g-kraften ger upphov till) simulerades på skärmarna antigen genom att skärmen färgades röd (”redout”) eller svart (”blackout”) samtidigt som ljuder från spelet försvann. Det som roterande kroppar i *Ruggles Rotator* eller i centrifugträningsmaskiner upplevde skulle därigenom representeras som specialeffekter. I manualen till *European Air War* beskrevs denna funktion på följande sätt:

> If you enable blackouts, you subject yourself to the laws of nature and human limitations. If not, you'll maintain both vision and consciousness even when performing unheard-of aerial feats.[557]

Med denna effekt blev den fysiska desorienteringen en del av spelupplevelsen, om än som ett tillval för den spelare som ville ha en mer “autentisk” upplevelse. [558]

Denna illusion kunde vidare förstärkas genom de tidigare nämnda styrspakarna med force-feedback som skakade när vapen avfyrades, flygplanet träffades eller när roderkontrollen utsattes för aerodynamiska påfrestningar. Dessa försök att skapa autenticitet byggde i stor utsträckning av olika typer av hybridiseringar mellan historiska fakta och modern simuleringsteknik. En sådan hybridisering var en informationsskärm likt den som återfinns i moderna jaktplan (s.k. *Heads Up Display*) i de många historiska flygsimulatorer som aspirerade mot autenticitet trots att detta givetvis saknade historisk motsvarighet. Syftet med denna typ av informationsskärmar var att de praktiskt underlättade identifiering av vän och fiende samt orienteringen i spelrummet.

[555] *European Air War: Pilots Guide*. Microprose 1998, 47.
[556] Wackerfuss (2013), 241.
[557] *European Air War: Pilots Guide*. Microprose, 1998, 7.
[558] *European Air War: Pilots Guide*. Microprose, 1998, 11.

Bild 28. Laddningsskärm med spelarmeny till spelet European Air War (Microprose 1998). Genom att inkludera tidstypiska foton i menys stärktes den nostalgiska, glorifierade bilden av flygkriget som spelet förmedlade.

Bild 29. En spelare som "flyger" ett jaktplan över västfronten i första världskrigsflygsimulatorn Rise of Flight, (1c Game Studios, 777, 2009). Bild med tillstånd från Simhq. url: www.simhq.com.

FPS och nätverkskrigaren

Närheten mellan underhållningskrigsspel och militära simuleringar fick kanske sitt tydligaste uttryck i och med introducerandet av så kallade FPS-spel under 1990-talet. FPS är en förkortning av First Person Shooters, alltså dataspel som utspelas i förstapersonsperspektiv. Medievetaren David B. Nieborg menar att första personsperspektivet visserligen kan vara effektfullt, men att det även bidrar till att förmedla en bild av krig som något kliniskt:

> As a gamer you get a first-person view of a battle, as if you are there, in the middle of a real war. Obvious elements as the logistical factors of war (water, food and ammunition), the spoils of war (human disasters, dying children, women and innocent men), the dullness of war (waiting for a battle, lying in an ambush for hours), the rules of war (taking Prisoners of War and interrogating them), the intrusion of war (by journalists, Non-Governmental Organisations and civilians), dismemberment (physical and mental hurting of civilians, enemies and comrades) and the inevitable death (the permanent loss of life of civilians, enemies and comrades) are conveniently absent in FPS games.[559]

FPS har kommit att bli en av de populäraste dataspelsgenrerna där fokus ligger på kombinationen av rörelse och skjutande i ett högt speltempo.[560] Det finns en uppsjö av sådana spel och de flesta av dessa har vissa gemensamma huvuddrag.

Det första gemensamma draget är det förstapersonsperspektiv ur vilket spelen huvudsakligen utspelas. I detta avseende påminner spelen en hel del om film, i synnerhet då datorgrafiken utvecklats mot allt mer närmast fotorealistiska virtuella spelvärldar under senare delen av 1990-talet. I FPS-spelen används denna teknik och utgångspunkten är det som inom film brukar kallas för det subjektiva perspektivet. Kameran följer karaktärens blick och därmed skapas en illusion av att publikens och karaktärens upplevelse av rummet är gemensam. I det subjektiva perspektivet inkluderas även karaktärens känslomässiga kvalitéer. Ljud, rörelser, färger och annat kan användas för att komplettera det visuella elementet och förhöja den känslomässiga reaktionen hos publiken.[561] Det blir då i teorin enklare för tittaren att identifiera sig med filmens karaktär. I FPS-spelen finns liknande tendens av överlappning i ambitionen att minska avståndet mellan spelaren och spelarens karaktär. Det är denna känsla av att vara på plats som Nieborg refererar till i citatet ovan.

---

[559] Nieborg, David B. ”First Person Paradoxes, The Logic of War in Computer Games.” i *Game Set and Match II. On Computer Games,Advanced Geometries and Digital Technologies*, redigerad av Kaas Osterhuuis och Lukas Feireiss. Rotterdam: Episode Publ., 2006, 108.
[560] Vorhees, Gerald, Katie Whitlock, och Josh Call. *Guns, grenades, and grunts: first-person shooter games*. London: Continuum,, 2012, 4.
[561] Galloway, Alexander. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, 41 ff.

Det andra draget som dessa spel ofta har gemensamt är att spelaren ”siktar” med hjälp av sitt vapen som avbildas på skärmen på motståndare i spelet. Vapnet eller spelkaraktärens hand är oftast det enda som spelaren själv ser av sin karaktär.[562]

Ett tredje gemensamt drag är att spelkaraktärens kropp tillsamman med vapnet skildras som en maskin som kontrolleras i realtid. För en ovan spelare tar det tid att lära sig orientera sig i rummet, vilken styrs med en kombination med tangenttryckningar och musklipp. Saker som för många spelare är självklarheter, som att resa sig upp, hoppa, springa eller kika runt ett hörn måste läras in då spelaren lär sig kontrollera sin karaktär. Här skiljer sig spelen på ett uppenbart sätt från spelaren vardagliga erfarenheter av att röra sig i ett rum. I vissa spel kan den första spelomgången utgöras av en virtuell träningsbana där spelaren kan lära sig att bokstavligen gå, springa, krypa och hoppa samt provskjuta olika vapen. Denna kombination av kropp och vapen skildras som en resurs som ska övervakas och hanteras. Ofta finns mätare som talar om hur mycket ”hälsa” spelarens karaktär har kvar, hur mycket ammunition det finns till vapnen etc. Kroppsliga reaktioner simuleras genom audiovisuella hjälpmedel. Här kan det vara passande att göra en parallell till flygsimulatorn, vilken ju också skildrar en kombination av teknologi och människa i samspel i ett dynamiskt rum. Liksom flygplanets/simulatorns cockpit är fullt av instrument och mäter som berättar om flygplanets status så har FPS-spelen oftast en Heads Up Display där avatarens hälsa och dennes vapens status är markerad med olika symboler på skärmen. De flesta FPS spel innehåller ett multiplayerläge där spelare koppar upp sig och spelar mot varandra i realtid.

När FPS spelen blev populära under 1990-talet sammanföll de med en vision om framtidens högteknologiska soldat. I USA hette denna vision ”Land Warrior”, i Tyskland ”Infanterie der Zukunft”, i Norge ”Norman” och i Sverige ”Markus”. Visionen i samtliga var likartad. Med integrerad digital teknologi skulle soldaten bli effektivare, kunna strida säkrare och samverka bättre. Handeldvapnet integrerat med olika former av högteknologi, exempelvis IR-sikten och videokameror. I ett i C3 system som byggde på informationsdelning (C3 betyder Command, Control, Communication) skulle uppkopplade soldater ljudlöst kunna dela information mellan varandra och högre befäl. Deras positioner skulle kunna övervakas i realtid med GPS-teknik och insatserna skulle koordineras effektivare. Den enskilde soldaten betraktades som ett komplett vapensystem som samverkade med ett större informationsnätverk.

Denna utveckling är ett led i en längre trend av disciplinering och kontroll över soldater i strid. I militärteoretiska verk talas det ibland med hänvisning till detta om ”det tomma slagfältet” för att kontrastera det mot bilden av tidigare tiders slagfält där tätt sammanpackade truppmassor rörde sig i geometriska former

[562] I vissa spel förekommer även ett tredjepersonsperspektiv. Spelaren kan då växla mellan att se sin karaktär i första och tredje person.

över öppna ytor. Utvecklingen mot allt dödligare vapensystem har allt sedan 1800-talet lett till att soldaterna fått spridas ut över större yta för att minska förlusterna. Det tomma slagfältet fick två stora konsekvenser. Det första var att officerarnas möjlighet att utöva direkt kontroll över soldaterna minskade, det andra var att de individuella soldaterna alltmer uppträdde som isolerade enheter.

Officerarnas svårigheter att övervaka ledde i sin tur till olika försök att motivera soldaterna på andra sätt än genom rent fysisk kontroll för skapa intern motivation, vilket skulle leda till större självdisciplinering.[563] Den framstående militärteoretikern Ardant du Picq diskuterade exempelvis på 1800-talet olika sätt att få soldaterna att bli mer psykologiskt ”elastiska”, för att motverka rädsla och förvirring och göra dem psykologiskt motståndskraftiga i strid. För honom var disciplin ett resultat av ett sinnestillstånd hos den enskilde soldaten som slogs på grund av egen övertygelse.[564] Det mindre sammansvetsade nätverket av soldater manade till ansvarstagande och plikt gentemot sig själv och kamraterna i denna grupp, en form av manlighetsideal som hörde 1800-talets framväxande, moderna borgerlighet till.[565] Huruvida denna grupplojalitet handlade om egenintresse eller självuppoffring är dock omstritt. En tolkning är att lojaliteten mot den egna lilla gruppen, nätverket som soldaten ingår i, som soldaten ser och blir sedd av, är en form av egenintresse.[566]

På grund av det fysiska avståndet mellan militära enheter och enskilda soldater blev de individuella soldaterna alltmer isolerade. Det fanns en risk att de skulle uppleva större sårbarhet då de inte alltid var fysiskt nära sina kamrater eller befäl. I en psykologisk studie genomförd av S. L. A. Marshall intervjuades amerikanska krigsveteraner om sina erfarenheter av strid under andra världskriget. En uppfattning många gav uttryck för var att de upplevt slagfältet som tomt. Avståndet till kamraterna gjort att de känt sig ensamma och övergivna.[567] I samma studie konstaterades även att endast ca 15–20% av trupperna som befann sig i strid besvarade fiendens eld.[568] Detta tydde på att den militära träningen inte

---

[563] Griffith, Paddy. *Forward into Battle, Fighting Tactics from Waterloo to the Near Future*. New York: Random House Ballantine Publ. Group, 1990, 50 ff. Enligt Griffith är “det tomma slagfältet” inte någon ny företeelse utan kan spåras tillbaka minst till 1800-talet och Napoleonkrigen.
[564] Du Picq, Ardant. *Battle Studies, Ancient and modern battle, tr. from the eight ed. by Col. John N. Greely and Maj. Robert C. Cotton* . New York: Macmillan, 1921, 111.
[565] Lynn, John A. *Bayonets of the Republic*. Boulder Co.: Westview Press, 1996, 31.
[566] Lynn (1996), 32f.
[567] Marshall, Samuel Lyman Atwood. *Men against fire: the problem of battle command in future war*. Washington: Combat Forces Press, 1947.
[568] Marshalls tes är dock omstridd, för kortare artiklar om problematiken se Thomas, Evan. ”A Myth of Military History.”, *Newsweek*, 7 november 2012. url:
http://www.newsweek.com/myth-military-history-94505
(hämtad 12 januari 2016);
Smoler, Fredric. ”The Secret of the Soldiers Who Didn't Shoot.”, *American Heritage*, nr. 3, 1989. url:
http://www.americanheritage.com/content/secret-soldiers-who-didn%E2%80%99t-shoot
(hämtad 12 januari 2016).

varit tillräckligt effektiv för att förbereda soldaterna för det tomma slagfältet som krävde initiativrikedom snarare än blind lydnad. Hur skulle man vara säker på att soldaterna avfyrade sina vapen om inget befäl fanns i deras omedelbara närhet.

Ett sätt att råda bot på detta ur den militära effektivitetens perspektiv beklagliga tillstånd var att öka graden av ”desensibilisering” inför att skjuta på människor. Blivande soldater skulle tränas att skjuta på måltavlor som liknade riktiga människor. Desensibiliseringen skulle ske i enlighet med psykologen Skinners betingningsteori där ett reflexmässigt beteende utlöses av ett bestämt stimuli. För att säkerställa att soldaterna reagerade instinktivt drevs tempot i skjutövningarna upp. Man använde rörliga måltavlor som antingen poppade upp på skjutbanan på ett oförutsägbart sätt.[569] Förhoppningen var att soldaterna skulle fås att skuta snabbt, korrekt och reagera instinktivt. När Vietnamkriget utkämpades hade en sådan metodik använts och det verkade som att denna träning gett resultat för i detta krig svarade en betydligt högre andel av soldaterna på beskjutning genom att skjuta tillbaka, vilket togs som intäkt för att Skinnermetodiken fungerat.[570]

Då FPS-spelen blev populära på 1990-talet passade de väl in i en väl etablerad militär träningsfilosofi som handlade om att få soldater att reagera snabbt, korrekt, disciplinerat och aggressivt i eldstrider. De sammanföll även med de visioner om framtida soldater man tänkte sig agerandes i nätverk på slagfältet. I en dagorder från 1996 författad av general Charles C. Krulak, chefen för amerikanska marinkåren, uppmanades soldater och officerare att hålla utkik efter krigsspel som lämpade sig för stridsträning. Det stipulerades särskilt att kommersiella spel kunde vara av intresse, inklusive dataspel:

> The use of technological innovations, such as personal computer (PC)-based wargames, provide great potential for Marines to develop decision making skills, particularly when live training time and opportunities are limited.[571]

Spelmotorer, alltså de mjukvarukomponenter som används för att skapa och utveckla dataspel, kom att användas för att bygga militära träningssimulatorer. Det fanns tidiga exempel på brädspel som under 1970-talet och framåt skapades i både civila och militära varianter.[572] Vad gäller dataspel så framstår den amerikanska marinkårens modifiering av spelmotorn till FPS-spelet *DOOM II*

---

[569] Grossman, Dave. *On killing: the psychological cost of learning to kill in war and society (Rev. ed.)*. New York: Little Brown and Co., 2009, 255, 317.
[570] Grossman (2009), 319; Grossman, Dave, och Loren W. Christensen. *On Combat: The Psychology and Physiology of Deadly Conflict in War and Peace*. Third ed. Warrior Science Publ., 2008, 252.
[571] Marine Cops Order 1500:55, 12 april 1997. url: www.marines.mil/Portals/59/Publications/MCO%201500.55.pdf; (hämtad 15 maj 2016); se även Lenoir och Lowood (2005).
[572] Exempelvis Jim Dunnigans och Irad B. Hardys spel *Firefight* (SPI, 1976), som var framtaget i samarbete med militären för att skildra småskaliga pansarstrider.

som omprogrammerades från att varit ett splatterfilmsinspirerat underhållningsspel till att bli en realistisk militär träningssimulering som banbrytande. Modifieringen döptes till *Marine Doom*.[573] I underhållningsspelet hade det för spelaren gällt att skjuta ner monster och zombies men i den militära omarbetningen skulle istället ett så kallat ”fire team”, bestående av fyra marinsoldater kunna genomföra olika uppdrag med verklighetsanknytning. I spelet fick soldaterna öva sig på att förstöra fientliga bunkrar och finslipa taktiken för att frita gisslan hållna av terrorister på olika platser. *Marine DOOM* släpptes även i nedladdningsbar version till en civil publik som lockades av att prova på en ”riktig” militär stridssimulering.

I forskningsläget beskrevs hur dataspel och militära simuleringar existerade i en gråzon, ett ”militärindustriellt underhållningskomplex”. Detta kan beskrivas som en cirkel där underhållningsspelen å ena sidan ofta var inspirerade av militära företeelser, å andra sidan användes och modifierades de av militären för att bättre passa militära syften.[574] Dessa modifierade militära träningsspel kunde sedan i sin tur säljas som ”autentiska” militära träningssimulatorer på en civil marknad.[575] *Marine DOOM* var inte ett unikt exempel. Det var inte ovanligt att de militära digitala krigsspelen var vidareutvecklingar eller anpassade varianter av spelmotorer från underhållningskrigsspel. Så hade även skett tidigare med brädspel av olika slag. Exempelvis hade spelet *Firefight,* en skildring av mekaniserad krigföring skapats av spelkonstruktören Jim Dunnigan i samarbete med den amerikanska militären 1976.

Ett underhållnings-FPS som kom att få genomslag på den militära marknaden hette *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*.[576] I *Operation Flashpoint* skildrades ett hypotetiskt tredje världskrig som utkämpas 1985. Spelet var ett så kallat *tactical shooter*, en långsammare variant av de mer actionorienterade FPS-spelen med mer tonvikt på militär taktik och planering. I spelet fick spelaren föra befäl över en mindre grupp soldater genom att utfärda en rad taktiska order som gavs i realtid och med hjälp av en karta koordinera olika truppenheters rörelser. *Operation Flashpoint* var ett spel som lyftes fram i spelpressen och hyllades för sin realistiska kaotiska realtidsskildring i ljud och bild av modern infanteristrid:

> Operation Flashpoint really envelops you in the chaos of war. The staccato report of gunfire sounds out from all around; fellow soldiers charge past in search of cover; armored vehicles rumble up dirt roads; enemy soldiers dash between village buildings; and above it all, you hear the constant chatter of incoming radio messages from your fellow soldiers. The feeling of chaos is

[573] Riddell (1997).
[574] Lenoir och Lowood (2005); Der Derian (2009), 90–91.
[575] Riddell, Rob. ”Doom Goes to War: The marines are looking for a few good games.”, *Wired*, 1 april 1997. url: https://www.wired.com/1997/04/ff-doom/. (hämtad 12 maj 2016).
[576] *Operation Flashpoint: Cold War Crisis.* Bohemia Interactive, 2001.

> amplified by the large outdoor settings that largely lack the rooms and tunnels found in traditional shooters that serve to funnel players and focus action. You'll typically engage enemies at very long ranges, where they appear like little specks on the horizon. Because of these distances, as well as very quick deaths, you'll rarely get the visceral thrill of close in-your-face combat or the extended dueling found in many shooters. This may be a case where fun suffers at realism's hands. Also, the frequent feeling of a confused, dynamic battlefield can sometimes leave you wondering exactly what's going on, rather than give the action a sense of tension and excitement. [577]

Spelet fascinerade även psykologen och pedagogikforskaren James Paul Gee som menade att denna typ av spel var kraftfulla pedagogiska verktyg för att skildra en känsla av omedelbarhet, ett tillstånd av att-vara-i-spelet. Efter att ha spelat *Operation Flashpoint* menade Gee att han genom spelet lärt sig grundläggande militär taktik.[578]

Spelföretaget *Bohemia Interactive* som gav ut *Operation Flashpoint* producerade militära varianter av detta spel med hjälp av sitt dotterbolag *Bohemia Interactive Simulations*. Den militärt anpassade versionen av *Operation Flashpoint* kallades *VBS* (*Virtual Battlespace)* och utvecklades i nära samarbete med militära kunder. Dessa kunde beställa ett specialanpassat spelinnehåll för att passa de olika beställarländernas militär.[579] I de nyare VBS-simulatorerna anpassades krigsspelen för att skildra nya utmaningar. Exempelvis kunde simuleringen utökas till att inkludera den roll som civilbefolkning kunde spela genom olika kulturella koder för hur de reagerade på interaktion under fredsbevarande insatser. Således kunde dessa spel användas för att försöka simulera olika typer av mänskligt beteende i en rad situationer och soldaterna kunde träna på att arbeta med tolkar och dynamiken interkulturell kommunikation i spelen, i synnerhet då dessa behov framträtt i och med invasionen av Irak 2003 och den långvariga militärinsatsen i Afghanistan.[580] I denna typ av simuleringar kodifierades alltså det man tänkte sig var gemensamma kulturella beteendemönster vilka inkorporerades i simuleringen.

Det ligger utanför denna avhandlings fokus att diskutera de pedagogiska effekterna av dessa spel. Men det kan ändå vara värt att påpeka att spelen ledde

---

[577] Osborne, Scott. ”Operation Flashpoint: Cold War Crisis Review.”, *Gamespot* 4 september 2001. url: https://www.gamespot.com/reviews/operation-flashpoint-cold-war-crisis-review/1900-2810242/ (hämtad 12 november 2015).

[578] Gee, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007, 254.

[579] Bohemia Interactive. url: https://bisimulations.com/company (hämtad 12 oktober 2017).

[580] Raybourn, Elaine M. ”Honing Emotional Intelligence With Game -Based Crucible Experiences.” i *Developments in Current Game-Based Learning Design and Deployment*, redigerad av Felicia Patrick, IGI Global 2012, 161.

till debatt som genomsyrade synen på koppling mellan dataspelande och våldsutövning. Denna pekar på hur behavioristiska och mekanistiska föreställningar om människan användes som argument för simuleringar som en slags betingningsverktyg. En av de främsta kritikerna av dessa spel var också en av dess främsta förespråkare, förutsatt att de enligt honom användes ”rätt” hjälpte de till att leda till en våldsbetingning som var militärt gångbar. Den som hävdade detta var militären och tillika psykologen David Grossman, som hävdade att en av den militära träningens viktigaste komponenter var att förmå rekryterna att överkomma sin inre motvilja att döda. Enligt honom kunde hela militärhistorien ses som olika försök att göra soldaterna effektivare våldsutövare:

> …the history of warfare can be viewed as a series of successively more effective tactical and mechanical mechanisms to enable or force combatants to overcome their resistance to killing.[581]

Grossman sökte efter metoder för att utbilda soldater till att döda utan att deras psyken skulle ta skada. Han grundade den så kallade ”killologin” – studiet av de psykiska och fysiska effekterna av att delta i strid och att döda. Grossman menade att FPS-spelen kunde fungera som effektiva betingingsredskap. Han ansåg att de troligtvis fungerade väl i en militär eller polisiär kontext, men att de potentiellt var farliga om de användes som underhållning för barn och ungdomar.[582]

Fanns det fog för farhågorna med FPS? Enligt sociologen Garry Crawford har samma frågeställningar och metodologiska ansatser tröskats igenom gång på gång under tjugo års tid utan att några tydliga resultat avseende dessa spels samband med spelares våldsamhet kunnat påvisas.[583]

FPS-spelen blev både populära och kontroversiella för militären eftersom de låg i linje med en uppfattning om effektiviteten i den betingningsbaserade militära träningsmetodiken. De sammanföll även med en spelkultur som den nya generationens soldater var uppväxta i. Dataspelens generella popularitet bland en yngre publik gjorde att de fungerade som kommunikationskanaler mellan det militära etablissemanget och den så kallade ”nintendo-generationen”, som växt upp med digitala spel.

Dataspelet *America’s Army* är ett exempel på hur dataspel kunde användas för att skapa en fördelaktig bild av militären för denna yngre generation. Spelet byggde på den populära FPS-spelmotorn *Unreal* och utifrån denna hade amerikanska militären byggt ett eget FPS avsett för en ung publik som betraktades som potentiella rekryter. *America’s Army* släpptes vid en brytpunkt i den amerikanska säkerhets- och försvarspolitiken. Arbetet med spelet började 1999 men var först klart för distribution 2002, just i kölvattnet efter 9/11 och det

[581] Grossman och Christensen (2008), 200.
[582] Grossman (2009), 319-320.
[583] Crawford, Garry. *Video gamers*. Abingdon: Routledge, 2012, 72.

begynnande ”kriget mot terrorismen”. Fiendebilden som skulle målas upp var en utmaning för spelkonstruktörerna. Den fick vare sig vara för specifik eller för generell. Överste Casey Wardynsky som var idédrivare till spelet menade att man ville undvika stereotypa skildringar och framhöll i en intervju med New York Times att: “We've got blond guys who are bad guys, black guys who are bad guys," men tillägget: "Usually, they're not well shaven."[584] Trots att spelet ägde rum på fiktiva platser med fiktiva fiender var spelets budskap lagom tydligt för att inte verka alltför provokativt. I spelet genomgick spelaren en virtuell stridsträning, ett ”boot-camp” där det gick att lära sig hantera de olika vapen som användes av USA:s väpnade styrkor för att sedan använda dessa i uppdrag som amerikansk soldat. Spelvärlden var fiktiv, de olika fienderna namngavs aldrig men var oftast var beväpnade med den forna Warszawapaktens vapen.[585]

Antropologen Robertson Allen som gjort en fältstudie med teamet bakom spelet menar att *America's Army* fyllde två specifika funktioner. För det första var spelet en projektionsyta för hur man ville framställa den amerikanska armén som en modern armé som alltid förde rättfärdiga krig och följde krigföringens internationellt ratificerade regler. För det andra kunde spelet betraktas som ett argument för militärmaktens existens då det i spelet konstrueras en fiktiv men ändå generaliserbar fiendebild som fungerar en påminnelse om ett ständigt hot om angrepp som måste bemötas med militära medel. Exakt vem denna fiende var tydliggjordes aldrig i spelet, vilket var en viktig poäng. Fienden var ”mytisk”, en icke konkretiserad hotbild som kunde projiceras på vem man än ansåg fienden vara. Med en ordlek som anspelar på spelmotorns namn hävdar Allen att det är en viktig poäng att fiendebilden i *America's Army* är ”overklig” då den på ett flexibelt sätt kan tillämpas på flera scenarier utan att dessa behöver framstå som verkliga.

I *America's Army* kunde krig skildras såsom krig ”borde vara” eller kanske snarare som man ville att de skulle vara; det var krig där USA:s armé alltid följde internationella konventioner för krigföring och krigen alltid utkämpades med stöd i internationell rätt. *America's Army* skildrade rättfärdiga krig och var:

> ...thoroughly entrenched theories of” just” war and the” mythic enemy”, work together to enable both video gamers and soldiers to participate in a kind of ritualized virtual subjugation of the constantly morphing and elusive enemies of the US Army.[586]

[584] Kennedy, Brian. ”Uncle Sam Wants You (To Play this Game).”, *New York Times*, 11 juli 2002. url: http://www.nytimes.com/2002/07/11/technology/uncle-sam-wants-you-to-play-this-game.html (hämtad 12 mars 2017).
[585] Nichols, Randy. ”Target Acquired: America's Army and the Videogames Industry.” i *Joystick soldiers : the politics of play in military video games* , redigerad av Nina B. Huntemann och Matthew Thomas Payne. New York: Routledge, 2010, 39-52.
[586] Allen, Robertson. ”Games Without Tears, Wars Without Frontiers.”

I *America's Army* tecknades en vision av hur den amerikanska armén ville se sig själv och sin funktion. För att locka ungdomar att ta värvning beskrevs krigföringen på ett sätt som tilltalade maskulina drömmar om krig och patriotisk plikt.[587]

A*merica's Army* vidareutvecklades till att inkludera en mobil simuleringsanläggning i form av en turnerande utställning som kallades *Virtual Army Experience*. Här kunde besökaren möta militär personal inklusive verkliga stridsveteraner som beskrevs som ”Real Heroes”. I utställningen fanns även avancerade virtuella stridsrum där man kunde utföra uppdrag med riktig militär simuleringsteknik, inklusive övningsvapen som med hjälp av sensorer kunde skjuta på skärmarna.[588]

FPS och nätverkskrigaren i svensk kontext

I svenska försvaret introducerades det tidigare nämnda *Virtual Battlespace 2* under 2000-talet med ett särskilt ”Swedish Forces Pack” där svenska försvarsmaktens utrustning porträtterades.[589] I Försvarshögskolans regi konstruerades även ett inhemskt FPS-spel inom projektet ”Dataspel och försvar” som hette *Foreign Ground* som exempel på hur dataspel kunde användas för att öva fredsbevarande insatser. Enligt rapporten *Spel som stöd för ständigt lärande inom försvarsmakten* var syftet med dessa och liknande spel inte att i första hand att lära soldater skjuta. Inom projektet *Human Behavioral Representation* undersöktes möjligheten att genom spel och simulatorer simulera mänskligt beteende för olika typer av militära insatser. Det kunde exempelvis röra sig om ”beteenden som är förknippad med insatsmiljön från exempelvis lokalbefolkningens uppträdande men även den förändring som då krävs från det insatta förbandet”.[590] Spelen betraktades som taktiska och kulturella simuleringar.[591]

För att snabbt kunna ta tillvara på erfarenheter från förband på plats och sprida kunskap om dessa formulerades i en av försvarshögskolans rapporter, *Stöd för*

---

i *War, Technology, Anthropology*, redigerad av Koen Stroeken. New York: Berghahn Books, 2012., 86.

[587] Allen (2012), 86.

[588] Allen, Robertson. ”The Army rolls through Indianapolis: Fieldwork at the Virtual Army Experience.”, *Transformative Works and Cultures* nr. 2, 2009. url: http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/80/97 (använd den 3 juni 2017).

[589] Hammar, Peter, Göran Bergström, Janne Åkerström, Mirko Thorstensson, och Per-Anders Oskarsson. *Spel för träning av soldater*. FOI-R--3540--SE, Stockholm: Totalförsvarets forskningsinstitut (FOI), 2012, 70.

[590] Granberg, Staffan, och Anders Frank. *Spel som stöd för ständigt lärande inom Försvarsmakten*. FHS 687/2010, Stockholm: Försvarshögskolan, 2010, 7.

[591] Ibid.

ständigt lärande inom försvarsmakten, konceptet *In Theater Gaming*. Konceptet beskrevs som ett led i den flexibilitet och det tillstånd av ”ständigt lärande” som eftersträvades av försvarsmakten och gick ut på att konstruera scenarier som speglade erfarenheter från pågående operationer. *In Theater Gaming* presenterades som ett sätt att integrera VBS-spel för utvärdering och lärande om pågående insatser:

> Spel och simuleringssystem kan sedan snabbt omsätta scenarierna till analys eller övningstillfällen. Genom att scenarierna genereras av det insatta förbandet skapas en stark koppling till den pågående operationen. Det kan utnyttjas för att skapa en hög relevans inom områden som förmågeutveckling, framtagande av reglementen och i olika typer av utbildningar.[592]

Visionen var att incidenter vid insatser återskapades i simuleringar och spel:

> Det ger förbanden möjligheten att i en virtuell sandlåda testa och analysera olika genomföranden. På så sätt skapar de förutsättningar att bli mer adaptiva och snabbare på att anpassa sitt uppträdande.[593]

Det var dock inte fråga om att ersätta den gängse informations och erfarenhetshanteringen:

> Att tro att spelet ger en mer rättvis bild av händelsen är då ett felaktigt antagande, men det är också en av fördelarna med spel där de riktigt relevanta frågorna kan besvaras. Vad skulle kunna göras annorlunda? Vilka aktörer fanns i händelsen och vilken påverkan har de på händelseutvecklingen? [594]

I spelen sattes aktörskapet, det möjliga skeendet och den sannolika kontrafaktiken i centrum. Beroende på vilket problem man ville belysa och lära sig hantera bättre var olika spel aktuella. En sluten simulering krävde inte ens deltagande, ett spel kunde vara mer eller mindre öppet för aktörskap. Samma scenario kunde utforskas med olika typer av spel och simuleringar, vilka i sin tur belyste olika typer av problem.[595]

Den kanske mest intressanta infallsvinkeln i denna rapport var förslaget att alla erfarenheter från förband i insats skulle samlas in i ett bibliotek av spelbara scenarier:

> Med en mängd scenarier skapas ett bibliotek som kan ge stora möjligheter till analyser av motståndarens uppträdande. Genom att studera materialet kan man upptäcka trender och mönster i motståndarens taktiska uppträdande. Detta kan givetvis ske i form

[592] Granberg och Frank (2010), 18.
[593] Granberg och Frank (2010), 15.
[594] Ibid.
[595] Ibid.

> av snabbanalyser redan i operationsområdet men mer omfattande och djupgående analyser kan genomföras a**v** insatsledningen. Detta ökar vår förmåga till anpassning och förmåga att snabbt utveckla nya taktiska uppträdanden. I slutändan är målsättningen att öka vår förmåga och minimera risken för förluster.[596]

En annan möjlighet var att från detta bibliotek spela igenom tidigare händelser. Därmed skulle spelformen, med sin inbyggda funktion att spela upp tidigare spelsessioner utgöra en minnesbank av samlade erfarenheter både från fältet och sådana som skapats i spelet. I speglingen av verkliga händelser i den virtuella världen skulle soldaterna få större möjlighet att sätta sitt eget beteende under lupp om de hamnade i liknande situationer:

> Förutom visualisering ges möjlighet att soldaterna kan spela om scenariot, vilket ger möjligheten att pröva olika taktiska lösningar. Scenariot blir ett naturligt verktyg för att utvärdera det egna uppträdandet/genomförandet. [597]

Som avatarer skulle alltså soldaterna få syn på sig själva och sitt egna och sina kamraters agerande när de spelade igenom scenariot i VBS2 eller en liknande spelmotor.

Möjligen kan detta ses som en digitaliserad, virtuell självreglerande form av 1700-tals filosofen Benthams panoptikon som Foucault framhållit som en av den internaliserade disciplineringens främsta mekanismer. Men till skillnad från fångarna i Benthams fängelsevision kunde soldaterna gå in och ur sina självdisciplinerade roller och panoptikon utgjordes i det här fallet av det virtuella rummet, en värld reglerad av simuleringens och spelens kodifieringar av militära erfarenheter och antaganden. Självdisciplineringen var här en form av lek innanför spelets magiska cirkel. En cirkel vars gränser dock får betraktas som synnerligen porös då gränsen mellan den virtuella världen och den tillämpade krigföringen i detta fall var flytande. I spelet upprepades av händelseförlopp som låg i linje med de utvalda scenarierna, vilka i sin tur byggde på det redan skedda. Därigenom omformandes minnena av detta skedda tills minnena låg i linje med det eftersträvade beteendet. Nästa gång skulle händelsen gå ”rätt” till.

Det framhölls även att spelen var också fungerade som planeringsverktyg där den tänkta framtiden synliggjordes och repeterades. I synnerhet kunde detta framstå som effektivt om man rätt ”kodifierat” motståndarens beteende och därigenom kunde förutse hur denne agerade i olika situationer:

> Spelverktygets visualiseringsmöjligheter kan även användas som ett verktyg för att lära sig en plan. Befälhavaren kan visa hur planen

[596] Granberg och Frank (2010), 18.
[597] Ibid.

> är tänkt att genomföras och genomförandet kan sedan torrövas i spelet innan operationen utförs.[598]

I den ”sandlåda” de digitala spelen utgjorde var det förutom detta insamlande av detaljkunskap från det tidigare händelseförloppet bli möjligt att nästan hämningslöst konstruera fiktiva situationer. Det skulle gå att utforska konsekvenserna av en rad handlingsalternativ, förutsatt att de rymdes i spelets regelsystem där ”mängder av tester kan genomföras till en mycket låg kostnad, utan att behöva ta hänsyn till några säkerhetsaspekter”.[599]

Då flera nationer redan använde sig av VBS eller liknande system skulle konceptet även kunna användas för att dela information och erfarenheter samt samöva över nationsgränserna vi internationella insatser. Spelformen framhölls som effektiv då man menade att det fanns ett problem i den gängse informationsbearbetningen som företrädesvis bestod av skrivna rapporter. Som kontrast mot dessa framhölls spel och simuleringar som strategier för att åskådliggöra information på ett mer dynamiskt sätt.

Det fanns reservationer om dessa spels realistiska trovärdighet, framförallt i simuleringen av upplevd eldstrid som trots aldrig så avancerade matematiska modeller av effekter av olika vapen tycktes ändå sakna något. Återigen var problemet den trovärdiga skildringen av förkroppsligande och fysiska sensationer. Att sitta framför en skärm var något i grunden annorlunda än att röra sig och fysiskt hantera objekt. I en rapport sammanställd av FOI hette det att:

> VBS2 har dock begräsningar i fysisk fidelitet, då skyttens interaktion med vapnet sker via tangentbord, mus och skärm. Resultaten blir troligtvis avhängiga dataspelserfarenhet snarare än skytterfarenhet.[600]

Man rekommenderade därför att träning skulle ske med vapenattrapper i simuleringen som ett komplement till vapenträningen på skjutbanan.[601]

Ett annat problem låg i de kommersiella spelens gränssnitt som ofta hade stora likheter med de som användes i militära simulatorer. Dessa var konstruerade i underhållningssyfte och tenderade att tillhandahålla för mycket information till spelarna. Detta var något som man bedömde sänkte graden av realism:

---

[598] Granberg och Frank (2010), 18.
[599] Ibid.
[600] Tormalm, Magnus, Fredrik Ringblom, Liselotte Dahlén, och Ronnie Johansson. *Vapensystemvärdering för soldaten*. FOI-R, 1650-1942; 3566, Stockholm: Avdelningen för informations- och aerosystem, Totalförsvarets forskningsinstitut (FOI), 2012, 3.
[601] Två sådana ”gruppträningsanläggningar” (GTA) anläggningar fanns i bruk år 2012. Dessa var hybrider mellan ett FPS och en skjutbana. Soldaterna använder vapenattrapper och skjuter mot skärmar som registrerar träffar. Tormalm oa. (2012), 14 f.

> Det är också önskvärt att spelets användargränssnitt inte innehåller för mycket information utöver det soldaterna skulle ha tillgänglig i en verklig situation, t.ex. en minikarta där fiender automatiskt markeras, hårkorssikten som underlättar automateld och mejning, orealistisk vapenprestanda, automatisk uppdatering av ammunitionsläget i magasin, oändlig eller orealistisk tillgång till ammunition, m.m.[602]

Denna fråga om hur realism kunde representeras i FPS kommer vi att återvända till i avhandlingens sjunde kapitel. I en rapport som gavs ut av FOI 2012 hävdades det dock att: ”Datorspel kan inte ersätta den typ av träning och övning som är av praktisk natur.”[603]

Vad hände då om man kombinerade den digitala tekniken med soldaten på fältet? Om fältet inte helt kunde flytta in i simuleringen kunde kanske vissa delar av den digitala simuleringstekniken flyttas ut på fältet och integreras med soldaterna där.

Under 2000-talets början inleddes, som nämndes ovan, i flera länder forskning som syftade till att implementera en slags högteknologisk infanterisoldat. I ett reportage i totalförsvarets och FOI:s tidskrift *Framsyn* presenterades 2001 ett exempel på en sådan framtidens soldat som kallades ”Markus”. Förlagan var den amerikanska *Land Warrior 2010*, ett integrerat stridskoncept där soldaten ständigt var uppkopplad till en ledningscentral. Som en del av Markus utrustning fanns en kamera som skickade livebilder från slagfältet direkt till ledningscentralen. Det fanns även olika typer av mätare som skulle registrera statusen på Markus kropp.

Markus var en nätverkskrigare som var tänkt att agera i ett integrerat c3 system. Med videoteknik skulle realtidsbilder av slagfältet skickas till kommandocentralen. Med hjälp av GPS skulle stridskartorna uppdateras kontinuerligt med truppernas position och status. Ledningen skulle tillsammans med soldaterna koordinera insatsen i detta system.

I ledningscentralen skulle troligtvis de bilder som skildrade Markus vara slående lika hur avatarer skildrades i FPS-spel. I en artikel som beskriver det framtida slagfältet och soldatens roll i det hette det att soldaten i framtiden ”strider i nätverk och nätverkets styrka – hur information går mellan soldaterna fäller avgörandet”.[604] Denne nätverkskrigare är ständigt uppkopplad mot ledningscentralen som förser soldaten med information och överblick i realtid. Soldaten beskrevs som ”mer av en sensor än en soldat som skjuter” och den

[602] Hammar, o.a.(2012),77.
[603] Hammar, o.a. (2012),64.
[604] Persson, Per Axel och Folke Andersson. ”Bästa informationen vinnande vapen, Framtidssoldaten – nätverkskrigaren”. *FOA- tidningen*, nr. 3, 1999, 18.

framtida soldatens roll var att vara en ”sensor i nätverket”.[605] I en illustration beskrivs hur soldaten skulle peka ut mål och via nätverket beställa flyg – eller artillerianfall enligt devisen ”ring så skjuter vi”.[606] Den enskilde soldatens omdöme fick betydligt större utrymme än tidigare, samtidigt som uppkopplingen i nätverket gjorde att soldatens rörelser och beslut kunde övervakas över avstånd och i realtid, vilket inte varit möjligt tidigare.

Rollen den nye fältherren skulle ha i nätverket var att följa sina trupper på skärmen, skicka hjälp och resurser vid behov samt att utvärdera truppernas insatser och ytterligare verka för att stärka deras effektivitet. Nätverksslagfältet innebar ett skifte i synen på både den enskilde soldaten och fältherren. Exempelvis beskrevs radarjaktledaren vid luftstrider i SMART-systemet som ”en sorts lagledare för sina flygförare… alla förare har sina roller ungefär som spelarna i ett lagspel”.[607] Nätverket soldaten, teknologin och fältherren ingick i framställdes som automatiserat och regelstyrt, det skulle synkronisera sig självt. Ett sådant självreglerande nätverk vara tidseffektivt för: ”När människan ska bestämma kan det ta dygn. Med självsynkronisering, som blir möjligt med nätverket, minskas detta tidsglapp”.[608]

Med den nya teknologin kunde olika former av simuleringar koordineras och samköras, övningar på fältet kunde samköras med digitala simuleringar och resultaten utvärderas i abstrakta datorsimuleringar där effekt av olika typer av insats kontinuerligt utvärderas.[609] Handlingsutrymmet och konsekvensen av handlingarna skulle alltid vara föremål för övervakning.

Nätverkslagfältet och nätverkssoldaterna som här presenterades kan beskrivas som en konsekvens av det som den franske teknikfilosofen Paul Virilio betecknat perceptuell logistik. Enligt Virilio så har den perceptuella teknologin och den militärteknologiska utvecklingen länge gått hand i hand. Avancerade övervakningsteknologier, först i form av kartor och fotografier, senare i form av film och satellitövervakning har drivit upp tempot i krigföringen. De krigförande parterna kan inte undgå att dras med i denna kapprustning som ytterst syftat till att driva upp hastigheten i krigföringen. Virilio betraktade hastighet som en maktfaktor i alla relationer och kampen om kontroll över tiden likaväl som rummet är en omistlig aspekt av projiceringen av makt, varav den militära makten är det tydligaste exemplet. Virilios teori om perceptuell logistik formulerades 1984 i boken *Krig och film*.[610] Med denna typ av medieteknologi skulle olika delar av stridsinsatsen knytas samman och koordineras på ett effektivare sätt. Fältherreblicken konkretiserades här med hjälp av digital

[605] Askelin, Jan Ivar. ”Markus väntar runt knuten.”, *FOI tidningen framsyn* nr. 2, 2001, 6.
[606] *FOI- tidningen framsyn* nr. 2, 2001, 22.
[607] *FOA- tidningen*, nr. 1, 1999, 12
[608] *Framsyn, FOI och FHS om forskning för totalförsvaret* nr. 4, 2002, 12
[609] Der Derian (2009), 93–94.
[610] Virilio, Paul, *Krig och film: perceptionens logistik*. Gråbo: Anthropos, 2006.

visualiseringsteknologi. Den tidigare horisontella befälskedjan där alla beslut togs i toppen av ett befäl som förutsattes vara den som hade tillgång till information och överblick kompletterades med en horisontell befälskedja, där den enskilde soldaten i många fall integrerades i beslutsprocessen.

Ibland behövdes inte ens mänskligt deltagande i simuleringarna, vilket Karin Mossberg, forskare och ledare för FOA-projektet ”luftkrig”, påpekade i en av henne författad artikel i *FOA-tidningen*:

> Att göra upprepade bemannade simuleringar av en typ av luftstrid, för att få ett signifikant värde på utfallet, kan involvera 20 personer under en vecka. Det är givet att det inte finns tid att göra manuella simuleringar där en parameter i taget ändras[611]

Lösningen var att ändra i parametrarna och låta den tidigare simuleringen utgöra grunden för en ny, automatiserad simulering utan mänskligt deltagande men under mänsklig övervakning. En annan aspekt av simuleringen som kunde automatiseras var de beslut som insatsledarna fattade utifrån optimeringsmodeller för bästa beslut vid rätt tid. Detta skedde genom ett ”regelverk inlagt i ett expertsystem”. På så vis kunde ordergivningen studeras genom en automatiserad process och effektiviteten utvärderas. Operatören kunde dock när som helst ingripa och modifiera modellen för att göra processen effektivare och simuleringen trovärdigare. Till regelsystemet hörde olika typer av doktriner och det fanns programvara som anpassade sig efter skeendet och utförde sina drag i enlighet med dessa doktriner. Datorn kunde ”interaktivt ändra sitt taktiska uppträdande beroende på vad motståndaren gör för speldrag”.[612] Målet var inte att tillhandahålla svar på olika problem utan tillhandahålla en ”en djupare förståelse för olika krigsförlopp […] Modellen får inte uppföra sig som en svart låda som genom ett ”hokus pokus” spottar ur sig en avdömning”.[613] Transparens och samverkan mellan olika expertis var vägledande i detta system där simuleringen blev till simuleringsobjekt.

Allt som skedde i detta virtuella slagfält analyserades av experter. Det fanns alltså en metanivå i analysen och man undersökte riktigheten i simuleringsresultatet samt granskade om någon av parametrarna i modellerna behövde ändras. Målsättningen var att klargöra huruvida modellen utgjorde en ”tillräckligt god approximation av verkligheten”. Ett sätt att uttrycka det på var att detta arbete handlade om att begripa, beskriva och i simuleringens form kodifiera kausalitet genom att ”förstå vilka parametrar som är beroende av varandra”.[614] En av analytikernas uppgifter var att hitta rätt objekt för simuleringen och att ”avgränsa

[611] Mossberg (1998), 13.
[612] Ibid.
[613] Mossberg (1998), 14.
[614] Ibid.

den del av verkligheten” som innehöll det som bedömdes vara det mest relevanta problem som dessutom gick att simulera. Allt skedde i samspel med datorn vars program i sin tur förhindrade att den bristfälliga mänskliga kognitionen gjorde sig påmind i ”logiska kullerbyttor”, datorn bedömdes utgöra ”ett bra komplement till människans slutlednings – och analytiska förmåga”.[615]

Bilder 30 och 31. Framtidens soldat och framtidens fältherre i FOA-tidningen respektive totalförsvarets tidskrift Framsyn. Den historiske fältherren i form av Karl XII fanns det fortfarande utrymme för, även på det uppdaterade nätverksslagfältet. FOA-tidningen, nr. 3, 1999, 16; FOA-tidningen, nr. 4, 1999.

Problemet med representation och verklighet i den instrumentella form som de militära simuleringarna beskrivna här var något som diskuterades så att maskin och människa verkade i ett samspel i ett system vars komponenter hade olika styrkor och svagheter. Samtidigt som det virtuella stridsrummet utgjorde ett instrument för att bemästra, förutse och kontrollera ett potentiellt krigsförlopp erkändes att de digitala simuleringarna enbart var modeller, uppskattningar och antaganden.

Summerande analys

Det centrala temat i detta kapitel var krigssimuleringar av olika aspekter på människan och maskinen i samverkan. I några av krigssimuleringarna utforskades det så kallade ”människa-maskin” systemet med utgångspunkt i stridsflyget; i andra riktades fokus mot den enskilde soldaten, som tillsammans med sitt vapen och kommunikationsutrustning betraktades denne som ett sådant människa-maskinsystem, en vapenplattform som agerade i ett uppkopplat nätverk.

[615] Mossberg (1998), 13.

Med datorn tillfördes nya möjligheter inom ett redan existerande simulerings- och prediktionssystem. Hastighet, övervakning, information och effektivitet var ledorden. Bakgrunden står att finna i de militära kraven som ställdes på organisation, maskiner och manskap i ett alltmer högteknologiskt krig under 1900-talet. Att utkämpa ett sådant förutsatte snabba och precisa kalkyleringar, krav som människan inte kunde leva upp till utan att ta hjälp av maskiner som externaliserade och förstärkte hennes förmåga att utföra beräkningar, sannolikhetskalkyler och generellt bearbeta information för att göra korrekta bedömningar. Datorn blev i detta sammanhang en tankeprotes.

Efter att de individuella delarna, bestående av vapensystem och soldater, separerats och studerats genom simuleringar kunde de även utforskas som sammanhängande enheter. I praktiken sattes de ihop i kommunicerande nätverk. En av cybernetikens förgrundsgestalter, Norbert Wiener, hade redan 1948 beskrivit människan som en kommunikationsmaskin utan fast referens, dess betydelse ändrades konstant på grundval av informationen. Enligt Wiener var människan en maskin som alltid bearbetade information i samklang med sin omgivning och aldrig helt kunde betraktas som fristående från den.[616] Det var som ett sådant informationsbearbetande system framtidens soldat skönjdes. Visionen om framtidens soldat förkroppsligades i nätverkskrigaren Markus, en soldat som rörde sig på ett uppkopplat slagfält. Denne soldat fungerade som en sensor i ett avancerat övervakningssystem där krigföringen mer än något annat kretsade kring snabb och säker bearbetning av information. Den fältherreblick som präglat de tidigare krigsspelen kompletterades nu med ett mer individinriktat perspektiv, vilket även signalerade ett krigarideal kopplat till en människa som var integrerad med avancerad krigsteknologi. Disciplineringen byggde på självreglering utifrån en individuell anpassning till nätverket.

I dessa simuleringar var syftet inte enbart att träna människor i handhavandet av avancerade krigsmaskiner. Det protetiska förhållandet mellan människa och maskin på såväl kognitiv som känslomässig nivå studerades och utvärderades. Ibland var det människans reaktioner i samverkan med teknologin som undersöktes, ibland var det människan sammantvinnad med maskinen som var simuleringsobjektet. Simuleringarnas förmåga att skapa stimuli som utlöste känslomässiga och fysiska reaktioner undersöktes och förfinades.

Försöken att iscensätta föreställningar autentiska representationer av olika stridssituationer gjordes med olika hybridiseringar av äldre och nyare medieteknologi. Hybridiseringen gällde inte bara gränserna mellan människor och maskiner. Utvecklingen mot det virtuella stridsrummet och nätverksslagfältet skedde även den först som en hybridisering där den digitala tekniken samverkade med traditionella krigsspel, filmteknik och fysiska modeller

[616] Wiener, Norbert. *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine*. Cambridge, Mass.: The Technology Press, 1948.

för att sedan bli allomfattande. I den gradvisa utvecklingen mot ett helt digitalt simuleringsrum inkorporerades fysiska modellerna av landskap, videoteknik och de robotar som ”flög” över dessa landskap. De fysiska modellerna som skulle framkalla sinnesintryck tog alltmer form av digitala simuleringar. Vissa modifierade underhållningsdatakrigsspel kunde i detta sammanhang användas i militära sammanhang. Dessa spel bidrog till formandet av autenticitet i representationen. Gränsen mellan den militära simuleringen och underhållningskrigsspelet var porös.

I de digitala virtuella rummen kunde tid och rum manipuleras och effekten av små variationer i simuleringsmodellerna detaljstuderas. Datorerna användes som korrektur till den mänskliga felbarheten, de ”logiska kullerbyttor” som gjordes av människor. I de digitala simuleringarna kunde de förprogrammerade konsekvenserna av olika val och vapeninsatser utvärderas i detalj, repeteras och förändras i jakten på ett optimalt resultat. I datorsimuleringen skapas ett kunskapssystem som uttryckte möjligheter och sannolikheter snarare än det säkra och förutsägbara.[617]

Nätverkskoordineringen hade symboliskt stora likheter med FPS-spelens multiplayermatcher. Framförallt var det FPS-spelen som användes både som stridssimulering och som kommunikationskanal mellan den militära sfären och den yngre dataspelande generationen. Spelen beskrevs även som redskap som soldaterna kunde använda på fritiden för att finslipa sina kunskaper. I en av försvarshögskolans rapporter framlades förslag som gick ut på att krigsspel av denna typ var en del av en ständig läroprocess inom militären där erfarenheter från förband i insats omsattes till digitala simuleringar. De skulle bli integrerade delar i en övergripande informationsinhämtning och informationsbearbetning. I informationshanteringen fanns ett konstant utvärderande av prestationen.

I nästa kapitel skildras utvecklingen av krigsspel från brädspel till alltmer avancerade digitala virtuella simuleringar. Temat är underhållningskrigsspel som på olika sätt och med varierande autenticitetsanspråk skildrat krig i det förflutna.

[617] Pias (2011).

8. AUTENTICITET OCH MASKULINITET I HISTORISKA KRIGSSPEL

I detta kapitel undersöks hur underhållningskrigsspel använts för att iscensätta föreställningar om det förflutna ur både ett fältherreperspektiv och ett individuellt perspektiv. Överlag har det varit män från den välutbildade medelklassen som haft krigsspel och militärhistoria som hobby och spelen har riktat sig mot denna publik.[618]

I och med dataspelens intåg har dock krigsspelande spridits till bredare lager. Under efterkrigstiden började alltfler underhållningskrigsspel ges ut som på ett direkt sätt knöt an till krig i det förflutna. I detta kapitel diskuteras hur historia kommit till uttryck i miniatyrkrigsspel, brädspel och dataspel.

Tidsmässigt spänner detta kapitel ungefär från efterkrigstiden till tidigt 2000-tal. Källmaterialet utgörs av krigsspelsregler, digitala krigsspel och recensioner av krigsspel. Marknaden för underhållningskrigsspel är internationell och det är företrädesvis engelskspråkiga spel som utgör fokus i detta kapitel. Även de spel som konstruerats i en svensk kontext riktar sig till en internationell, engelsktalande publik. För studiens vidkommande har detta faktum gjort att den tidigare uppdelningen mellan en svensk och internationell kontext avseende krigsspel inte varit relevant att upprätthålla i detta kapitel.

Antalet krigsspel som skulle kunna analyseras från 1950-talet och framåt är närmast oändligt och jag har därför valt att fokusera på ett fåtal spel. Dock menar jag att detta begränsade urval likväl kan sägas vara representativt för de olika sätt som krig skildrades i underhållningsspel utifrån de frågeställningar som ligger till grund för denna avhandling. Urvalet har gjorts utifrån hur spelen aktualiserat centrala frågor relaterade till krigsföreställning, maskulinitet och historiekultur. Av särskilt intresse är diskussionerna om realism och föreställningar om autenticitet som förekom i relation till underhållningskrigsspelen.

[618] Sabin, Philip. ”Playing at War: The modern hobby of wargaming.” i *War and games*, redigerad av T. J. Cornell och T. B. Allen, 193-222. Woodbridge: Boydell, 2002.

Krigsspelaren som iscensättare av det förflutna

Till skillnad från dataspel (och i viss utsträckning brädspel), så är miniatyrkrigsspelen utpräglat personliga i det att krigsspelaren själv samlar figurer, målar dessa och bygger miniatyrvärldar. Regelsystem existerar visserligen, och ibland spelas ”turneringar”, men mycket av reglerna är som föremål för tolkning och personlig smak i betydligt högre utsträckning än andra krigsspelsformer.[619] En tongivande figur inom krigsspelshobbyn i Storbritannien under efterkrigstiden var miniatyrkrigspelaren Donald Featherstone (1918–2013). Han var författare till över 40 böcker om krigsspel och militär strategi. Featherstones anslag kan sägas legat till grund för mycket av den historiska miniatyrkrigsspelshobbyn, där det ofta var spelare själva som författade böcker om deras tolkningar av historiska händelser och hur dessa kunde översättas till regler, hur man bäst målade figurer och byggde terräng, samt generella essäistiska betraktelser över hobbyn.[620] Med internets framväxt har en rad bloggar av och för miniatyrkrigsspelare dykt upp där miniatyrarméer, regelsystem och genomspelade slag på liknande sätt diskuteras.

I Featherstones krigsspelsböcker fanns regler och tips för hur figurkrigsspel kunde användas för att iscensätta förflutna fältslag. Tanken var att spelaren själv skulle göra efterforskningar och med leksakssoldater och modellandskap bygga upp en svunnen värld i miniatyr. I dessa och liknande miniatyrkrigsspel diskuterades gränserna mellan fantasi och realism i krigsspelens historiska skildringar. Överlag menade Featherstone att krigsspelarens förberedelse påminde om den traditionelle historikerns hantverk. När det historiska detektivarbetet var färdigt tänkte sig Featherstone att miniatyrkrigsspelaren var redo att ikläda sig rollen som fältherre.

Featherstone beskrev det som att spelaren då “can enter the brains of Julius Caesar, The Black Prince, Marlborough, Sir Harry Smith, Lyon at Wilsons Creek […]”.[621] Här framträdde den historiske fältherren tydligt som en integrerad del i den historiska iscensättningen som vilade på spelarens egen föreställningsvärld i motet med historiekulturen.

Medan H.G. Wells och Ossian Elgström använde sig av fantasiarméer närmade sig Featherstone och likasinnade miniatyrkrigsspelet utifrån ett historiskt perspektiv. Vad som var historisk autenticitet och realism i spelen var alltid en fråga om tolkning och preferens:

> The tabletop is a miniature replica of the historical arena […] so that the table-top reconstruction of an historical battle resembles

[619] Yarwood, Richard. ”Miniaturisation and the representation of military geographies in recreational wargaming.”, *Social & Cultural Geography,* nr. 6, 2015, 654-674.
[620] Hyde, Henry. *The Wargaming Companion*. Barnsley: Pen & Sword, 2013, 60ff.
[621] Curry och Featherstone (2010), 11.

> as closely as possible the events that occurred on the battlefield itself.[622]

Det individuella tolkningsutrymmet kunde innebära problem då krigsspelare möttes för att spela. Det kunde vara svårt att enas om gemensamma regler eftersom dessa härstammade från en personlig uppfattning som i sin tur vilade på:

> ...conception of tactics, effect of firepower, quality of troops and morale effects – as reflected in the rules governing the game. The wargamers conception of these factors arises from reading, films and hearsay[623]

Det som gjorde Featherstones krigsspelsregler intressanta som historiemedieringsform var att de var relativt öppna konstruktioner. Mycket ansvar lades på spelaren. Utgångspunkten var att de skulle hjälpa spelaren att iscensätta den typ av historia som denne själv tyckte var relevant. Regler beskrevs därför som ett nödvändigt ont, som en hjälp i spelarens iscensättning av sin egen historiska föreställningsvärld.

Balansgången mellan spelbarhet och detaljerad realism kunde vara knivig. Icke desto mindre menade Featherstone att krigsspelen kunde ge historiska insikter genom det mentala arbete spelaren genomförde:

> It is doubtful whether wargames will ever give one profound military insight, but the wargamer may gain an understanding of the problems of the commanders in the field and a glimpse of the military thinking at the time by refighting each battle in the correct tactical fashion, using the formations and weapons of the day.[624]

Då ingen kunde definiera exakt vad kriterierna för realism och det som bedömdes vara historiskt autentiskt i dessa spel skulle vara blev uttrycken för realism olika. Trots den relativa öppenheten fanns det gränser för vilka friheter som var rimliga i de historiska tolkningarna:

> To fight the Peninsular War in any other way but with the British in line and the French in column is to prostitute military history so as to create a completely false and unreal situation.[625]

Realism och autenticitet i dessa spel var en fråga om förhandling mellan olika spelares uppfattningar om vad som var realistiskt, alltså de historiekulturella ramverk som var bekanta för dem. Dessa uppfattningar skulle i sin tur samspela med ett hanterbart regelsystem.

---

[622] Curry och Featherstone (2012), 10.
[623] Curry och Featherstone (2012), 15, 41.
[624] Curry och Featherstone (2012), 10.
[625] Curry och Featherstone (2012), 22.

I ett historiskt scenario hade dessutom spelaren den "orealistiska" fördelen med "a military hindsight denied to their real life commanders at the time in which they fought".[626] Spelarens förförståelse gjorde att en verklig historisk situation med all den osäkerhet som kom från otillräcklig information och kontrollförlust, det von Clausewitz kallat "friktion", kunde vara svår att representera. En väg runt detta var att låta tärningsslag eller en kortlek göra att oväntade och överraskande saker hände på spelbordet.

Featherstone betraktade krigsspelet som ett sammanhängande system med vilket det gick att undersöka fältslagets kausalitet och de potentiella möjligheter som stod fältherren till buds vid specifika tidpunkter och hävdade att krigsspelet gav ett unikt perspektiv från vilket det gick att studera det förflutna. Det kunde fungera som en analys av den historiska händelsen där varje steg i slagets skeende kunde undersökas eftersom "every battle reveals stages when certain moves or tactics point the path to eventual victory or defeat".[627] Vid varje sådan punkt fanns det möjliga alternativa, "logiska militära möjligheter", vilka visade på vilket sätt ett fältslag kunnat sluta annorlunda.

Detta utforskande av "avgörande ögonblick" kan sägas ligga i linje med en militärhistorisk tradition där kausaliteten i enskilda fältslag är i fokus. Även etablerade militärhistoriker som Trevor N. Dupuy och Paddy Griffith laborerade båda med spelformen för att testa historiska hypoteser. I en av sina militärhistoriska böcker beskrev Griffith utförligt hur historiker kunde använda sig av spel för att prova giltigheten i sina hypoteser:

> Traditionally, the tactical historian would decide which set of battles he wanted to study and then start by looking into their weapons and drill manuals. This would give him a set of basic statistics upon which he could base a theoretical model. The weapons would yield data on accuracy, rates of fire and range; the drill books would explain the various troop layouts available and the speeds at which each one could move.
>
> […]
>
> If all this was brought together, the historian could estimate the number of projectiles which could hit any given attacking formation before it reached the defender, and vice versa. By gaming through the various combinations of drill layouts in attack or defence the relative value of each could be discovered. From there it was but a short step to awarding praise or blame to historical

[626] Curry och Featherstone (2012), 22.
[627] Curry och Featherstone (2012), 11.

> commanders according to their choice of formations in particular battles.[628]

För att återgå till Featherstone kan det vara värt att notera att han även menade att den roll civilister alltid haft i krig borde skildras i krigsspel som strävade mot realism.[629] Dessa civilisters funktion i krigsspel under längre kampanjer var främst att de krävde resurser: ”Rule that a soldier has to be detached for every twenty civilians”.[630] Civilisterna kunde dessutom utgöra ett hot, exempelvis genom att civilbefolkningens desperation i ett krigshärjat område ledde till att revolter bröt ut. Den ordningsamma, fogliga civila massan kunde därmed kunna utgöra ett oberäkneligt hot och en utmaning:

> ...emotion causing caution to be cast into the winds, turning peaceful men into tigers [...] fearfully aware their only alternative to be death or torture to themselves or their families [...] Simulated in its simplest form, dice throws can be made to decide if the worm turns and if a desperation-factor i present; gives values to the things that makes a man desperate, adding to the relevant total a random dice score, the result being decided to the gradings of a chart.[631]

Denna önskan att spegla även dessa aspekter av krigföringen med miniatyrspel var dock svår för som Featherstone noterade så fanns det trots den uppsjö av plast och tennsoldater som gick att köpa knappt några figurer som representerade civila eller flyktingar.[632] Leksaker och modeller kunde användas för att göra krigsspelet än mer visuellt realistiskt.

I Featherstones beskrivning av miniatyrkrigsspelet framträdde alltså olika förslag på hur begreppet realism skulle tolkas samt vad som bör ingå eller lämnas därhän för att spelet ska anses tillräckligt realistiskt. Vagheten i rekommendationerna betydde att mycket av dessa tolkningar var upp till spelaren själv. Oavsett om man valde att skildra civila, flyktingar och andra aspekter av krig var dock det centrala att det historiska krigsspelet skulle utformas så att delar av de utmaningar man tänkte sig att en historisk aktör under ett avgörande slag stod inför. Det var tolkningen av vad denna utmaning bestod i som låg till grund för vad som skulle representeras på spelbordet.

Jag menar att förhållningssättet till det förflutna här låg i linje med en historiefilosofisk tankebildning som brottades med problemet hur det överhuvudtaget var möjligt att begripa och sätta sig in i förflutna aktörers tanke – och livsvärld. För historiefilosofen R.G. Collingwood (1889–1943) utgjorde

[628] Griffith, Paddy. *Battle Tactics of the American Civil War*. 3:e. Bath, UK.: Crowood Press Ltd., 2001 [1987], 193.
[629] Curry och Featherstone (2012), 41.
[630] Curry och Featherstone (2012), 42.
[631] Curry och Featherstone (2012), 43.
[632] Ibid.

möjligheten till mentalt återupplevande en central del av historikers förståelse av historiska subjekt. Han tänkte sig att historikern använder källmaterialet för att i sitt inre återskapa de känslor och tankar som förflutna människor känt och tänkt. Vägen till historisk förståelse gick genom att föreställa sig hur det var att vara den historiska aktören.[633]

Collingwoods antagande förutsätter ett slags naiv realism i simuleringens förhållande till det simulerade, vilket den tyske hermeneutikern Hans Georg Gadamer påpekade. Men menade Gadamer, vad som dock är möjligt är att närma sig det förflutna genom att sammansmälta antaganden om en förfluten persons erfarenheter i en svunnen värld med den egna förståelsehorisonten. Resultatet blir då inte ett återupplevande av det förflutna ”i sig”, utan en simulering av det förflutna som konstrueras utifrån subjektets egen position. Vårt eget förflutna bär vi med oss i form av personliga upplevelser vilka färgar hur vi ser på världen. Gadamer kallade detta förhållande för ”verkningshistoria” då det förflutna verkade i oss och delvis styrde våra uppfattningar och handlingar, det var ett konceptuellt bagage som påverkade hur en horisontsammansmältning av historiska källor och den egna förförståelsen kunde komma till uttryck. Den kognitiva processen tolkades närmast som en form av intern simulering, där den egna förförståelsen smälter samman med nya erfarenheter. Innebörden och betydelsen av det förflutna blev därför såväl individuellt som temporalt annorlunda beroende på vem som utforskade det förflutna och i vilken kontext detta utforskande skedde.[634]

Denna typ av krigsspel bör betraktas som arenor för försök till vad som kan beskrivas som en hermeneutisk förståelse av det förflutna. I ljuset av Gadamers och Collingwoods resonemang om historisk empati och hermeneutik konkretiserades föreställningar om det, vad som hade varit möjligt att göra och vad som borde gjorts på grundval av den historiska aktörens kunskap, med det egna agerandet i spelet. Ett sätt att uttrycka detta är att det historiska minnet om avgörande fältslag som traderats genom en militärhistorisk och maskuliniserad historiekultur fokuserad på fältherrars bragder i det förflutna materialiserades och fick ett konkret uttryck såsom denna historiekultur tolkades av krigsspelaren. Därigenom fick denna instrumentellt militära historiekultur spridning genom krigsspelets praktik. Historiekulturen brukades av krigsspelaren i dennes utlevelse av det tänkta förflutna. Där historiker använde sig av källor och kvarlevor för ”horisontsammansmältning” lät krigsspelaren sina egna erfarenheter och historiska kunskap sammansmälta med den krigsföreställning

[633] Collingwood, Robin George. *The idea of history: with lectures 1926-1928, Rev. ed.* Oxford, UK.: Oxford University Press, 1994 [1993], 241–245; se även Chapman (2016), 180 ff. Adam Chapman tolkar Collingwoods resonemang i ljusset av diskussionen om spel som en form av re-enactment.
[634] Gadamer, Hans-Georg. *Sanning och metod: i urval.* Göteborg: Daidalos, 1997, 147–155.

krigsspelet gav uttryck för och därigenom skapa en hybridiserad historiekulturell iscensättning.

Historiska brädkrigsspel efter andra världskriget

Under efterkrigstiden etablerades historiska brädkrigsspel med varierande anspråk på historisk ”realism”. I dessa ersattes miniatyrerna av små markörer i kartong eller plast och miniatyrlandskapet ersattes av hexagonindelade kartor.[635] När realism diskuterades i anslutning till dessa spel handlade det om vilka kriterier som skulle gälla för att spelen bedömdes vara tillräckligt autentiska representationer av historiska händelser. Bräd, -och figurspelen med den tillhörande spelkulturen tillhandahöll arenor där olika uttryck för historisk autenticitet kunde iscensättas. Det som upplevdes vara realistiskt i ett regelsystem var ett kriterium för autenticitet, men inte det enda. Även spelens estetiska inramningar kunde bidra till att forma uttryck för autenticitet. Frågor om realism och autenticitet rörde såväl spelens estetiska uttryck som deras regelsystem.

Det första, och länge också mest tongivande brädkrigsspelsföretaget, var amerikanska Avalon Hill. Det grundades 1954 av den före detta militären och reklammakaren Charles S. Roberts (1930–2010).[636] Roberts hade en bestämd vision med sina krigsspel. I likhet med de tidigare nämnda spelkonstruktörerna Hellwig, Venturini och Opiz menade sig Roberts ha ambitionen att försöka förstå några av krigets grundläggande principer och försöka översätta dessa i spelform. I likhet med sina föregångare menade han att spel kunde ge andra insikter om dynamiken i krig än de som kunde fås genom att läsa historiska texter.[637]

Roberts hade tidigare arbetat med marknadsföring. Detta var något som märktes då ett av Avalon Hill spelens kännetecken var inbjudande förpackningar, ofta prydda med dramatiska krigshistoriska motiv. Som spelpublicister blev Avalon Hill framgångsrika. 1962 var företagets spelupplaga uppe i 200 000 spel, vilket för en hobby i vardande måste anses vara mycket. Ofta skildrades ett enskilt slag eller militärkampanj och spelen kan beskrivas som militärhistoriska detaljstudier i spelform.[638] Merparten av dessa spel fokuserade på andra världskriget, men

[635] Martin (2001), 320ff.
[636] Lowood, Henry. ”War Engines: Wargames as Systems from the Tabletop to the Computer.” i *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*. Redigerad av Pat Harrigan och Matthew G. Kirschenbaum. Cambridge, MA.: MIT Press, 2016, 84.
[637] Lowood (2016), 84. Det fanns dock vissa skillnader, inte minst med tanke på spelens tänkta publik. Den konstruerade historiska realismen kunde i sig ha ett underhållningsvärde. Där de tidigare krigsspelskonstruktörerna såg sina spel som militära träningsverktyg med potentiellt underhållningsvärde menade Roberts att Avalon Hills spel var renodlade underhållningsprodukter.
[638] Lowood (2016), 89ff.

även antiken, amerikanska inbördeskriget, Napoleontiden och andra epoker förekom. Företagets uttalade ambition var att popularisera krigsspelen genom att göra dem mer lättillgängliga.

Den första riktiga storsäljaren för Avalon Hill var det historiska krigsspelet *Gettysburg* som gavs ut 1958. Avalon Hills *Gettysburg* saluförde som ett sätt att återuppleva slaget vid Gettysburg och potentiellt skriva om historien.[639] I Avalon Hills namn gavs dessutom speltidskriften *The General* (1958–1998) ut, en tidskrift som helt riktade sig mot krigsspelsentusiaster.

I tidskriftens första nummer presenterades en nöjd kund som spelat *Gettysburg*. Denne var "an elderly Alabama gentleman who was having the time of his life "slaughtering those dam [sic] yankees".[640] Det entusiastiska mottagandet av "realistic games in the battle area" som bland andra denne kund gett uttryck för ledde till att Avalon Hills policy framgent skulle vara att skapa fler "realistiska" krigsspel som var tänkta att tilltala en bred konsumentgrupp.[641] Tidskriften blev snabbt ett forum där krigsspelsentusiaster kunde få kontakt med varandra och spela krigsspel via post. Den innehöll militärhistoriska artiklar och i vissa nummer inkluderades fristående spel. Här förekom diskussioner om olika aspekter av krigsspelens regelsystem, inklusive betydelsen av det problematiska begreppet ”realism” i relation till historia.

Realismen i spelen kunde marknadsföras på olika sätt. Ett av de vanligare var att använda militär expertis som garant för spelens överenstämmelse med krigets verklighet. År 1964 knöts den pensionerade amiralen C. Wade Macclusky och generalen Anthony C. McAuliffe till Avalon Hill. I *The General* beskrevs hur dessa fungerade som kontrollanter för att försäkra att de spel som Avalon Hill gav ut var ”historiskt korrekta”.[642] I egenskap av militärer med stridserfarenhet bidrog deras namn till att ge spelen en aura av autenticitet och realism som gick att kommersialisera.

Andra spelpublicister använde sig av liknande grepp för att visa att deras spel var ”realistiska”. I Storbritannien enrollerades den brittiske generalen Brian G.

[639] Lagom till hundraårsdagen av slaget vid Gettysburg hade spelet sålt 140 000 exemplar, vilket var en mycket stor försäljningssiffra. I *Tactics* och *Gettysburg* användes resultattabeller av liknande slag som hade använts i militära krigsspel sedan Reisswitz dagar. I 1961 års nyutgåvor av *Tactics* och *Gettysburg* ersattes rutsystemet på spelkartorna av hexagoner, vilka gjorde att varje ruta hade sex avgränsningar istället för fyra. Hexagoner hade tidigare använts av de professionella krigsspelen som spelades vid RAND men hade inte använts i civila brädspel innan och denna form av rutmönster gjorde förflyttningen i spelet mer realistisk. Det är oklart huruvida Roberts kände till hexagoner och Reisswitz's resultattabeller sen tidigare, eller om dessa var hans egna innovationer. Icke desto mindre kom såväl hexagoner som resultattabeller att utgöra något av en standard för underhållningskrigsspel se Peterson (2012), 4, 289; Lowood (2016), 86 samt Curry och Perla (2011), 115–116.

[640] *The Avalon Hill General,* nr. 1, 1958, 1.

[641] Ibid.

[642] Lowood (2016), 88–89.

Horrocks av spelpublicisten Merit för att marknadsföra brädspelet *Combat*.[643] Horrocks hade fört befäl över den brittiska 30:e armékåren i såväl Nordafrika som Europa under andra världskriget. Han var dessutom en känd figur som bland annat framträdde i militärhistoriska program i brittisk TV och radio.[644] Till skillnad från Avalon Hills spel var *Combat* ett generiskt, relativt enkelt spel. *Combat* var ett slags sten-sax-påse-spel, där stridsvagnar, kanoner och flygplan var spelpjäser.[645] Det enkla regelsystemet till trots menade Horrocks att *Combat* var ”the closest resemblance to the problems which beset a Commander that I have ever come across”.646

Huvudsakligen låg dock den föreställda realismen i huruvida spelens regelsystem speglade de historiska narrativ och källor man utgick ifrån. I spelens bakgrundsbeskrivningar förekom ofta utläggningar om den generella historiska bakgrunden till slaget eller fälttåget och militärhistoriska detaljer avseende de trupper och den militära utrustning som skildrades i spelen. Tidskrifter avsedda för krigsspelare som *The General* och *Strategy and Tactics* kunde innehålla långa populärhistoriska artiklar på en rad tema som relaterade till olika aspekter av militärhistoria.

Spelkonstruktören Jim Dunnigan (som först knöts till Avalon Hill och sedan startade det konkurrerande krigsspelsföretaget SPI), utmärkte sig genom att konstruera spel som var fyllda av historiska och vapentekniska detaljer. Dunnigans första spel hette *Jutland* och skildrades första världskriget största sjöslag, slaget vid Skagerak 1916 (Jutland på engelska). Historikern Henry Lowood har beskrivit detta spel som ”a scholarly treatise in form of a wargame”.[647]

Enligt Lowood betraktade Dunnigan speldesign som en form av analytisk historieövning där ett empiriskt material kunde analyseras med hjälp av ett regelsystem som kunde simulera slutsatserna från empirin. Frågor och hypoteser som uppkom genom historiska efterforskningar kunde prövas genom scenariodesign och leda till nya modifieringar av spelmotorn i jakten på rätt

[643] Horrocks hade under andra världskriget fört befäl över brittiska XXX kåren i Nordafrika och i Västeuropa.
[644] *Lieut-Gen Sir Brian Horrocks". Obituaries. The Times. London. 9 January 1985, 12.*
[645] För att avgöra huruvida en spelpjäs träffade sitt mål drogs ett kort och chansen till träff var alltid 50%. Därefter slogs en tärning som avgjorde huruvida spelpjäsen som träffats slogs ut eller inte. I spelet fanns olika typer av terräng som påverkade rörelse och skydd. Flygplanen i spelet kunde angripa varje del av brädet men i varje anfall riskerade den anfallande spelaren att förlora sitt flygplan. Den spelare som snabbast för ett övertag med 3 mot 1 vis a vis motståndaren var den som vann. Detta styrkeförhållanden 3:1, var det som dikterades av operationsanalysen som förutsättning för seger, se Lewin (2012), 217.
[646] Ibid.
[647] Lowood (2016), 90.

balans mellan spelbarhet och realism.[648] Dunnigan beskrev krigsspel som "a combination of "game", history and science. It is a paper time machine".[649]

En annan som fascinerades av krigsspel som ett sätt att iscensätta det förflutna var den svenske blivande historikern Peter Englund. För en svensk publik blev han välkänd 1987 då den populärhistoriska boken *Poltava: Historien om en armés undergång* gavs ut. Englund har även ett förflutet som krigsspelsdesigner. Hans krigsspel *Holowzcyn: Battle of the Moscow Road* gavs ut 1980 av Swedish Game Production. Han skrev även två andra krigsspel på temat Karl XII:s fälttåg i Ryssland vilka publicerades i den brittiska tidskriften *Wargamer Magazine*.[650] Englund berättade alltså om detta fälttåg både i gängse populärhistorisk form och i spel.

Vissa krigsspel handlade inte om specifika historiska händelser. I dessa kunde istället olika aspekter av taktik och materiell i ett specifikt krig eller en specifik form av krigföring som exempelvis strid med pansarförband eller småskalig infanteristrid skildras. Dessa spel kännetecknades av sin flexibilitet då spelarna själva konstruerade olika scenarier baserade på egna historiska efterforskningar. Reglerna fungerade då som ramverk och riktlinjer.[651] Ett sådant brädspel var *Panzerblitz* som blev en kommersiell succé och sålde över 320 000 exemplar under perioden 1970-1998.[652] I en icke daterad nyutgåva av *Panzerblitz* där reglerna reviderats av spelaren Dan Fraser (som även översatt brädspelet till miniatyrspel) beskrevs konceptet som ett sätt att skildra det förflutna genom ett: "manageable symbolic format which allows these events to be "replayed" [...] The rules are basically common sense backed up by historical fact, military practice and game theory".[653] *Squad Leader* var ett annat exempel på ett sådant spelsystem.[654] *Panzerblitz*, *Squad Leader* och liknande brädspel hade stora likheter med miniatyrkrigsspel, vilka också förutsatte ett stort mått av engagemang från spelarnas sida. I stor utsträckning engagerades spelarna i spelkonstruktioner och diskussioner om regelsystems överenstämmelse med olika uppfattningar om autenticitet och i speltidskrifter riktade mot bräd- och miniatyrkrigsspelare publicerades scenarier och regelmodifieringar till en rad

[648] Dunnigan skulle sedermera grunda Avalon Hills främsta konkurrent inom brädspelsbranschen, SPI, 1969 (Simulations Publications Inc, ett spelföretag som var verksamt mellan åren 1969–1982), Lowood (2016), 94.
[649] Dunnigan (2000), 13.
[650] Englund, Peter. "Peter the Great.", *Wargamer Magazine* nr. 27, 1983; Englund, Peter, "Lesnaja: the Mother of Poltava, September 29 1708.", *Wargamer Magazine* nr. 30, 1984.
[651] *Panzerblitz: Wargamers Guide to Panzerblitz*. Avalon Hill, 1990, 1; Lowood (2016), 93.
[652] Lowood (2016), 94.
[653] Fraser, Dan. *Panzer Blitz Advanced Rules vol 1, First Edition*. 1 (u.u).
[654] Hill, John. *Squad Leader*. Avalon Hill, 1977.

spel. Reglerna var ofta utformade så att spelarna själva kunde ändra i dem eller välja om de ville spela med enklare eller mer avancerade och detaljerade regler.[655]

Underhållningskrigsspelen var flexibla plattformar för skildringar av militärhistoria ur ett militärt instrumentellt perspektiv. I miniatyrkrigsspel och brädkrigsspel kunde krig skildras med betydande detaljrikedom då det gällde trupper och vapen samtidigt som övergripande historiska faktorer som politik och ideologi lämnades därhän.

Generellt kan två övergripande strategier urskiljas då potentiellt känsliga ämnen eller kontroversiella historiska personer. Dessa strategier är inte ömsesidigt uteslutande utan bör betraktas som två olika tendenser i behandladet av frågor av historiskt kontroversiell eller känslig art i krigsspelen.

Den första strategin kan beskrivas som ett försök till distansering från det kontroversiella, skilja den historiska karaktären från det ideologiskt problematiska historiska bagaget. En närliggande strategi som påminner om försöket till distansering kunde vara att inte kontextualisera den historiska bakgrunden i alltför mycket detalj utan istället ge en generell bakgrundsbeskrivning där det potentiellt problematiska temat inte fick en framträdande roll, samtidigt som konflikten belystes med hänvisning till mindre känsliga perspektiv, som instrumentellt ekonomiska. Den tyska krigsmaktens invasion av Ryssland kunde exempelvis beskrivas med hänvisning till ekonomiska och militärstrategiska överväganden utan att egentligen nämna lebensraumpolitiken och judefrågan. För att ta ett annat historiskt exempel kunde den amerikanska söderns ekonomiska känslighet i och med nordstaternas industrialisering framhölls utan att söderns slaveri och den institutionaliserade rasismen behövde nagelfaras i beskrivningar av det amerikanska inbördeskriget, vilket också var ett vanligt tema i brädkrigsspelen. I det fall frågor av kontroversiell art lyftes fram kunde historiska aktörer beskrivas så att de distanserades från det etiskt problematiska. Deras status som militära förebilder kunde därmed bibehållas.

Den andra övergripande strategin kunde vara att helt utlämna den historiska kontexten för att helt fokusera på detaljer i vapen, utrustning och organisation. I det fallet kunde den militära instrumentalismen ensamt utgöra grunden för den historiska skildringen.

I båda strategierna användes en tolkning av instrumentella faktorer i en historisk maktkamp som inte behövde färgas av ideologiska konflikter. Kamp om resurser

[655] *Firefight* var ett sådant underhållningsspel som skildrade en hypotetisk samtida konflikt mellan NATO och Sovjet. Spelet gavs ut både i en underhållnings och i en militär variant vilken kom att användas för att lära ut principer för modern infanteritaktik i den amerikanska armén, se van Creveld (2013), 153; Curry och Perla (2011), 128–129.

behövde inte beskrivas i ideologiska termer lika lite som effektiviteten i olika arméer och vapensystem.

Ett exempel på hur dessa strategier användes kan åskådliggöras i porträtterandet av tyska fältherrar under andra världskriget. När spelet *Panzergruppe Guderian, Smolensk 1941* släpptes 1976 i en specialutgåva av spelföretaget SPI:s tidskrift för krigspelare, *Strategy & Tactics,* bifogades en längre biografi över den berömde tyske pansargeneralen Heinz Guderian. Som taktiker hade Guderian utformat en speciell form av krigföring baserad på rörliga pansarförband, något som ur ett militärt instrumentellt perspektiv kunde beskrivas som berömvärt. I biografin poängterades mycket riktigt hans duglighet som fältherre. Den militära intrumentalismen separerades från krigföringens ideologiska mål. Man bemödade sig särskilt med att distansera honom från nazi-regimen genom att betona det faktum att han ofta var oense med Hitler och till och med avskedades av Führern.[656] Således kunde den tyske fältherren hyllas utan att behöva belastas med det ideologiska bagage och de brott som förknippas med Tredje riket.[657] Genom sådana berättelser kunde befälhavare förknippade med Tredje rikets krigsmaskineri som exempelvis Erwin Rommel, Heinz Guderian och Erich von Manstein beskrivas som dugliga soldater vars gärningar var fristående från den stat de tjänade. Det blev då enklare att framhålla dem som fältherremässiga förebilder som förkroppsligade taktisk och strategisk excellens.[658] Sydstatsgeneraler som Robert E. Lee och Thomas J. ”Stonewall” Jackson kunde på liknande sätt lyftas fram utan att det etiskt problematiska i krigsmålen behövde beröras. Kriget de förde kunde förklaras med hänvisning till kamp om resurser och ekonomiska överväganden. De ideologiska konflikterna hamnade lätt i bakgrunden, och om de framhävdes gick det att distansera de historiska aktörer vars fälttåg spelen byggde på från dessa konflikter.

Ett annat intressant exempel på hur en ideologisk problematik kunde manifesteras i ett spel är hur mordförsöket på Hitler skildrades i krigsspelsform. I *Strategy and Tactics #79* publicerades ett spel på detta tema. Spelet utgick ifrån det verkliga attentatsförsöket som genomfördes under sommaren 1944. I tidskriften återfinns en omfattande bakgrundshistorik över spänningarna mellan den traditionella preussiska officersklassen och nazisterna. De förra beskrevs som bärare av traditionella värden som lojalitet och laglydighet. I spelet representerades denna sida av ”patrioter”, plikttrogna soldater som i första hand var trogna Tyskland och inte nazismen. Den andra sidan utgjordes av SS, vars mål var att försöka förhindra kuppen.[659] I detta spela framställdes således en kontrast mellan det som beskrevs som traditionella tyska krigarideal och

[656] *Strategy & Tactics #57,* SPI, 1976.
[657] Smelser, Ronald M., och Edward J. Davies. *The myth of the Eastern Front: the Nazi-Soviet war in American popular culture*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008, 191.
[658] Smelser och Davies (2008), 200 ff.
[659] *Strategy & Tactics #59*, 1976, *The Plot to Assassinate Hitler*. R 1.

nazismen genom att ställa den preussiska officersklassen, ”patrioterna”, mot Führerväldet.

Distanseringen var således en förekommande strategi för att låta spelare närma sig andra världskrigets tyska fältherrar. En förklaring till varför den tyska officersklassens motstånd och missnöje med naziregimen omhuldats i spel och filmer under efterkrigstiden i USA har framförts av historikerna Ronald Smelser och Edward J. Davies II. De menar att det i den amerikanska populärkulturen länge odlats en myt om östfronten under andra världskriget. Smelser och Davies menar att orsaken till detta vurmande för den militära kompetensen var att man från USA:s sida behövde knyta militärt dugliga, erfarna officerare som tidigare tjänstgjort i Wehrmacht och SS till västtyska Bundeswehr under kalla kriget. Den militära expertis som tyska veteraner från andra världskriget förkroppsligade var alltför värdefull för att ignoreras. I synnerhet kunde kampen mot kommunismen lyftas fram som en aspekt som inte var lika belastande som angrepp mot demokratiska stater. Genom att lyfta fram incidenter där Tredje rikets officerare stod upp mot Hitler utan att kompromissa med sin professionalism som militärer dessa lyftas fram som goda exempel. Detta gällde oavsett om oenigheten rörde sig om ideologiska spörsmål eller militära.[660]

Till dessa strategiskt-politiska överväganden menar jag dock att det även det militär-instrumentella perspektivet bör tas i beaktande. Då krigföring betraktas som ett hantverk utfört av soldater som ”bara gör sitt jobb” kan deras likheter göra att de kan respekteras som motståndare. De kan då alla, på ett symboliskt plan synas tillhöra ett universellt broderskap av krigare. ”Hantverksskickligheten” kan därmed hyllas då den frånkopplas från krigföringens politiska och ideologiska mål. I den militära instrumentalism som skildras i krigsspel framställs krigföring ofta på detta sätt, främst som en kamp mellan viljor, begåvning och kroppar i ett avskilt rum.

[660] Smelser och Davies (2008), 200 ff.

Bilder 32, 33, 34 och 35. Omslag från Strategy & Tactics där spel som handlade om Heinz Guderian och Erwin Rommel publicerades. Nedan är bilder på omslagen till dessa spel då de gavs ut som fristående brädspel. Tidskriften och spelen var utgivna av SPI.

I miniatyrkrigsspelet *Flames of War* modelleras fordon, trupper och enskilda personer, ofta i form av beryktade krigshjältar från andra världskriget. I miniatyrkrigsspel står samlandet av soldater och byggandet av modeller är en integrerad del av spelupplevelsen som helhet. På spelets hemsida beskrivs miniatyrkrigsspelande som en hobby vilken:

> …combines the joys of painting and modelling your own miniature army with the challenge of facing off against your opponent across a gaming table […] you´ll get to recreate history -or change it! [661]

En del av modellerna i spelet utgörs av historiska personer dessa säljs i särskilda ”warrior packs”.[662] För att ge en bakgrund till dessa modeller beskrivs dessa krigares militära förtjänster i korta biografier. Inte sällan ges olika exempel på deras personlighetsdrag och speciella händelser där deras krigartalanger kommit till uttryck.

Ett exempel på en sådan biografi är den över den tyske officeren Ernst Otto Remer från andra världskriget, en dekorerad krigshjälte från östfronten. Remer beskrivs i biografin som en ”dashing and competent leader” vars battaljon var ”always at the forefront of attacks, with Remer at their head”. Till skillnad från de tidigare nämnda exemplen på distansering mellan enskilda soldater och generaler gentemot Nazi-regimen görs inga sådana ansatser till distansering i just detta fall. Relationen till Hitler beskrivs som synnerligen lojal. Remer var hängiven Führern och ”instrumental in foiling the coup attempt” efter mordförsöket på Hitler. Den pluton miniatyrsoldater som var underställd Remer fick på spelbordet en rad bonusar i spelet, exempelvis kunde de förflytta sig snabbare än motståndaren och anfalla med större kraft. [663]

En undersökning av miniatyrkrigsspelares förhållningssätt till historia nyligen utförd av kulturgeografen Richard Yarwood bekräftar denna något paradoxala bild av kombinationen av historiska detaljer och ett bortskalande av ett övergripande ideologiskt problematiskt historiskt narrativ i krigsspel. I synnerhet tycks detta gälla skildrandet av potentiellt kontroversiella historiska karaktärer i underhållningskrigsspel. Yarwoods undersökning bekräftar spelares ofta instrumentella inställning till ämnet. En taktiskt stark miniatyrarmé kan för miniatyrkrigsspelaren vara att föredra oavsett vilka historiska konnotationer den var kopplad till.[664] Så distanseringen som kommersiell eller spelteknisk strategi i krigsspel kan inte sägas vara allomfattande eller genomgripande. Snarare tycks

[661] Yates, Phil. *Flames of War: The World War II Miniatures Game*. Battlefront Miniatures Ltd., 2011, 3.
[662] Moffatt, Jason, Wayne Turner, och Phil Yates. *Flames of War, Eastern Front: The Complete Intelligence Handbook of Forces on the Eastern Front 1942-1943*. Battlefront Miniatures Ltd., 2009, 24.
[663] Battlefronts figurspel *Flames of War*. url: http://www.flamesofwar.com/hobby.aspx?art_id=1492. (hämtad 12 juli 2016).
[664] Yarwood (2015).

den militära instrumentalismen och det som är instrumentellt spelteknisk effektivt sammansmälta.

Bild 36. Ernst Otto Remer som miniatyrmodell i figurkrigsspelet Flames of War. Bild, url: *www.flamesofwar.com (hämtad 12 januari 2018).*

Historiska underhållningskrigsspel på hemdator

Under 1980-talet blev hemdatorer allt vanligare och då gavs även de första digitala historiska underhållningskrigsspelen ut. Dataspelsföretaget SSI var uteslutande inriktat på att producera elektroniska krigsspel för hemdatorer. SSI:s grundare Joel Billings var själv krigsspelsentusiast och hade lång erfarenhet av brädkrigsspel. SSI:s första spel gavs ut 1980 och hette *Computer Bismarck* och brukar räknas som det första elektroniska underhållningskrigsspelet. Närheten mellan brädkrigsspel och datakrigsspel kan åskådliggöras genom att *Computer Bismarck* var en omarbetning av Avalon Hills brädspel med samma namn.[665]

I spelet skildrades slagskeppet Bismarcks första (och sista) resa 1941. Spelplanen var en karta över Nordatlanten och spelaren förde befäl över den brittiska flottan med uppdrag att hitta och sänka det tyska slagskeppet. Den tyska sidan spelades

[665] Datorspelen kunde leda till förvirring angående upphovsrättsfrågor. Likheterna med Avalon Hills brädspel kom att leda till 1983 en juridisk tvist angående rättigheterna tillspelet *Computer Bismarck*, en rättegång slutade med förlikning. Att spelen ansågs så närbesläktade att spelföretagen hamnade i domstol understryker likheten mellan analoga och digitala krigsspel. SSI kom framgent att använda många av Avalon Hills brädspel som förlagor till sina krigsspel. Avalon Hill gav i sin tur ut också ut en rad krigsspel avsedda att spelas på hemdatorer.

av datorn, ”Otto von Computer”. Namnet anspelade på den kansler som gett namn åt slagskeppet, Otto von Bismarck.

Som ett led i marknadsföringen av spelet köptes en helsidesannons i det amerikanska datormagasinet *BYTE*. I reklamen presenterades spelet *Computer Bismarck* som ”a true historical wargame for your home computer […] there’s never been anything like it”.[666]

Dataspel var vid denna tidpunkt en ny medieform och nyhetens behag kunde användas som marknadsföring. I *Computer Bismarck*:s spelmanual förklarades skillnaden mellan krigsspel på datorer och andra typer av krigsspel. Datorerna besparade spelaren det merarbete som krävdes av brädspel, de behövde inte längre flytta små brickor med pincett på spelplaner som kunde kullkastas av en vindpust från ett öppet fönster eller konsultera regelböcker och tabeller. Nu kunde de fokusera på spelets väsentligheter:

> If you have never played a computer wargame before, you are in for a treat. Experienced wargamers will note immediately several advantages of having the game in a computer. Firstly, truly "blind" play is now possible as the computer is ideally suited to act as an impartial referee. Secondly, your opponent cannot "forget" a rule and move illegally. Neither you nor your opponent need know all the rules since the computer will not tolerate violations. You are able to play an enjoyable game because the computer handles all the drudgery while you concentrate on your strategy. Lastly, the computer can simulate the historical circumstances unique to the particular battle without requiring you to remember rules of only minor importance.[667]

Denna beskrivning av datorn som arbetsavlastning för krigsspelaren är bekant från hur datorns använding i professionella krigsspel beskrivits. I de militära krigsspelen användes, som nämnts tidigare, datorer för att hålla reda på regelsystemen och utföra beräkningar så att spelarnas fokus skulle ägnas åt beslutsfattande. I sin kanske mest renodlade form kunde krigsspelen vara helt automatiserade datorsimuleringar, som fallet var med krigsspelen som simulerade kärnvapenkrig. Liknande tendenser fanns under 1970-talet när den amerikanska flottan fokuserade på så kallade ”decision making games” där tanken var att datorn skulle beräkna konsekvenserna av spelarnas beslut med hjälp av en stor databas och ett avancerat regelsystem. Detta spelkoncept kallades WARS (Warfare Analysis and Research System). Här kunde spelaren inneha olika positioner i befälskedjan, de övriga var automatiserade. Spelaren fattade sedan beslut utifrån sin position i denna kedja och datorn räknade ut konsekvenserna

[666] *“Sink the Bismarck with your Apple!.”, BYTE Magazine,* mars 1980, 165.
[667] url: http://www.gamefaqs.com/appleii/949827-computer-bismarck/faqs/54576 (hämtad 2 augusti 2016).

av beslutet och vägde dessa mot skeendet i scenariot och övriga automatiserade beslut i befälskedjan. En av de ansvariga för WARS-projektet menade med ord snarlika dem som återfanns i manualen till *Computer Bismarck* att ”the computer assumes the tedious duties of bookkeeping. The gamer is free to concentrate on his thoughts”.[668]

Computer Bismarck spelades genom en rad kommandon som skrevs in i en meny. I spelets manual fanns utförliga instruktioner för detta under den talande rubriken ”Talking to the Computer”, i vilket det hette det att spelaren måste lära sig att ”tala” med datorn på datorns språk för att kunna spela. Detta följde ett bestämt protokoll, om ett felaktigt kommando skrevs in möttes spelaren av texten ”illegal entry”. Visste spelaren med sig att den råkat skrivit fel kommando gick detta att markera med en asterisk. Datorn ignorerade då den regelvidriga instruktionen.

I ett brädspel eller miniatyrspel är reglerna öppna för spelaren som måste ta till sig reglerna för att spela. Med datorspelens inträde osynliggjordes reglerna, spelaren behövde inte kunna reglerna, (även om reglerna i praktiken blev synliga under spelandet). Då regelsystemet osynliggjordes förminskades också förutsättningen att förhålla sig kritisk till representationen som verklighetsavbild. Ytterst syftar krigsspels regler oavsett om det rör sig om underhållningskrigsspel ellet militära krigsspel att vara en representation av verkligheten. Regelsystem kan därmed betraktas som en ontologi, en uppsättning utsagor om verkligheten som är giltiga i ett dynamiskt system för representation med varierande grad av slutenhet. I datorspel är denna slutenhet påtagligare än i andra former av spel dels på grund av graden av automatisering, dels på grund av att koden som spelen bygger på oftast är osynlig för spelaren.[669]

Det förekom tidigt diskussioner om hur man skulle förhålla sig dataspelens möjligheter och begränsningar i relation till de tidigare formerna av krigsspel. Många av datakrigsspelen behöll i allt väsentligt brädspelens eller miniatyrspelens estetiska uttryck och strömlinjeformade den med hjälp av datorer. Speldesignern Chris Crawford såg dataspel som en konstform som borde utvecklas utifrån sina egna villkor. Han menade att speltillverkare istället för att snegla på de väletablerade brädspelen borde sträva efter att optimera spelen utifrån datorns specifika styrkor.[670] Crawford såg dataspelen som ett teknologiskt skifte av heuristisk art:

---

[668] Curry och Perla (2011), 92.
[669] Deterding, Sebastian, “Living Room Wars: Remediation, Boardgames and the Early History of Video Wargaming.” i *Joystick soldiers: the politics of play in military video games*. Redigerad av Nina B. Huntemann, och Matthew Thomas Payne. New York: Routledge, 2010, 32 ff.
[670] Crawford Chris. ”The Future of Computer Wargaming.”, *Computer Gaming World*, nr. 1, 1981, 3-7.

> […] wargames on personal computers will not be just like boardgames. There are of course attempts to produce boardgames on computers, and these attempts are just as silly as the early attempts to build mechanical horses.[671]

Ett av Crawfords första spel var krigsspelet *Eastern Front (1941)* som gavs ut till Atari 8 bit år 1981.[672] I *Eastern Front (1941)* skildrades operation Barbarossa som en kamp mot klockan och spelaren hade att brottas med logistik och väder såväl som de ryska trupperna. För spelaren gällde det att slå ut Röda Armén och ta Moskva innan vintern kom för att därigenom avsluta kriget på östfronten innan krigslyckan vände. Liknande spel hade sedan länge funnits i brädspelsform, men dessa spel krävde tid, utrymme och framförallt tålamod på grund av sin detaljrikedom. Spelet hyllades i spelpressen för den realism man menade det automatiserade regelsystemet uppvisade. Man menade att det gav en autentisk bild av verkliga förhållanden, där en fältherre stod inför en anpassningsbar motståndare. I en av recensionerna av *Eastern Front (1941)* lyftes spelets ”artificiella intelligens” fram som utformats för att spegla spelarens drag:

> The computer plays the Russians and plays them very well. The unique thing about the artificial intelligence feature of the game is the fact that the computer is thinking and planning it's move while you are entering yours. When you hit the space bar to end your order entering phase, the computer immediately begins the execution of the turn on the basis of the moves it's been considering. Thus the longer you take to enter your move the more "considered" the move by the computer.[673]

Ett annat av Crawfords krigsspel var *Patton vs. Rommel* som utspelar sig efter landstigningen i Normandie 1944.[674] I spelet antas att Rommel fortfarande förde befäl över de tyska styrkorna på plats och spelaren väljer att spela en av de båda generalerna. För att vinna måste Patton avancera snabbare än sin historiska motsvarighet och för Rommel gäller det att försvara sig längre än vad som faktiskt skedde. Den historiska tidslinjen blev här till ett tävlingsmoment. De båda generalerna ställdes mot varandra i en slags historisk tvekamp. Spelen innehöll också ett osäkerhetselement i det att spelaren endast hade tillgång till vad de egna trupperna kunde se. Datormotståndarens agerande (eller ”AI”) var modellerat för att avspegla respektive generals taktik.

Med datorns hjälp strömlinjeformades spelupplevelsen och arbetsbelastningen på spelaren minskade avsevärt. Den roll som speldomare och öppna regelböcker haft tidigare togs därmed över av datorn som alltmer började framstå som ett självrefererande system, en ”black box” som spelaren inte hade tillgång till utan specialkunskaper i programmering. Visionen av automatiseringen kan liknas vid

[671] Crawford (1981), 3.
[672] *Eastern Front (1941)*. APX Atari, 1981.
[673] Greenlaw, Stanley. ”Eastern Front.”, *Computer Gaming World*, nr. 1, 1981, 30.
[674] *Patton vs. Rommel*. Electronic Arts, 1986.

att spelaren skulle uppleva sig betjänad av datorn nästan som en fältherre betjänades av stabsofficerare vilka tog hand om alla detaljer och såg till att fältherren inte störds i sitt beslutsfattande. Det som tidigare tagit både tid och rum i anspråk kunde nu med lätthet återskapas på en datorskärm.

Pansargeneralen

En av konsekvenserna av strömlinjeformningen av spelupplevelsen var att spelen krävde mindre arbetsinsats av spelaren vilket i sin tur gjorde att tröskeln till krigsspelande sänktes. I spelpressen kunde sådana spel beskrivas som *beer & pretzels* (öl och kringlor) för att särskilja dem från de mer detaljerade, ofta svårspelade krigsspelen som tilltalade en mer krävande kundkrets, så kallade *grognards*.[675] *Beer & pretzels* krigsspelen kom att utgöra en egen genre av spel som var designade utifrån principen att de skulle vara användarvänliga och roliga att spela och tilltala en bred publik snarare än att de skulle vara tyngda av alltför detaljerad realism. Detta kan exemplifieras av ett av SSI:s populäraste krigsspel som hette *Panzer General.* Spelet utgjorde starten på en populär spelserie som gavs ut under 1990-talet. Titlarna *Allied General* och *Pacific General* gav spelaren möjlighet att utkämpa det andra världskriget från de allierades perspektiv.[676] Samtliga spel i serien byggde på likartad spelmekanik men porträtterade olika aspekter av modern rörlig krigföringsdoktrin med rötter i andra världskriget. I uppföljaren *Panzer General II* hade gränssnittet omformats och grafiken snyggats till, men i övrigt innehöll spelet i stort sett samma scenarier och spelmekanismer som i de tidigare spelen i serien.[677]

Det gällde att kombinera olika typer av vapensystem vilka alla hade relativa styrkor och svagheter, exempelvis var artilleri verksamt mot infanteri men sårbart för pansaranfall. De olika truppslagen flyttades runt på kartor som återgav slagfälten under andra världskriget. Kartorna var indelade i hexagoner och varje hexagon representerade en viss typ av terräng vilken i sin tur påverkade hur trupperna kunde förflyttas. Vissa hexagoner utgjorde målobjekt och var platser spelarens trupper behövde besätta för att spelet skulle vinnas. Målet var att med så små förluster som möjligt flytta sina trupper till dessa målobjekt. Ett problem för spelaren var att motståndarens trupper inte var synliga förrän de egna var inom räckhåll. Det fanns alltså ett element av det som von Clausewitz kallat ”krigets dimma” i spelet.

---

[675] Termen är fransk och betyder ungefär ”muttra” och lär härstamma från Napoleons garde vilka kallades grognards.
[676] Det gavs även ut en sci fi variant *Star General*, fantasyvarianten *Fantasy General* samt *People's General* som skildrade ett tredje världskrig i en nära framtid.
[677] Spelserien gavs ut på nytt under namnet *Panzer Corps* av Matrix Games och gavs ut på mobila plattformar som iPad och Android på 2014.

I samtliga spel fanns ett tydligt rollspelselement som tillsammans med det bakomliggande historiska narrativet fungerade som ett sätt att gradera spelaren. Karaktären fick ”prestigepoäng” baserat på hur väl de militära fälttågen genomfördes. Med prestigepoäng gick det att uppgradera trupperna och få tillgång till bättre materiel eller elitförband. Detta rollspelselement kunde även användas för att förstärka upplevelsen hos spelaren av att vara en historisk aktör. Oavsett vilken sida spelaren valde så betonades vikten av att behärska den strategiska situationen genom att utveckla den speciella skicklighet som krävdes av fältherren. Den linjära historiska berättelsen om andra världskriget blev något som spelaren kunde tävla emot.

I *Panzer General II:s* spelmanual kopplades spelarens val till det övergripande historiska narrativet om andra världskriget:

> Will you fight as a Wehrmacht Officer, or perhaps lead your comrades in the Soviet Army? You may want to hit the beaches at Salerno and Normandy as an American or British General. No matter what path you choose, you will need all your skills to triumph. The successful “Panzer General” devises sound strategic plans and carries them out with unswerving commitment. Generals who are indecisive inevitably fail.[678]

Oavsett vilken sida som valdes knöts spelarens aktörskap till fältherrerollen och denne framställdes som en historisk aktör.

Liksom i många andra dataspel hade även *Panzer General II* en ”tutorial”, ett övningsscenario där spelaren guidades in i spelet och där spelets mekanismer förklarades. Kontrasten var *Computer Bismarcks* stela spelprotokoll var stor. Enheterna flyttades runt med musklick, spelaren markerade vilken enhet som skulle flyttas och drog denna till önskvärd hexagon.

Träningsscenariot i *Panzer General II* utspelade sig under det spanska inbördeskriget, närmare bestämt striderna runt staden Almadrones den 23 december 1938. Spelaren förde befäl över en fasciststyrka som hade som mål att snabbt inta den av republikanska trupper hållna staden.

I spelmanualens tips för att ”mjuka upp” motståndaren i detta träningsscenario genom att förbereda angreppet. Efter en genomgång av de valmöjligheter som stod till buds identifierades en fientlig enhet på spelkartan som det bästa målet:

> …since eliminating it opens up the widest avenue of attack upon the objective city of Almadrones. Left-click on this unit. Gunfire sounds, explosions occur, and hopefully, the enemy takes damage.[679]

[678] *Panzer General II, User’s Manual.* SSI, 1997, 2.
[679] *Panzer General II, User’s Manual*, SSI 1997, 8.

Om spelaren lyckades besätta staden som var scenariots målobjekt inom två speldrag innebar det en ”brilliant victory”. Tog spelaren längre tid än de två stipulerade speldragen på sig att uppnå detta krigsmål innebar det en mindre seger samt färre prestigepoäng till spelarens fiktiva karaktär och följaktligen mindre resurser till spelarens armé.

Det spanska inbördeskriget beskrevs som ett led i en militärteknologisk och strategisk-taktisk utveckling för krigsmakterna som en ”testing ground for the German Wehrmacht, as well as the Soviet and Italian armies.”[680] Detta var ett sätt att göra ett potentiellt kontroversiellt ämne aptitligt genom att låta spelaren ”leka” på ett städat elektroniskt slagfält där kriget framställdes som en kamp mellan fältherrarnas viljor.

I *Panzer General II* framstod ett slag under det ideologiskt laddade spanska inbördeskriget som ett militärt pussel som endast den mest begåvade fältherren kunde lösa på utsatt tid, som ett logiskt pussel som skulle lösas på ett visst antal speldrag. Trupperna och vapnen var verktyg i krigets hantverk vilket framställdes som frikopplat från andra aspekter som på ett moraliskt plan kan problematisera krigföringen. Den ideologiska striden som utgjorde grunden för spanska inbördeskriget nämndes knappt. Civilister och krigsflyktingar lyste med sin frånvaro. I spelmanualen hette det dock att spelet speglade de dilemma de historiska befälhavarna kunde ställas inför genom att ställa spelaren inför beslutsfattandets krav:

> While it’s probably not possible to provide “truth” about any historical event, PANZER GENERAL II does give the player much the same kind of choices as those facing his or her historical counterpart.[681]

Besluten hade dock inte att göra med ideologiska eller moraliska utmaningar. Utmaningen i spelet låg i de logiska militärtekniska pusselproblem som slagfälten ställde spelaren inför. Spelarens skicklighet formade här liksom i så många andra spel av det här slaget det kontrafaktiska historiska narrativet. Om spelaren på den tyska sidan inte lyckades särskilt väl så kunde Berlin falla betydligt tidigare än vad som historiskt varit fallet.

Även i de kortfattade beskrivningar av de olika scenarierna i spelet, vilka sträckte sig från spanska inbördeskriget till ett hypotetiskt fortsättningskrig 1946 berördes manskap och materiel avskilt från krigets ideologiska sidor. Soldaterna beskrevs som representanter för nationer. Så var även fallet i beskrivningar och bedömningar av enskilda enheters och nationers militära effektivitet där truppernas instrumentella funktionalitet låg i fokus. I bakgrundsbeskrivningen

[680] *Panzer General II, User’s Manual*, SSI 1997, 53.
[681] *Panzer General II, User’s Manual*, SSI 1997, 53.

spelkampanjen som inleder andra världskriget med invasionen av Polen i *Panzer General II* beskrevs exempelvis de båda sidornas trupper på följande sätt:

> Players should not be misled by the quick conquest of Poland in the historical campaign. Individual Polish units fought very hard for their country, and where they faced fairly even odds, the Poles often frustrated the German advance. The Polish regular infantry is at least as good as its German counterpart, though it is not nearly as well-supplied with modern artillery. The Polish reservists are no worse than the German Landwehr division. The Polish cavalry is superior to the German cavalry brigade.[682]

Ett annat exempel var hur det norska infanteriet vid Lillehammer 1940 beskrevs i kontrast mot sina brittiska allierade. I beskrivningen av scenariot som skildrade invasionen av Norge och slaget vid Lillehammer hette det att:

> The Norwegian infantry fought hard and made good use of the incredibly mountainous terrain, but had little artillery and nothing to stop even the light tanks deployed by the Germans. While their British allies did not make nearly as good a showing, the Norwegian troops fought very well.[683]

Denna bakgrundshistorik i spelmanualen pekar mot något mer än enbart beskrivningar av historiska fakta. En tolkning av denna gradering av trupperna, vilket för övrigt på olika sätt förekommer i de flesta krigsspel, signalerade deras status i krigarhierarkin och avgjorde vilka som kunde anses vara värdiga motståndare. Det är deras uppträdande som aktörer på fältslagets scen som recenseras. Fälttåget blir i denna typ av spel till en match mellan förhoppningsvis jämbördiga parter så att slaget blir tillräckligt spännande. Denna beskrivning är kännetecknande för hur ett krigsspels regelsystem kan användas för att kodifiera ett militärhistoriskt narrativ så att ett gemensamt krigarideal betonas med utgångspunkt i militär instrumentalism.

I en sådan beskrivning kan olika nationaliteter och deras truppers eventuella mod och duglighet framhävas för att ”balansera” en teknologisk eller militär-doktrinell ojämlikhet mellan olika krigförande parter. Samtidigt bedöms deras historiska insatser utifrån de krigarideal som omfattar egenskaper som självdisciplin, viljestyrka, pliktkänsla, mod, heder.[684] Även här kan beskrivningarna syfta till att frigöra de ideologiska implikationerna av krig och krigföring, inklusive berättelser om de civilas lidande och annat som stör bilden av det rena slagfält krigsspelet kan förmedla.

Representationen av soldaterna framstår givetvis som instrumentell i förhållande till deras funktion i spelet, vilket knappast är förvånande eftersom de kodifierats

[682] *Panzer General II, User's Manual.* SSI, 1997, 53-54.
[683] *Panzer General II, User's Manual.* SSI, 1997, 56.
[684] Kingsepp (2008), 75.

så att de ska kunna fungera som spelbrickor i ett kausalt regelsystem där styrkor och svagheter mäts mot varandra och det är spelarens uppgift att på bästa sätt kombinera dessa.

Krigets tidsaxel var en av spelets komponenter som spelaren kunde mäta sin skicklighet emot. Det historiska narrativet om andra världskriget där Tyskland först expanderade genom militära erövringar för att sedan kollapsa under trycket från de allierade fungerade därmed som ett facit för hur väl spelaren lyckades. Detta var ett tydligt exempel på den typ av historieförmedling där den historiska potentialiteten frikopplad från andra element än de rent militära stod i centrum.

Den tidsepok som skildrades innebar en omfattande vapenutveckling, inte minst avseende pansarfordon. Därför behövde spelaren prestigepoäng för att i spelkampanjen få tillgång till den senaste vapenteknologin. Spelet skildrade alltså en vapenteknologisk utveckling som spelaren var tvingad att förhålla sig till.

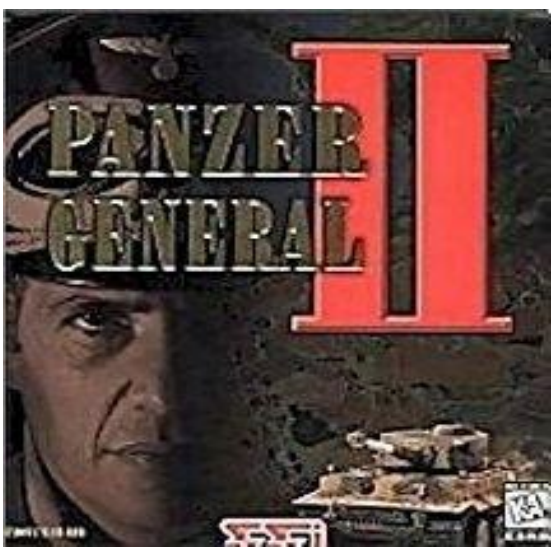


Bild 37. I Panzer General II framställdes det maskulina fältherreidealet som en generisk tysk pansargeneral.

Som tidigare påpekats kan det för speltillverkare vara ideologiskt problematiskt att lyfta fram företrädare för nazi-regimen och låta spelaren agera utifrån deras perspektiv i en underhållningsprodukt. Ett sätt att undvika detta på var att betona fältherren som en soldat vars handlingar inte styrdes av politiska överväganden utan av det som uppfattades vara av militär nödvändighet. Ibland kunde dessutom en bakgrundshistorik förmedlas genom spelet som kunde användas för att skilja dessa fältherrar från nazi-regimens ideologiska bagage. I spelmanualer och i den bakgrundshistorik som fanns i scenariebeskrivningarna på skärmen kunde utrymme ges att exempelvis berätta om oenigheter mellan den tyska

militärmakten och nazisternas politiska företrädare. I synnerhet kunde Hitler framställas som en fanatisk politiker som lade sig i det militära beslutsfattandet och därigenom orsakade militära problem. I *Panzer General II* används sådana exempel för att visa på en kontrast mellan de rationelle intelligente och politiskt fristående tyske fältherren och den världsfrånvände fanatiske Führern.[685]

Detta sätt att frikoppla historiska fältherrar från de ideologier och politiska mål de stred för är betecknande för hur ett fältherreideal i många krigsspel kan lösgöras från en historisk kontext. Fältherreidealet som spelet skildrade kännetecknades av förmågan att analysera situationen, formulera en plan och därefter agera med bestämdhet. Dessa egenskaper kunde dessutom tillskrivas fältherrar från alla epoker oavsett historisk kontext och krigens politiska mål. Den idealiserade fältherrens egenskaper var giltiga såväl vid Cannae 216 fvt som i Normandie 1944. Genom att frikoppla spelen från sådana faktorer som i andra sammanhang är centrala i historiska narrativ så kunde slagfältet på skärmen eller spelbordet framstå som ett i praktiken avgränsat rum där krig kan föras utan inblandning från faktorer som obehagliga politiska implikationer som kunde störa spelupplevelsen. Därför skildrades fältherren som en som med hjälp av sin analytiska förmåga och kalla kalkylerande blick dominerade slagfältet. Spelets sätt att rama in slagfältet i hexagoner med olika betydelser guidade spelarens försök till *coup d' euil*, den egenskap som traditionellt framhållits som en av fältherrens viktigaste.

Uppdragens genomförande kunde även påverka det övergripande historiska narrativet i spelet, spelaren kunde exempelvis som tysk general få möjlighet att invadera Storbritannien eller som allierad general tidigare avsluta kriget. Spelaren fick därmed en roll som historisk aktör i ett större historiskt skeende. Genom att gång på gång nyttja sin logiska fältherreförmåga och sin *coup d'oeil* utkämpade spelaren ”avgörande slag” vilka potentiellt förde historien i en annan riktning. Det historiska fältslaget kunde framställas som en tävlingsarena för vad som närmast kan beskrivas som ett militärt hantverk utan nämnvärda ideologiska implikationer. Hantverket gick ut på att på bästa sätt bemästra teknologin och nyttja den effektivt.

I den ofta detaljerade skildring av fälttågen, stridsvagnarna och andra för andra världskriget tidstypiska vapensystem i *Panzer General II* utgick perspektivet hela tiden från en idealiserad bild av ”pansargeneralen”. Denne framstod som det industrialiserade tidevarvets främste fältherre. Till skillnad från 1700 och 1800-talens fältherreideal som var kombinerade vetenskapsmän och konstnärssjälar var pansargeneralen främst en teknokratisk militär.

Den tyska pansargeneralen framställdes som utkämpandes sina strider utifrån en pliktkänsla som inte var ideologiskt motiverad. Drivkraften tycktes snarast

[685] *Panzer General II, User's Manual*. SSI, 1997, 61.

bottna i en instrumentell yrkesstolthet. Lockelsen att ändra historien var dock inte kopplad till ett historiskt narrativ som beskrev andra världskriget som en kamp mellan ideologier. Det militära hantverket som utmålades i dessa spel var skildrades utan att krigets politiska mål berördes.

Krigsspelsautenticitet i historieskildringen

År 1989 skapade Peter Turcan ett krigsspel som skulle simulera slaget vid Waterloo. Detta var inte första gången detta slag skildrades i krigsspel, det hade förekommit som brädspel och Napoleonkrigen var ett välkänt tema för historiska miniatyrkrigsspelare. Till skillnad från andra spel med detta slag som tema så fokuserade Turcan i sitt spel på att försöka simulera något som länge gäckat krigsspelskonstruktörer, nämligen de koncept som von Clausewitz kallade ”krigets dimma” och ”friktion”.[686]

Turcans *Waterloo* var ett ambitiöst projekt. Spelmanualen innehöll listor över de trupper och befälhavare som var närvarande vid slaget. Den innehöll även ett historiskt narrativ som beskrev slaget. Återigen var dock detta inget som var unikt för datakrigsspelen. Däremot användes datorns förmåga att skildra krigets kaos på ett nyskapande sätt. Det var detta som gav spelet uppmärksamhet.

I en recension av *Waterloo* i speltidningen *Computer Game World* beskrevs detta krigsspel som unikt i sin realism. Recensenten M. Evans Brooks hade militär bakgrund och var väl bevandrad i militärhistoria. Han var väl bekant med slaget vid Waterloo som han skrivit ett examensarbete om och besökt slagfältet. Dessutom hade han spelat över tio olika krigsspel som skildrade detta slag men menade att inget av dem kom i närheten Turcans skildring avseende realism.[687] Den autentiska skildringen av slaget i spelet hade dock inte att göra med den grafiska representationen. I spelet representerades trupperna av abstrakta block som flyttade sig över en karta i 3D.[688] Autenticiteten i spelet låg i hur spelmotorn

[686] Turcan kom även att designa simuleringar av andra slag från Napoleontiden, *Austerlitz* (PSS 1989) och *Borodino* (1990), samt *Dreadnoughts* (1992), där sjöstrider i första världskriget simulerades. Peter Turcans *Waterloo* gavs i Storbritannien ut av spelpublicisten PSS, men spelet publicerades även av spelföretaget SSI (Strategic Simulations Incorporated) 1989 om distribuerade det till en amerikansk marknad.

[687] Evans-Brooks, M.” Waterloo: The British Takes Us Back to the Battlefield.”, *Computer Gaming World 73*, July/August 1990, 54: ”Having written his Command & General Staff College treatise on Napoleon's mistakes at Waterloo, having personally traversed the battlefield, and having played over ten (10) separate Waterloo simulations, this reviewer found Waterloo to give a more accurate rendition of the challenges facing the respective commanders.”

[688] Evans-Brooks (1990), 40, “While one may question the block-like figures, anyone who has seen the movie Waterloo (starring Rod Steiger as a somewhat dyspeptic Napoleon) will quickly acknowledge the accuracy of the battlefield portrait.”
Filmen som refererades till hade regisserats av den ryske regissören Sergei Bondarchuk 1972. Denne hade tidigare filmatiserat Tolstojs epos *Krig och Fred*, en filmatisering som innehöll det största antalet statister någonsin i porträtteringen av slaget vid Borodino 1812.

lyckades fånga den osäkerhet i informationsbearbetning och kommunikation som präglade Napoleontidens slagfält.

Spelet handlade om att föra befäl på basis av begränsad information. Evans Brooks jämfördes spelet med de synpunkter som militärhistorikern Martin van Creveld framfört i boken *Command in War*. Där hade van Creveld påpekat att krigsspel egentligen var en slags stabsövningar som aldrig helt kunde återspegla verkliga förhållanden. Om dessa krigsspel skildrade förflutna slag var det på grund av den information om de historiska händelserna spelarna hade tillgång till omöjligt att trovärdigt skildra den osäkerhet som präglade upplevelsen av dessa slagfält. Evans Brooks menade dock att detta spel faktiskt var mer realistiskt än de stabsövningar van Creveld beskrev, trots att det rörde sig om ett underhållningskrigsspel.

Evans Brooks menade att Turcan lyckats med konststycket att försätta spelaren i ett tillstånd av kontrollförlust och osäkerhet som kändes realistiskt.[689] I spelets manual beskrevs spelmekanismen på följande vis:

> At each level of command, it is possible that the various commanders may ignore your orders, either as a result of better local knowledge, or a surplus/deficit of courage or skill. Finally, all your own orders are relayed by a rider, involving a time delay between the issue of those orders and their execution. Waterloo is not so much a simulation of an existing wargame, as a simulation of war itself.[690]

Recensenten menade att Turcans *Waterloo* var både avancerat och realistiskt på ett nyskapande sätt. I spelet var spelaren beroende av att antingen själv observera händelseförloppet genom att förflytta sig över slagfältet eller invänta rapporter vars tillförlitlighet inte var fullständig.

För att vidare skapa en aura av autenticitet genomfördes speldragen med kommandon i text. Detta skulle avspegla problematiken med att på ett koncist och begripligt sätt författa skriftliga order.

[689] Evans-Brooks (1990), 42.
[690] *Waterloo*. Personal Software Services (PSS), 1989, 1.

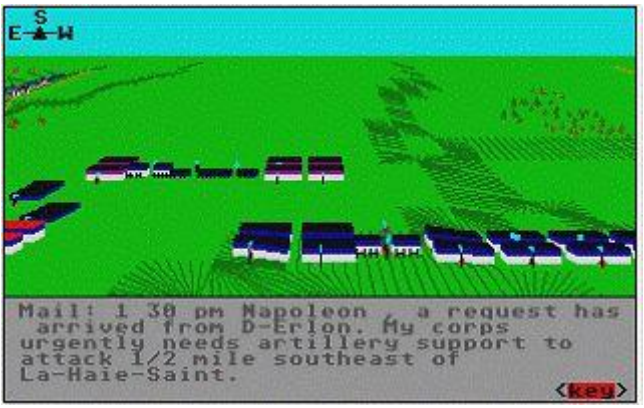


Bild 38. Peter Turcans Waterloo, SSI, 1989. I Turcans spel skildrades trupperna som block som rörde sig över en tredimensionell representation av slagfältet vid Waterloo 1815.

I spelet simulerades detta genom att spelaren in sina order till trupperna i en meny för att sedan skickade dem vidare via en datorsimulerad ordonnans:

> Unlike other wargames you may have played, Waterloo dispenses with the rather unreal "overview" normally given to wargame commanders, and gives the player the same point of view as the commander in the battle. The commander must wrestle with the difficult realities of pre-radio communications. and the effects of orders passed through an elaborate chain of command. The commander's orders, passed through generals and colonels of varying degrees of intelligence and skill, are carried out with varying degrees of success. The commander must even deal with the time delay between the occurrence of events in the field and the relevant information being relayed back to headquarters.[691]

I så måtto påminde Turcans spel om de preussiska krigsspelen från 1800-talet. När ordern omsattes i handling flyttade sig så symbolerna på spelkartan och rapporter strömmade in som förklarade hur slaget förlöpte. Informationen var begränsad till det befälhavaren själv kunde ”se” från en given position och de rapporter som inkom från olika delar av slagfältet.

På ett verkligt slagfält var det givetvis mycket som kunde gå snett när order skulle vidarebefordras, ordonnansen kunde rida vilse eller förolyckas och om ordern nådde fram så kunde den i värsta fall misstolkas. I Turcans spel fanns därför en algoritm som räknade ut huruvida ordern gick fram eller inte och om den nådde fram med vilken exakthet den utfördes eller med vilken fördröjning den verkställdes. I den bemärkelsen var spelet en realistisk skildring, där begreppet realism betydde något annat än historisk detaljrikedom. Tolkningen av historisk realism, vilket i sin tur var förutsättningen för att konstruktionen av autenticitet,

[691] *Waterloo*. Personal Software Services (PSS), 1989, 1.

kopplades i detta spel till processen att ge rätt order vid rätt tid. Spänningsmomentet i spelet handlade om osäkerheten i om och hur dessa order skulle genomföras. Det var ett försök att simulera mänskligt beteende med all dess förmåga att missförstå och begå misstag.

Ett annat exempel på en ”realistisk” historisk slagfältsskildring som konstruerade autenticitet genom osäkerhet var *Sid Meiers Gettysburg!* som släpptes 1997. Spelet skildrade slaget vid Gettysburg under amerikanska inbördeskriget sommaren 1863. Slaget skildrades genom att skeendet delades upp i en rad mindre scenarier som var sammanlänkande på ett scenarieträd. Vissa av dessa scenarier var återgivna i enlighet med slagets historiska förlopp, andra var hypotetiska och kontrafaktiska.

I spelet gick det att välja mellan att föra befäl över antingen nord eller sydstatsarmén. Spelaren kunde välja olika sätt att tackla taktiska problem och vinst eller förlust i respektive scenario bestämde i sin tur vilket scenario som laddades nästa gång. Hur väl spelaren lyckades i de olika scenarierna påverkade vilken gren på scenarieträdet som aktualiserades.

Motståndarsidans historiska generaler hade kodifierats så att deras taktiska uppträdande i spelet skulle överensstämma med deras karaktärstypiska beteende. Den fältherre spelaren möter när denne spelar mot datorn blev därigenom kopplad till en föreställning om en faktisk historisk person och dennes fältherrepersonlighet. Den motståndargeneral som valdes bestämde dels hur svårt motståndet skulle vara dels vilken taktik som datorn skulle använda sig av. Grunden till modelleringarna var de många historiska berättelser om dessa i den amerikanska kontexten berömda personligheter som fanns att tillgå. Vissa befälhavare beskrevs som aggressiva, påhittiga eller defensiva. Dessa personlighetsegenskaper påverkade hur datorn disponerade sina trupper i spelet.

De olika regementen som deltog i slaget graderades i spelet utifrån sin effektivitet på ett sätt som påminde om hur trupper beskrevs i det tidigare nämnda *Panzer General II*. Här hade man alltså använt historiska källor för att bedöma vilka enheter som var effektiva och vilka som inte var det. Dessa graderingar avgjorde i sin tur i vilken utsträckning trupperna utförde de order spelaren gav och hur väldisciplinerade de var om de kom under eld. Deras fysiska egenskaper simulerades också. Soldaterna på skärmen kunde bli utmattade om de tvingas förflytta sig i besvärlig terräng eller springa längre perioder. I strid kunde spelaren avläsa moralen genom att se hur om regementets fana vajade friskt i vinden eller om den slokade, vilket indikerade att trupperna var nära brytpunkten.

Sid Meiers Gettysburg! hyllades i spelpressen för sitt realistiska och innovativa sätt att skildra detta historiska fältslag. I speltidskriften *CombatSim* liknade recensenten Scott Purdy spelet med att läsa Michael Shaaras prisbelönta bok

Killer Angels i vilken berättelsen om detta slag skildrades genom blickarna av några av de generaler som deltog.[692] Purdy menade att spelet kunde lära spelaren något om detta slag då det var ett sätt att komma ”back in touch with rudimentary warfare”, ett grundläggande sätt att föra krig som genom den teknologiska förändringen nu tycktes gått förlorad.[693]

I visades hur slagfältet kunde skildras i tre dimensioner och den simulerade platsen befolkades av små soldater som rörde sig i realtid likt riktiga människor. Spelmotorn såldes till spelföretaget Strategy First som gav ut *Waterloo: Napoleons Last Battle* (2001) samt *Austerlitz: Napoleons Greatest Victory* (2002).

Influensen från *Sid Meiers Gettysburg!* syns i spelet *Take Command: Second Manassas* som skapades av det amerikanska spelföretaget Madminute Games och gavs ut av svenska Paradox Interactive år 2006. Norb Timpko som var en av grundarna av Madminutegames gick sedan vidare och startade NorbSoftDev. Även i Timpkos senare spel, som *Scourge of War: Gettysburg* finslipades konceptet med det rörliga slagfältet och friktionen i ordergivningen. *Scourge of War* utgjorde en hel spelserie där slag från amerikanska inbördeskriget och Napoleontiden simulerades. I dessa spel kunde spelaren välja att låsa fast perspektivet vid befälhavarens blick på hästryggen för att därigenom ytterligare simulera den osäkerhet och kontrollförlust som ansågs kännetecknande för det förflutna slagfältet. I en recension av ett av dessa spel, *Scourge of War: Chancellorsville,* hette det att spelet återskapar slagfältet på ett sätt som gör att det hela liknar en virtuell minnesplats:

> The game could easily be used for a virtual terrain walk of the battlefield. Weapon ranges, ballistics and effects have also been modeled (sic!) in detail, as have units' morale and fatigue factors. The game could very easily be used in an advanced military history class to teach about the Civil War.[694]

Med 3D teknik kunde den historiska platsen rekonstrueras i detalj vilket i sin tur innebar att den historiska platsen i sig fungerade som en historisk autenticitetsmarkör för spelet.[695] Scourge of War: Gettysburg användes däför för att undervisa blivande militärer i krigshistoria i USA som en form av virtuell

[692] Shaara, Michael. *The Killer Angels*. Random House Inc. 2004 (orig. McKay 1974).
[693] Purdy, Scott. “Michael Shaara's "The Killer Angels."”, *Combatsim* 14 augusti 1998. url: http://www.combatsim.com/review.php?id=331 (hämtad den 12 juli 2017).
[694] Baker, Patrick. ”Scourge of War: Chancellorsville – PC Game Review.”, *Armchair General*, 8 februari 2013. url: http://www.armchairgeneral.com/scourge-of-war-chancellorsville-pc-game-review.htm (hämtad 3 juni 2017).
[695] Chapman (2016), 68–69.

slagfältsvandring.[696] Spelmotorn utnyttjades också för att skildra Napoleonkrigen enligt samma koncept. Lagom till 200-årsjubileet av slaget vid Waterloo släppte NorbSoftDev *Scourge of War: Waterloo*.

Bild 39. Slagfält i Scourge of War: Gettysburg,NorbSoftDev, 2011. Spelet var inspirerat av Sid Meier's Gettysburg! fanns möjlighet att zooma in spelkartan. Denna spelmotor gjorde det möjligt att "besöka" detta virtuella slagfält i ett första-personsperspektiv. Bild med tillstånd från NorbSoftDev.

Med internets framväxt flyttade diskussionerna om realism i krigsspel ut på nätet. Ett exempel är kriegspiel.org, ett webbaserat diskussionsforum för krigsspelsentusiaster som spelar Reisswitz' krigsspel från 1800-talet. Detta forum har också använts som plattform för en modifierad variant av NorbSoftDevs slagfältssimulatorer ägnat att göra spelet mer likt Reisswitz' preussiska krigsspel.

För dem som var intresserade av att prova att spela *Scourge of War: Waterloo* på detta sätt gick det att registrera sig på gruppens hemsida och därefter ladda ned en modifierad spelmotor till NorbSoftDevs olika *Scourge of War* spel. Man arrangerade även multiplayermatcher där varje deltagare fick en militär grad och inrättade sig i spelgruppens hierarki. De kunde sedan delta i iscensättningar av historiska eller hypotetiska drabbningar som befälhavare över en mindre trupp. Enligt spelgruppens stadgar skulle de spelare som valde att delta i dessa fältslag agera som om de förde befäl från hästryggen, så kallat Head In The Saddle, förkortat HITS. I denna spelvariant presenterades slagfältet i ett förstapersonsperspektiv. Detta innebar att deltagarna hade begränsad tillgång till information om vad som försiggick på slagfältet. När det inte gick att lyfta blicken

[696] Köstlbauer (2014), 32; uppgiften att spelet används för träningssyfte av den amerikanska armén återfinns på NorbSoftDeevs hemsida. url: http://www.norbsoftdev.net/articles-mainmenu-59/news-mainmenu-2/latest-news-mainmenu-57/161-2011-us-army-trains-with-1863-us-army hämtad 1 november 2017).

och flytta kameran över slagfältet blev spelupplevelsen annorlunda vilket tolkades i termer av mer realism. Kommunikationen spelare emellan skedde med kurirer som överlämnade order mellan de olika spelarna.[697]

> We like to make our games as authentic as possible. So in our face-to-face kriegspiels, we take account of what was realistically possible for the armies of the day. This includes fog of war and communication lags.[698]

För att säkerställa realismen skulle spelet spelas i första person:

> …which ties the game camera to what would be visible from the saddle of our horse, and all communication is by courier, as it would be in a traditional kriegspiel.[699]

Här användes dataspel med rörliga slagfält i 3D i ett försök att återskapa en form av autenticitet genom att använda det digitala spelet för att iscensätta en äldre krigsspelsform.

Ett annat spel med rörliga slagfält i 3D var *Shogun Total War* som gavs ut av SEGA år 2000. I likhet med *Panzer General* kom även detta att bli startpunkten på en lång spelserie av strömlinjeformade krigsspel. I *Total War* -spelen skildrades krig i olika historiska epoker utifrån ett koncept där ett makroperspektiv med traditionell turordningssekvens kombinerades med ett mikroperspektiv där strider skildrades i realtid.[700]

Spelarens roll var att agera ledare för ett rike som konkurrerade med andra om herraväldet över en specifik region, i fallet *Shogun: Total War* skildrades det feodala Japan, i *Medieval: Total War* var tiden och platsen förlagd till medeltidens Europa och Mellanöstern, i *Empire: Total War* var temat 1700-talets imperiebyggande med kolonialism och revolutioner som tema. På makronivån gick spelen ut på att ta kontroll över den teknologiska utvecklingen, balansera finanser med hjälp av handel och avtal samt planera för en utvidgad infrastruktur. Spelet berörde politik, ekonomi och kultur. Pengar kunde skaffas genom beskattning av handel eller erövring. Skattetrycket fick inte vara för stort. Då riskerades upplopp, skadegörelse och i värsta fall väpnat uppror. Alla dessa

---

[697] Forum för spelgemenskapen ”kriegspiel”. url: http://forum.kriegsspiel.org.uk/f32-scourge-of-war (använd 1 november 2017).
[698] url: http://forum.kriegsspiel.org.uk/t1442-ks-group-gameplay (hämtad 1 november 2017).
[699] url: http://forum.kriegsspiel.org.uk/t1442-ks-group-gameplay (hämtad 1 november 2017).
[700] Hassemer, Simon Maria. ”Does History Play the Role of Storyline,? Historiographical Representation as Theme in Video Game Series.” i *Early Modernity and Video Games*, redigerad av Tobias Winnerling och Florian Kerschbaumer, 64-75. Newcastle upon Tyne, U.K.: Cambridge Scholars Publishing, 2014, 71–72; för en detaljerad beskrivning av hur det makrohistoriska perspektivet skildras i dessa spel se även Schröder, Lutz. ”Research the Spinning Jenny, Gain +8% Wealth by Textile Industries: The Transformation of Historical Technologies into the Virtual World of Empire: Total War.” i samma volym, 76-90.

åtgärder syftade till att skapa en så effektiv armé som möjligt och med denna erövra motståndarens länder. Spelets producent, Michael de Plater, formulerade ambitionen med realtidselementet i striderna på följande sätt:

> The goal was to have realistic battlefields where the player could see to the horizon and to be able to deploy full-scale armies of thousands of troops on these battlefields. By doing this it means that the player sees what a Taisho (General) would see […]
>
> Developments in PC technology mean that we can now reproduce tactical warfare in real-time on realistic battlefields with full scale armies. This puts the action element into the warfare without in any way compromising the realism. And this puts the player on the battlefield in a way which is much more immersive, the player's view is now fully 3D, I think that lots of gamers are going to connect with this.[701]

I en recension av ett senare spel i *Total War* serien, *Medieval II: Total War,* menade historikern Peter Englund att spelets 3D-teknologi kunde liknas vid bataljmålningar som kom till liv:

> Var och en som sett en gammaldags bataljmålning, eller, än bättre, skådat de fantastiska kopparstick över 1600-talsslag som återfinns i verk som "Teatrum Europeum", vet vad jag menar. Det handlar om ett slags tennsoldatsestetik, där man sökt skildra helheten, men där samtidigt alla detaljer finns med, bland annat i form av enskilda krigare, visserligen yttepyttesmå men ändå. En estetik där man velat fånga ett ögonblick i tiden, samtidigt som tiden flyter en smula, och successiva skeden skildras som vore de parallella.[702]

För Englund var det dessa spels förmåga att fånga det snabba dramatiska skeendet som var det mest spektakulära ”lockelsen i det här spelet ligger i att få se 300 tungt pansrade ryttare rida chock i ett lätt snöfall, allt medan eldpilarna kriss-krossar kvällshimlen.”[703] Englund som ju tidigare skrivit militärhistoria och var väl bevandrad i de verkliga krigens vidrigheter uppfattade dock att det för hans del finns en gräns för vad spelen kan eller bör skildra. Den grafiska realismen var det som gjorde spelet lockande och bidrog till en känsla av autenticitet: ”Samtidigt slås jag av en tanke: när datorgrafiken gör nästa stora språng kommer det resultera i att skildringar så realistiska att de blir direkt obehagliga”.[704]

När Englund diskuterade förlagorna till de krigsskildringar som dessa spel representerade, så pekade han på den roll medialiseringstekniken alltid spelat för

[701] “Lessons on the Art of War.”, *IGN* 8 februari 1999. url: http://www.ign.com/articles/1999/02/09/lessons-on-the-art-of-war (hämtad 8 juni 2015).
[702] Englund, Peter. “Spelrecension: Medieval II: Total War, som ett kopparstick som rör sig.“, *Dagens Nyheter,* 24 november 2006.
[703] Ibid.
[704] Englund (2006).

historieberättandet. För den som aldrig upplevt krig (vilket Englund visserligen gjort i rollen som krigskorrespondent i Irak även om givetvis vare sig han, spelkonstruktörerna bakom *Total War* eller militärhistorikerna satt sin fot på ett medeltida slagfält) så är det bilder och berättelser som utgör referenspunkter. Vissa av dessa bedöms ha större trovärdighet än andra och en representation som ligger i linje med en sådan förlaga bedöms vara mer realistisk än en som inte gör det. För givetvis är det så att det är den medialiseringsteknologi som finns tillgänglig som formar föreställningar om det förflutna. Den bildmässiga och narrativa förlagan utgör korrektur för bedömning av autenticitet och realism. Det historiska minnet är beroende av mediering. Hur det kommer till uttryck är en konsekvens av en kulturellt kodad associationskedja som är beroende av föreställningar om betydelsen av historiska händelser, platser, artefakter och objekt. Englunds diskussion om förlagans roll sätter fingret på hur ett narrativ knytas till ett medierande objekt och det sätt på vilket detta objekt styr upplevelsen av vad som framstår som autentiskt och inte.

Konstruktionen av autenticitet är en fråga om förhandling mellan föreställningar om det förflutna och vilka möjligheter en viss medieplattform erbjuder för att skapa en variant av autenticitet. Ett av många exempel på detta står att finna på spelsajten twcenter.com. Här finns en uppsjö av modifikationer till de olika *Total War*-spelen. Många av dessa moddar utgörs av en slags historiska omtolkningar av spelet. Ett exempel på en sådan mod är *Seleucids: Vae Victis*, där spelet *Rome: 2 Total War* modifierats för att enligt spelarnas tolkningar vara mer autentiskt. I detta fall hade man bland annat använt sig av den israeliske militärhistorikern Bezalei Bar-Kochvas studie från 1976 av den seleukidiska armén.[705] Spelmodden presenterades som ”based on reliable historical sources”.

Något som ytterligare stärkte dessa spels autenticitetsanspråk var att deras spelmotorer även användes i historiska TV-dokumentärer. En modifierad version av *Rome: Total War*s stridssimulator användes av *BBC* och *History Channel* för att skildra historiska fältslag.[706] Ett av TV-programmen som utnyttjade spelmotorn hette *Time Commanders* och var en kombination av historisk dokumentär och reality-show. I *Time Commanders* fick ”vanliga människor” axla rollen av fältherrar i historiska slag och ge order till de digitala trupperna. Deltagarnas insatser i spelet bedömdes sedan och analyserades gentemot de historiska motsvarigheterna av militärhistorikerna Lynette Nussbacher och Adrian Goldsworthy.

Time Commanders var inte först med att använda krigsspelsformat i historiska program på TV. År 1978 sände BBC en TV-serie i sex delar som hette

[705] *Vae Victis Total War*. url: http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?746146-Hellenistic-Previews-(Seleucids) (hämtad 1 november 2017).
[706] Jenkins (2012), 157.

Battleground.[707] I denna berättades om historiska slag, men serien var inte en traditionell historisk dokumentär. Varje avsnitt byggde på att två motståndare utkämpade historiska slag mot varandra i miniatyrkrigsspelsformat. Varje avsnitt började med en introduktion av skådespelaren Edward Woodward som med hjälp av kartor gav en historisk genomgång av slaget som skulle utkämpas.

Bilder 40 och 41. Dessa bilder visar scener ur programmet Battleground som sändes på BBC 1978. I detta program iscensattes historiska slag med miniatyrer. Med detta program användes krigsspelsformatet för att berätta om det förflutnas krig för en bred publik. De historiska fältslagen utspelades under programmets gång mellan krigsspelare vilka agerade historiska fältherrar och i programmet undersöktes slagens kontrafaktiska möjligheter. Överst återfinns programmets ciceron, den brittiske skådespelaren och krigsspelsentusiasten Edward Woodward. Den högra bilden visar de båda "fältherrarna" i programmet. Den nedre bilden visar krigsspelaren Peter Gilder (till höger) militärhistorikern och krigsspelsentusiasten Paddy Griffith (till vänster) när de spelar igenom slaget vid Gettysburg. Griffith skrev egna krigsspelsregler och använde krigsspel för att prova olika militärhistoriska hypoteser. url: https://www.youtube.com/watch?v=w_AXGbFyuz4&index=11&list=PLdAPAly2sNIUdymRCXrz3gImY388My00J *(hämtad 13 november 2017).*

I denna typ av infotainment TV-program med historiska tema är det tittarens subjektiva upplevelse som prioriteras. I synnerhet är tanken att tittaren ska identifiera sig med aktörerna i programmen, vilka i sin tur skapar kontrafaktiska historiska narrativ. Därmed blir den kontrafaktiska frågan "vad hade hänt om…?" till en norm för historieberättandet. I historieskildringen hamnar personliga

[707] I Storbritannien grundades även Society of Ancients (SCA) 1965, en förening inriktad mot antikens historia och krigsspel med antiken som tema.

vinkeln, det egna deltagandet i det historiska narrativet och den historiska potentialiteten i historiska händelser i fokus. Detta innebär även att föreställningen om det historiska aktörskapet som förkroppsligas i fältherrens agerande hamnar i förgrunden.

I den offentliga, populariserade formen av historia dominerar en version av historia där den dramatiska berättelsen och de historiska aktörerna står i fokus i skildringar av händelser i det förflutna. Berättelsen utformas ofta så att den tänkta publiken på olika sätt ska ”uppleva” det förflutna, exempelvis i form av en engagerande utställning eller ett spännande TV-program.[708]

Upplägget i *Time Commanders* påminde mycket om *Battleground* men en avskillnaderna var att deltagarna inte var erfarna krigsspelare utan just ”vanliga” människor som skulle ”uppleva” historien genom att vara aktörer, mer specifikt fältherrar, i ett historiskt slag öppet för kontrafaktiska möjligheter. Miniatyrspelrummet byttes visserligen ut mot ett virtuellt spelrum men även detta fungerade som en interaktiv kontrafaktisk uppvisning av historiska slag. Genom TV-mediet blev krigsspelet en lins för historieskildringar vars uttalade syfte var att nå en historisk förståelse av dynamiken i ”avgörande fältslag” genom ett betonande av fältherrar som historiska aktörer.

Det historiska slagfältet presenteras då som en karta fältherren blickar ut över och medan han funderar över sitt nästa drag. Efter att lagt pannan i djupa veck fattas så ett beslut och det historiska skeendet tar sin början. Detta åskådliggörs genom trupper vilka ofta representeras av modeller eller leksakssoldater flyttas på kartan. Detta didaktiska grepp finner vi exempelvis i en belgisk dokumentär om slaget vid Waterloo, *Waterloo: The Last Battle* (2015) som producerades inför slagets 200 års jubileum[709] samt i National Geographics *Commanders at War* (2009) där två generaler från andra världskriget ställs mot varandra i en skildring av något av slagen under detta krig.

Här skildras alltså fältslag utifrån krigsspelets estetik. Dramaturgiskt är upplägget att fältherrarna står på varsin ände om en karta/ett spelbord och turas om att utföra drag och motdrag. Plötsligt har fältherrarna blivit krigsspelare och krigsspelet har blivit ett historiemedieringsformat. Här sker en repositionering av perspektiv i den historiska skildringen som är en konsekvens av krigsspelet som medieringsform. Här är det inte längre fråga om krigsspelaren som ser det historiska skeendet genom fältherrens ögon utan fältherren som betraktar kriget som skildras från krigsspelarens perspektiv.

[708] De Groot, Jerome. *Consuming history: historians and heritage in contemporary popular culture*. London: Routledge, 2009.
[709] *Waterloo, l'ultime bataille*. Regi av Hugues Lanneau. 2015.

Föreställningar om autenticitet i historiska FPS

I ett tidigare kapitel beskrevs olika militära FPS. Här kommer jag att diskutera historieförmedling i FPS för underhållning. Tematiskt kommer jag att först fokusera på skildringar av andra världskriget och första världskriget för att sedan lyfta ett par exempel på hur även andra historiska epoker har skildrats i dessa spel.

I FPS-spel är det inte den store mannen eller fältherren som lyfts fram utan individen, den enskilde soldaten. Det kontrafaktiska element, där spelarens handlingar avgör historiens gång som är så påtagligt i spel med fältherrefokus, saknas här.[710] Skildringen måste dock vara ”spelbar”, vilket innebär att spelarens karaktär inte får vara maktlös och undergiven. Således måste det finnas utrymme för individuella initiativ och hjältedåd, vilket gör att de avatarer spelare styr oftast framstår som mycket snabbare, starkare och uthålligare än ”vanliga” människor. Medieforskaren Michael Hitchens ser stora diskrepanserna mellan spelen och de tillstånd av krig de ska representera:

> Apart from the obvious lack of real injuries and deaths amongst their players, these games are not attempting to be faithfully realistic representations of real combat. In most cases, even when the events of the game are based on facts, the game mechanics ensure an experience that is less than faithful. Player characters can take much more damage, and keep functioning when wounded, far beyond what is possible in the real world. The kill counts in a single-player game will typically be in the hundreds, if not the thousands. And the role of the player is often atypical for real world combatants.[711]

Även om spel har dessa kännetecken, med spelkaraktärer som närmast är outtröttliga och har superkrafter så kan spelen icke desto mindre beskrivas i termer av realism. När det gäller synen på vad en autentisk skildring av något i ett spel är handlar det ofta om estetiska preferenser. Det handlar då företrädesvis om att grafiken i spelen är realistisk i betydelsen att den datorgenererade animering är så pass avancerad att det nästan liknar en spelfilm. Historiska miljöer, uniformer och vapendetaljer kan skildras med stor detaljrikedom. Liksom de flesta andra spel är FPS-spelen även del av den för samtiden så framträdande konvergenskulturen. I många fall engageras spelare av spelutvecklare som speltestare. Ibland konstruerar spelarna själva egna spel genom att modifiera redan existerande spel.

---

[710] Kempshall, Chris. *The First World War in computer games*. Basingstoke: Palgrave Pivot, 2015, 72–73.
[711] Hitchens, Michael.” War in Videogames, Between Reality and Entertainment.” *E-International Relations,* 26 november 2014. url: http://www.e-ir.info/2014/11/26/war-in-video-games-between-reality-and-entertainment/ (hämtad 23 oktober 2017).

Det populäraste temat för historiska FPS är andra världskriget och oftast skildras detta krig från ett amerikanskt, eller västerländskt perspektiv.[712] I dessa spel med andra världskriget som tema finns en tendens att reproducera och förstärka nationella stereotyper enligt en enkel formel:

> … a simple construction of the American and British soldiers as good, Russian soldiers as brutal but brave, German soldiers as evil Nazis and Japanese soldiers as a uniformly fanatical and cruel horde[713]

Generellt har andra världskriget varit tacksamt att skildra då detta krig i den historiska kanonen beskrivs som en konflikt mellan det goda och det onda, som ett krig mellan nazister/fascister och demokratins förkämpar. Därför kallas det ibland för ”det goda kriget”.[714] I spelens skildringar hämtas ofta inspirationen från spelfilmer och dokumentärer om detta krig.[715] Dessutom kunde kända skådespelare kunde låna ut sina röster till karaktärer i de olika spelen.[716] Det är svårt att överdriva likheterna mellan krigsfilmer och FPS med andra världskrigstema.

FPS blev populärt nästan samtidigt som det sena 1990-talets våg av amerikanska krigsskildringar som *Saving Private Ryan* och *Den tunna röda linjen* samt tv-serien *Band of Brothers*. Närheten till filmmediet tog sig många uttryck. Exempelvis skapades FPS:et *Medal of Honor: Allied Assault* på Hollywoodregissören Steven Spielbergs initiativ. Spielberg hade tidigare regisserat *Saving Private Ryan* och betraktade FPS som ännu en plattform där historien om de amerikanska truppernas uppoffringar och heroism under andra världskriget kunde skildras på ett pedagogiskt vis.[717] *Medal of Honor: Allied Assault* släpptes 1999 och likheterna med *Saving Private Ryan* syntes redan i spelets inledning. I en dramatisk, interaktiv sekvens deltog spelarens karaktär i stormningen av stränderna i Normandie den 6 juni 1944.

Ett annat exempel på krigsfilmsestetik återfinns i FPS:et *Call of Duty* (Activision 2003). I spelet skildrades andra världskriget från olika perspektiv och spelaren deltog i strider i Norge, Ryssland och Frankrike som brittisk, rysk eller amerikansk soldat. *Call of Duty* var ett actionfyllt spel och de olika uppdrag som spelaren utförde var oftast av commandotyp, spelarens karaktär var i detta spel ett slags actionhjälte som utförde farliga uppdrag bakom fiendens linjer. I detta

[712] Breuer, Johannes, Ruth Festl, och Thorsten Quandt. “Digital War: An empirical analysis of narrative elements in military first-person shooters.”, *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, nr. 3, 2012, 215-237.
[713] Chapman (2016), 207-208.
[714] Salvati och Bullinger (2013), 158.
[715] De Groot (2009), 135.
[716] Chapman (2016), 209.
[717] Edge, Staff. “The Making of… Medal of Honor.”, *Gamesradar*, 30 mars 2015. url: http://www.gamesradar.com/making-medal-honor/ (hämtad 6 juni 2017).

spel kom berättelsen om andra världskriget som "det goda kriget" där de allierade med gemensamma ansträngningar besegrade nazismen till tydligt uttryck. I spelets manual hette det:

> From the fields of France to the Volga River - from the smallest squads dropped behind enemy lines, to the massive divisions that won the war and multiple fronts - the soldiers of the Allied Forces stopped the German Army by standing and fighting together, side by side.[718]

Den amerikanska kampanjen skildrade en amerikansk fallskärmssoldats öden i Normandie 1944. I dessa spelsekvenser fanns klara paralleller till scener från TV-serien *Band of Brothers*. Den brittiska kampanjen skildrade SAS soldaten Evans som slogs i Frankrike och i Norge. I detta fall var filmreferenserna av äldre slag, där filmer som *Hjältarna från Telemarken* (1965). I spelsekvensen med titeln *Stalingrad* skildrades östfronten. Här användes scener och miljöer som var inspirerade av spelfilmen *Enemy at the Gates* (2001). Ett annat exempel var spelet *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (2005) där scener från TV-serien *Band of Brothers* var framträdande som inspirationskällor.

Spelforskaren Kyle Kounter har beskrivit genrens förhållande till övrig populärkultur med krigiska tema på följande vis:

> Stylistically, FPS have borrowed heavily from existing popular culture motifs. This includes cinematic fodder such as action movies (stoic, hypermasculine tough guys with dry, cool wits), war films (with their themes of honor, nobility, sacrifice, and heroism), and film noir (taciturn antiheroes, femme fatales)—all heavily laden with heteronormative and homosocial themes.[719]

Det är alltså en iscensättning av maskulina krigarideal, där karaktärerna i större utsträckning än i krigsfilmerna har agentskap. Fokus i spelen ligger på striderna, eftersom det är dessa som är spelbara. Med hjälp av de populariserade referensramar spelaren fått från filmer och TV-serier stärktes spelupplevelsen och det förflutna presenterades i en för spelaren välbekant kontext som dock nästan uteslutande fokuserade på strider, taktik och vapen. Krigsskildringarna i dessa spel är actionorienterade, spelarens avatar framstår som en krigshjälte som är starkare, snabbare och tåligare än en vanlig människa. Då spelen ska vara underhållande gäller det för spelkonstruktörerna att hitta rätt balans mellan utmaningar spelaren ställs inför och möjligheten att klara av dessa utmaningar. Att porträttera något realistiskt på ett sätt som får spelaren att känna sig maktlös blir sällan lyckat. Därför blir skildringarna i dessa spel ofta heroiska eftersom det

[718] url: http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty (hämtad 5 januari 2018).
[719] Kontour, Kyle. "The Governmentality of Battlefield Space: Efficiency, Proficency, and Masculine Performativity.", *Bulletin of Science Technology and Society*, nr. 5, 2012, 355.

roligare att spela hjälte än offer. Detta kan i sin tur leda till att skildringarna uppfattas som överdriven eller propagandistiska.[720]

Det är inte bara filmsekvenser från den populariserade historiekanon som krigsfilmer utgör som använts för att signalera historisk autenticitet. Materiel som vapen, uniformer och stridsfordon framställs även med stor detaljrikedom i spelen. I vissa spel skildras även skador detaljerat. I spelet *Sniper Elite V2* är spelaren krypskytt i andra världskriget. Varje skott som avlossas skildras genom en ”kill cam” – en filmsekvens som i detalj visar hur projektilen sliter sönder motståndarens kropp. I en spelrecension är det just denna detalj som lyfts fram som en av spelets förtjänster:

> The camera tracks the bullet and gives you a front-row seat to the moment of impact. Sometimes you just watch the bullet enter and exit the body, leaving a blooming exit wound behind. The more dramatic moments offer an X-ray view of the bullet smashing through bones and tearing through organs in grisly slow motion. These are brutal and gratuitous (perhaps too much so, for some), but even after hours of sniping, they never get old.[721]

Begreppet ”selective fidelity” är användbart för att visa hur spelkonstruktörer väljer ut vissa delar av den historiska berättelsen om andra världskriget för att skapa en egen historisk uttrycksform. De menar att vissa generella aspekter av denna form är återkommande. Det gäller framförallt FPS-spelens kombination av teknik och vapenfetischism, deras inkorporerande av krigsfilmers konventioner för hur krig skildras ”realistiskt” samt användandet av olika tidstypiska detaljer som föremål, uniformer och historiska karaktärer. Med hjälp av ett eklektiskt användande av dessa strategier blir andra världskriget till kommersiella produkter i FPS-form med anspråk på historisk autenticitet och realism.[722] Denna inramning skapar förutsättningarna för historisk immersion i ett iscensatt förflutet förankrad i en populärkulturell föreställningsvärld. En generellt vedertagen uppsättning komponenter kan fungera som en estetisk inramning skapad i syfte att få spelaren att associera till berättelser om andra världskriget.

Om spelens skildringar inte lever upp till spelares förväntningar eller föreställningar om realism kan spelare skapa egna modifikationer. Ett exempel på detta var spelet *Red Orchestra: Ostfront 41–45*.[723] Enligt spelutvecklaren John

[720] Chapman (2016), 210.
[721] Wattens, Chris “Sniper Elite V2 is a satisfying shooting gallery, though it often does a lackluster job maintaining the illusion.”, *Gamespot,* 1 maj 2012. url: https://www.gamespot.com/reviews/sniper-elite-v2-review/1900-6374659/ (hämtad 4 juni 2017).
[722] Salvati och Bullinger (2013), 163.
[723] *Red Orchestra: Ostfront 41–45,* Tripwire Interactive 2006.

Gibson började arbetet med detta spel utifrån den frustration många spelare kände när det gällde hur strider skildrades:

> No one was making the game we wanted. A lot of the 'realistic' shooters played like Quake with WWII weapons. We introduced a whole bunch of revolutionary things that are common now: 3D ironsights, proper ballistics, realistic player movement, player damage.[724]

Spelet var en mod av scifi-spelet *Unreal Tournament*. Modifieringarna växte i omfattning för att slutligen resultera i ett fristående spel. Detta blev i sin tur egen spelserie, *Red Orchestra,* med uppföljare som *Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad* och *Red Orchestra 2: Rising Storm.*

En ambition som syns i *Red Orchestra* spelen var att skildra människokroppens begränsningar och därmed göra spelarens karaktär mindre heroisk och mer sårbar. Tanken var att detta skulle skapa en mer realistisk inramning. Avataren i *Red Orchestra* blev snabbt andfådd och till skillnad från de flesta andra FPS kunde ett enda skott vara dödande. I andra spel kan avataren ofta ta en hel del skada, skada som dessutom kan ”repareras” genom s.k medikits, något som även var möjligt i *Red Orchestra* om än i begränsad omfattning. Det fanns ingen sikthjälp i spelet, vilket skiljde *Red Orchestra* från de flesta andra FPS där det ofta förekom ett kors som siktreferens. Då spelaren var tvungen att använda det simulerade vapnets sikten utan annan siktreferens menade man att realismen och autenticiteten i spelet ökade. En annan skillnad, som ökade svårighetsgraden och därmed den upplevda autenticiteten var simuleringen av mängden laddad ammunition i vapnet. I andra FPS brukade den ammunition spelaren hade tillgång till vara utskriven på skärmen i en ”ammunitionsräknare”. Så var inte fallet i *Red Orchestra*. Istället blev vapnets magasin lättare när ammunitionen började ta slut och spelaren fick använda sig av denna information för att göra en bedömning av ammunitionsåtgången.[725] En ökad arbetsbörda på spelaren var här ett sätt att skapa en känsla av autenticitet. Enkla spelmekanismer, som att spelaren var tvungen att klicka en extra gång för att ladda om ett gevär med bygel skapade en form av historisk autenticitet. Inte sällan brukar spelare likställa en hög svårighetsgrad med hög autenticitet.[726] Ju svårare något är desto mer realistiskt tycks det vara.

Därmed formulerades en annorlunda konceptuell förståelse av vad realism i denna typ av spel kunde innebära, realism handlade här om att skala bort en rad hjälpmedel som spelare vants sig vid från andra spel.

---

[724] Griliopolous, Dan. ”The Making of Red Orchestra.”, *PC Gamer,* 14 maj 2011. url: http://www.pcgamer.com/the-history-of-red-orchestra/ (12 juni 2017).
[725] Chapman (2016), 220.
[726] Chapman (2016), 219.

Bild 42. Ett exempel på "realistisk simulering", spelet Red Orchestra2:s återskapande av den ikoniska spannmålssilon i Stalingrad. (Bild från "Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad, preview.", PC Gamer, 11 januari, 2011). url: http://www.pcgamer.com/red-orchestra-2-heroes-of-stalingrad-preview/ (hämtad 12 januari 2017).

Realism och autenticitet i historiska FPS handlar även om en balansgång mellan vilken typ av krigföring som skildras och hur detta görs. Ovan har exempel från FPS med andra värdskrigstema använts, det är också den period som är vanligast bland historiska FPS. Andra epoker, exempelvis napoleonkrigen och medeltiden har, som visas nedan förekommit, men de har inte vunnit samma popularitet.

Första världskriget är en intressant epok i sammanhanget. Flygsimulatorer med första världskrigstematik hade visserligen varit relativt vanligt förekommande, och kunde härleda sina skildringar till populariserade myter om flygarhjälten men skildringar av kriget på marken i förstaperson är något som inte porträtterats lika ofta.[727] I synnerhet har skyttegravsupplevelsen beskrivits som ospelbar och skildringarna av första världskriget i spelform har ofta ramats in på ett trivialiserande sätt. Exempelvis har kriget skildrats med leksaksestetik snarare än fotorealistisk 3D-grafik.[728] Till skillnad från andra världskriget så har exempelvis det första världskriget beskrivits som "svårspelbart". Här saknandes det förenklade narrativ där goda allierade slogs mot onda nazister.

Men lagom till hundraårsminnet av första världskrigets utbrott kunde man på spelförsäljningstjänsten Steams hemsida se att ett nytt FPS med första världskrigstema skulle släppas i testversion (s.k. Betaversion) och att detta spel skulle vara en mer realistisk skildring än vad som förekommit i andra spel. Spelet

[727] Kempshall, Chris. *The First World War in computer games*. Basingstoke: Palgrave Pivot, 2015.
[728] Chapman, Adam. "It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames.", *Game Studies*, nr. 2, 2016. url: http://gamestudies.org/1602/articles/chapman (hämtad 20 april 2017).

i fråga hette *Verdun* och var skapat med finansiellt stöd av frivilliga entusiaster. Det hade finansierats med hjälp av pengainsamling online (s.k. *crowd funding*).

I en intervju publicerad av nättidskriften *Play the Past* diskuterade en av personerna bakom spelet den process man genomgått för att skapa det man menar vara en trovärdig representation av dessa strider.

> I think there is a limitation as to what we can do in a multiplayer environment, to the individual experience of the soldier, in terms of writing a letter of home and things like that, [details] which are really important. I recognize that we are limited in that regard. What we are able to do is to give an impression of how the fighting took place, and the senselessness of the conflict, especially the trench warfare gameplay we made, with the attack and counterattack, sort of has this futility. On a higher level, it's like "look at what you're doing, this is so senseless". So I cannot honestly claim that we have the individual soldier's experience, hands on, that wouldn't be fair. But what we can show is this futility of the conflict, the senseless slaughter of the trench line, which is really horrible, which was very much a reality for these people.[729]

I artikeln avhandlades olika sätt att skapa en realistisk skildring av skyttegravskriget. Det gällde att uppnå en god balans mellan spelbarhet, underhållning och historisk autenticitet. Realismen som eftersträvades skulle helst även innefatta grafisk representation av kroppsskador och gasattacker samt artilleriangrepp:

> ...not just to make a gory blood fest, but to realistically represent the experience, and the mutilations that people underwent, in a sort of subtle way so that it does not dominate the entire scape of the game.[730]

Verdun släpptes under våren 2015. I spelet förekom såväl gasattacker som storskaliga artillerianfall. Särskilt gasattackerna var något som diskuterades av spelarna eftersom de olika sidornas gasmasker skilde sig åt. Den tyska sidans gasmasker var svårare att se igenom jämfört med ententens, något som även påverkade spelarnas möjligheter att se motståndarna i spelet. I spelet går det att experimentera med olika taktiska grepp. En spelare beskrev på ett spelforum sin spelupplevelse av *Verdun* på följande sätt:

> ...so far I find it fun to smoke up an advance on one side of the trench line and then let the demolitions and flamenwerfer specialist take out whoever's lingering around. Hopefully we've done this

[729] Roy, Gilles. "In the Trenches: Verdun Developer Interview Part Two.", *Play the Past,* 3 juni 2015. url:
http://www.playthepast.org/?p=5261 (hämtad 6 februari 2017).
[730] Roy (2015).

> while some regular infantry come in and reinforce us and then we can defend the trench against counter attack. When this happens, it gets pretty wall to wall in there. Trench fights in gas is surreal. German gas masks really suck though compared to the Entente's gear (hard to see). [731]

Det fanns även spel som skildrade detta krig på ett mer action-orienterat sätt, med en mer maktfullkomlig avatar som spelaren kunde kontrollera. Ett sådant exempel var *Battlefield 1* som det svenska spelföretaget DICE släppte 2016. I detta spel kan spelaren prova en uppsjö av mer eller mindre exotiska vapen förknippade med detta krig. Som i de flesta FPS var det multiplayerläget som drar till sig störst intresse men spelet hade även en singleplayer kampanj där spelaren fick följa en karaktär genom kriget. Här skildras olika slagfält visserligen på ett actionbetonat sätt. Det höga tempot och känslan av närvaro i de actionladdade sekvenserna var det som framhölls som det autentiska. Samtidigt fanns en inramning till spelet som betonade krigets hemskheter. En recensent beskrev det som att spelet var "a harrowing journey from the bleak, muddy fields of the Western front to the sun-baked deserts of North Africa".[732] Spelet beskrevs som mer nyanserat än andra historiska FPS i sitt kontextualiserande av kriget:

> ...interesting storytelling prevents it from feeling superficial — these vignettes are more interested in telling the human stories of World War I than delivering a bombastic history lesson[733]

Ytterligare ett historiskt tema där populärkulturella förlagor använts i FPS är medeltiden. Även här var det känslan av att faktiskt vara på plats som beskrevs som det centrala i den föreställda autenticiteten. Till skillnad från det första världskriget representerade dock medeltiden ett avlägset förflutet. Därmed kunde det utgöra projektionsyta för föreställningar om krig i det förflutna som tangerade sagovärldar med ädla riddare som stred man mot man. Våren 2012 marknadsfördes spelet *Chivalry: Medieval Warfare* med försäljningsargumentet att detta spel skulle vara det första som återskapade den "rätta" känslan av att slåss i första person på ett medeltida slagfält. En av spelkonstruktörerna kommenterade i en blogg: "We wanted to capture the experience of truly being on a medieval battlefield."[734] Det framgår av bloggen att upplevelsen emellertid

---

[731] Endfire79. "Topic: Verdun FPS.", *Grogheads: Forum, Computer Wargaming,* 24 januari 2017. url: http://grogheads.com/forums/index.php?topic=12253.15 (hämtad 23 augusti 2017).
[732] Rad, Chloi. "Battlefield 1 Review.", *IGN,* 21 oktober 2016. url: http://www.ign.com/articles/2016/10/21/battlefield-1-review (hämtad 12 juli 2017).
[733] Rad (2016).
[734] Horsey, Julian. "Chivalry: Medieval Warfare, First Person Hack-n-Slash Arrives On Steam (video)." *Geeky-Gadgets,* 17 oktober 2012. url: http://www.geeky-gadgets.com/chivalry-medieval-warfare-first-person-hack-n-slash-arrives-on-steam-video-17-10-2012/ (hämtad 26 september 2017).

inte skulle byggas på historiska källor, utan på den föreställning om medeltiden som var bekant för målgruppen:

> To accomplish this we drew on our inspiration from epic swordfighting movies such as 300, Gladiator and Braveheart. We seek to bring the chaos, intensity and epicness that those movies deliver to the hands of a gamer.[735]

Utformningen av spelet skulle alltså utgå från populärkulturella referenser. Som tidigare framgått är det ett vanligt grepp för spelmakare att anspela på välbekanta populariserade iscensättningar av det förflutna för spelmakare för att hävda att deras produkter är ”realistiska”. Även här refererade det realistiska till det populärkulturellt välbekanta i skildringen av det förflutna.

I *Chivalry: Medieval Warfare* behövdes inte en faktisk historisk plats som förlaga. Här var spelplanen ett landskap med små byar, skogar, berg och borgar. Spelvärlden utgjordes av ett fiktivt land där två krigande fraktioner av riddare stod mot varandra i ständig kamp. Riddarna kunde särskiljas genom sina färger, den ena armén bar rött, den andra blått. Miljöerna var skapade för att förmedla en allmän känsla av ”medeltid”.

> You have a sword and you want to hurt some people”. Chivalry is skill-based and controls like a First Person Shooter. Instead of guns and grenades players are given swords, shields and longbows. Set in a fictional yet gritty and realistic world, players will fight in fast paced online battles besieging castles, raiding medieval villages and fighting for glory in the arena with up to 32 players.[736]

Det hela liknade en populariserad fantasi om hur medeltida krigföring såg ut och hur dåtida strider utkämpades. Spelaren valde vilken typ av riddare denne ville spela, exempelvis bågskyttsspecialist eller yxbeväpnad riddare. Beroende på vilken typ av riddare som valdes fanns olika vapen att välja mellan exempelvis svärd, yxor, sköldar, bågar och armborst. Om spelarens lag försvarade en borg fanns dessutom möjlighet att hälla kokande olja på angriparna.

I ett annat FPS-krigsspel med medeltida tema som utkom ungefär samtidigt som *Chivalry: Medieval Warfare* kunde spelaren också välja mellan en rad vapen och rustningar och slåss mot motståndare online. Här korresponderade dock miljön spelet skildrade mot den serie av inbördeskrig som gällde kampen om Englands tron under perioden 1455–1485, en period som brukar kallas rosornas krig. Spelet hette *War of the Roses*.[737]

---

[735] Horsey (2013).
[736] Torn Banner Studios, skaparna av *Chivalry: Medieval Warfare*. url: http://www.tornbanner.com/chivalry/about/ (hämtad 13 november 2017).
[737] Spelets tema var den period av stridigheter har bland annat odödliggjorts genom Shakespeares drama *The Life and Death of King Richard III* (1594). I denna pjäs skildras händelserna under

Spelteknisk fungerade *War of the Roses* som ett typiskt FPS. Allteftersom spelaren blev skickligare och besegrade fler motståndare erhöll erfarenhetspoäng, s.k. XP (experience points) som fungerade som valuta i spelet. Med tillräckligt många XP gick det att köpa bättre utrustning eller en stridshäst som kunde användas i spelet. En spelrecensent på siten *Eurogamer* beskrev systemet med den tidigare nämnda Shakespeareреferens från *Richard III*: ”A horse, a horse 1000XP for a horse”.[738]

Under arbetet med *War of the Roses* besökte spelutvecklarna historiska miljöer och dokumenterade sina besök i en serie kortfilmer. I dessa videoklipp som användes för att marknadsföra spelet visades dessa exkursioner som ett slags ”fältstudier”. Syftet formulerades i termer av att “we want to find out what everything was about and use all this information and everything that we learned to make an even better game”.[739] Filmserien kallades *Behind the Scenes: an Odyssey* och fanns utlagd på spelföretaget Paradoxs hemsida och på youtube. I klippen visades hur spelkonstruktörerna Mårten Stormdahl och Gordon van Dyke besökte de historiska miljöerna som skildrades i spelet. I filmklippen förekommer också intervjuer med olika experter som historiker och museipersonal. I ett segment provade Stormdahl och van Dyke att bära rustning och lärde sig slåss med svärd. De red tornerspel och slogs med rustning. Målet var att “see how it felt like to be a mounted soldier on a horse, to see what it felt like to wear armor.”[740] Spelkonstruktörerna använde sig av detta halvdokumentära draget, som i mycket liknade populärhistoria på TV, för att visa hur deras föreställningar om historisk autenticitet återspeglades i spelet. Deras föreställning om historisk autenticitet visades upp i dessa reklamfilmer för spelet och bidrog till att spelet i helhet kunde marknadsföras som en autentisk representation av medeltida strid i första person.

Ett annat exempel var fantasyspelet *Mount and Blade: Warband* designat av den turkiska spelstudion *Taleworld* och utgivet av ovan nämnda Paradox Interactive.[741] *Mount & Blade: Warband* var en kombination av FPS och småskalig taktik. Spelaren utförde uppdrag mot betalning och förde befäl över en mindre styrka av datorstyrda soldater som kunde utföra enklare order. Som titeln

krigens sista period då ätten Yorks kung Richard III slutligen besegras vid slaget vid Bosworth 1485 och utan häst, omringad av sina fiender yttrar de mytomspunna orden ”A horse! A horse! My kingdom for a horse!”. Shakespeare, William. *William Shakespeare, the Complete Works.* London: Leopard Books, 1995, *King Richard III,* Act V, Scene IV, 668.

[738] Dean, Paul. ”War of the Roses review, Paradox’s medieval deathmatch i bloomin' deadly.” *Eurogamer.net,* 1 oktober 2012. url: http://www.eurogamer.net/articles/2012-10-01-war-of-the-roses-review (hämtad 5 juni 2017).

[739] *War of the Roses: Behind the Scenes, an Odyssey*, *Episode I*, Paradox Interactive 2012. url: https://www.youtube.com/watch?v=83TYMnVxICo (hämtad 13 november 2017).

[740] *War of the Roses: Behind the Scenes: an Odyssey*, *Episode I*, Paradox Interactive 2012. url: https://www.youtube.com/watch?v=83TYMnVxICo (hämtad 13 november 2017).

[741] *Mount and Blade: Warband,* Paradox Interactive 2010.

antyder gick det i spelet att slåss från hästryggen. I ett av spelen i *Mount and Blade*-serien var historieskildringsambitionen tydlig. Här använde spelkonstruktörerna en känd litterär förlaga. Spelet hette *Mount and Blade Warband: With Fire and Sword* och släpptes 2011.[742] Spelet byggde på den polske författaren och nobelpristagaren Henrik Sienkiewiczs historiska roman *Ogniem i miecem* från 1884 (eng. *With fire and Sword*). Spelplanen var Östeuropa under 1600-talet i regionen runt dagens gränsområde mellan Polen och Ukraina. På en karta över denna region ledde spelaren sitt band av trupper. Spelsekvenserna skiftar mellan ett övergripande perspektiv då spelaren navigerade på den stora kartan för att sedan skifta till ett första personsperspektiv då det var dags för strid i ett återskapande av småskalig taktik från 1600-talet.

I likhet många FPS fanns en rad moddar tillverkade av spelarna själva för att användas i de olika *Mount & Blade* spelen. Genom att ändra utseendet på soldaterna i spelet och parametrarna för effekt av olika vapen skapade spelare egna varianter av spelet för olika epoker. Det fanns exempelvis möjlighet att föra befäl över romerska legionärer, soldater från amerikanska revolutionen och inbördeskriget. I forumen på spelföretagets hemsida diskuterades ämnen som tidstypiska detaljer avseende uniformer och olika vapens effekt och hur denna kunskap på bästa sätt skulle omsättas i spelpraktik.[743] En av dessa modifieringar gav upphov till ett självständigt spel, *Mount and Blade: Napoleonic Wars* där spelets koncept översattes till Napoleontiden.[744]

Således finns en rad olika epoker ur militärhistorien representerade i FPS-format, och nya spel tillkommer alltjämt. Det spelen har gemensamt är att känslan av närvaro i första person är centralt. Autenticiteten i dessa spel utgår ofta från en tolkning av hur något såg ut. Detta innebär att återgivandet av vapen, uniformer och i viss mån historiska miljöer utgör grundbulten för autenticiteten. Till detta kan i vissa fall, vilket exemplet *Red Orchestra* ovan åskådliggör, en ökad arbetsbelastning för spelaren kan tas som intäkt för ökad autenticitet. Det symboliska ”arbete” spelaren utför tycks korrespondera mot de handlingar avataren gör i spelet.

Historieskildringarna i denna typ av spel är på grund av sitt betonande på spelets visuella aspekter, influerade av historiska skildringar i film och TV-serier. Således är det ofta, men inte uteslutande, populärkulturella referensramar som ofta används.

Nästan alla av dessa spel har det gemensamt att krigsskildringen utgår från ett första persons perspektiv och att spelomgångarna kännetecknas av ett kombinerat samarbetes och tävlingsmoment inte minst då multiplayerformatet

[742] *Mount & Blade: With Fire and Sword*, Paradox Interactive 2011.
[743] Taleworlds, skaparna av *Mount and Blade* spelen. url: http://forums.taleworlds.com/index.php/board,112.0.html (hämtad 21 december 2016).
[744] *Mount and Blade: Napoleonic Wars,* Paradox Interactive 2012.

ofta är det dominerande. Spelarna ”tävlar” med och mot varandra i tillrättalagda, lagom ”autentiska” historiska miljöer och tidstypiska detaljer avseende vapen och uniformer visas upp. I multiplayerläget i de spel som beskrivits i detta avsnitt var spelarens rörelsefrihet begränsad till relativt små ”banor”. Dessa var virtuella slagfält där striderna från de båda världskrigen, medeltiden och andra historiska slagfält aldrig tog slut så länge nya spelare kopplade upp sig.

Summerande analys

Under den period som var i fokus i detta kapitel skedde ett teknologiskt skifte, hemdatorerna blev vanligare och krigsspelen fick därmed en ny medieplattform. Detta innebar dock inte slutet för vare sig brädspel eller miniatyrspel. En av de mer uppenbara skillnaderna mellan analoga och digitala spel är förhållandet mellan det som syns i spelet och det underliggande regelsystemet. I ett brädspel har spelaren hela tiden tillgång till spelets regler. Så behöver inte fallet vara med elektroniska spel. Även om spelets regler kunde förklaras i en användarmanual så behöver spelaren inte kunna reglerna i ett elektroniskt spel för att spela det. Det dolda regelsystemet i dataspelen gjorde även att spelen kunde framstå som autentiska då vissa processer i regelsystemet, framförallt sådana som i analoga spel krävt att spelare utförde kalkyler och slog i tabeller var automatiserade och osynliga. I den bemärkelsen tillhandahöll datorerna ett ”simuleringsrum” som var kvalitativt annorlunda från de analoga brädspelen.[745] Spelets processer kunde osynliggöras och därmed framstå som mer realistiska. Autenticitet kunde möjligen innebära att reglerna var osynliga.

Då brädspelen kompletterades med digitala krigsspel avsedda för hemdatorer skedde delvis en remediering, en slutsats som blir särskilt tydlig då man betänker att vissa av dataspelen byggde på tidigare brädspel. Något som dock var genomgående var den höga utsträckning i vilken spelarna involverades. Detta betonades tydligast i miniatyrkrigsspelen där reglerna mest var vägledande och spelaren förväntades själv fylla i luckorna. Regelsystem i brädspelen var något rigidare, men även här fanns många exempel på ”sandlådespel”. I dataspelen syntes spelarnas involvering främst i moddingkulturen, som inte sällan gav upphov till nya kommersiella spel. Underhållningskrigsspelen kan här sägas vara exempel på en konvergenskultur, där gränserna mellan producenter och konsumenter var porösa.

Brädspelen kunde i sin tur betraktas som ett uttryck för autenticitet, exempelvis då spelare använde sig av Reisswitz’ protokoll för att realistiskt skildra kommunikation i krig med hjälp av dataspelet *Scourge of War*.

[745] Lowood (2016), 101.

En central komponent i krigsföreställningen är de upplevelser av realism och autenticitet som krigsspelen skapar. Här är det värt att notera att en kompletterande medieform kan innebära ett skifte i möjligheten att gestalta historisk realism. För dataspelens del har det mycket handlat om en vidareutveckling av grafikmotorer vilket lett till att mycket av diskussionerna om realism handlat om bildlika representationer av miljöer, ting och människor. Grafikmotorernas möjligheter att skapa interaktiva miljöer bidrog till att forma bilden av det förflutna. Även här finns fog att betrakta krigsspelen ur ett konvergenskultursperspektiv i synnerhet då krigsspelens grafik också användes för att skildra förflutna krig i andra sammanhang som i exempelvis dokumentärer och militärhistoriska infotainment-program på TV. Detta iscensättande, där historisk detaljkunskap kombinerades med utförliga modelleringar av soldater och terräng, användes för att visa hur krig i det förflutna ”egentligen såg” ut i dokumentärfilmssammanhang. Här kunde krigsspelets militär-instrumentella framställningssätt med dess specifika krigsspelsestetik användas och fältherrar porträtteras som krigsspelare. Krigsspelsestetiken påverkade alltså det sätt på vilket krig i det förflutna föreställdes och presenterades även i sammanhang utanför krigsspelen.

Datorgrafiken och automatiseringen bidrog till att bryta upp turordning och i vissa spel utkämpades slag mer eller mindre i realtid. När kausaliteten frikopplades från turordningsfaserna kunde den framställas i ett flöde, vilket i sig kunde relatera till föreställningar om realism och autenticitet. I verkligheten pausades inte det historiska skeendet. Det som i spelen ger autenticitet var inte längre som på 1800-talet i första hand att reglerna återspelar kausala samband. Det kunde lika gärna handla om att utrustning och vapen återspeglade populära föreställningar om en historisk autenticitet, hur ”det verkligen var”. Ett medeltida slagfält kunde presenteras genom att lyfta fram vissa detaljer ur den populariserade föreställningen. Analysen av de utvalda exemplen visar många fall där en populär spelform i händerna på spelare och spelutvecklare på olika sätt använde spel som plattformar för att skapa representationer av det förflutna. Dessa byggde på underliggande föreställningar om krig och historia, föreställningar som fick delvis nya uttryck genom spelmediet.

Oaktat de olika medieplattformarna och de olika typerna av krigsspel är det tydligt att spelen generellt förmedlar en uppfattning om historisk realism grundad i militär instrumentalism och autenticiteten i skildringen, det aktörskap som spelaren förväntades ha byggde på föreställningar om maskulinitet kopplad till krig. Spelen salufördes som ett sätt att spegla de utmaningar historiska fältherrar och soldater mött och låta spelaren själv prova på några av dessa utmaningar. Den autentiska framställningen utgick således från en maskulint kodad historisk erfarenhet av krig. Identifikationen med fältherren som historisk aktör var alltjämt en viktig komponent i iscensättandet av olika krigsscenarier. Det var genom en tänkt fältherreblick som fältslag skildrades. Därigenom

kopplades krigsspelet samman med spelarens identifikation med fältherreidealet och förstärkte den historiska skildringen av fältherren som maskulinitetsideal. Upplevelsen av autenticitet i den historiska representationen i historiska underhållningskrigsspel baserades till stor del på en identifiering med detta ideal. Realismen och autenticiteten i spelens krigsskildringar kunde även utsträckas till att omfatta teorier om psykologiska effekter i mötet med krigets fasor då spelaren iklädd rollen som fältherre fann att de soldater som stod under dennes befäl drabbades av uttröttning eller panik och vägrade lyda order. De mänskliga begränsningarna skildrades som en komponent i krigets kaos. Som maskulinitetsideal framstod både fältherren och den individuella soldaten som den som bäst kunde hantera sin utrustning samt sina egna och de underlydandes begränsningar. Behärskandet av begränsningar framstod som en del av utmaningen.

Grafikmotorernas utveckling bidrog till att föra skildringar närmre ett förstapersonsperspektiv. Det syntes både i slagfältsskildringar där den autentiska upplevelsen beskrevs som att ”se det en general såg” och i FPS-spelen där perspektivet var den enskilde soldatens. Det individuella perspektivet i dessa spel kunde också användas i marknadsföringssyfte då spelkonstruktörer själva dokumenterade sina efterforskningar och använde dessa för att saluföra sina spel, som exemplet med *War of the Roses* visade.

Spelens simuleringar av vapen och annan krigsteknologi kompletterades med olika försök att simulera erfarenheten av att befinna sig i en krigssituation. Känslan av realism kunde bygga på att osäkerhet friktion och kaos kodifierades i regelsystem och bidrog till att skapa en föreställning om hur autentiska historiska krigsskildringar skulle se ut. Inte bara estetiska element som vapen och uniformer utan även det som upplevdes vara en tillräckligt god skildring av osäkerhet, kaos och kroppens och psykets begränsningar i krig kunde framhållas som en realismmarkör. Med datorerna skildrades detta kaotiska element automatiskt, utan att spelaren själv behövde känna till det bakomliggande regelsystemet. Detta element av osäkerhet, kaos och sårbarhet var särskilt påtagligt i spel där spelaridentiteten inte är fältherren utan en individuellt stridande soldat som främst av speltekniska skäl ibland framstod som en superhjälte.

9. SUMMERANDE DISKUSSION OCH SLUTSATSER

Syftet med denna avhandling har varit att bidra till kunskapen om krigsspel som historiemedieringsform. Fokus har legat på hur krigsföreställningar samverkat med uppfattningar om maskulinitet och historia, och hur detta tillsammans har format krigsspel som kulturella verktyg. Forskningsfrågorna var:

1. Hur har idéer om krig, maskulinitet och historia framträtt i underhållningskrigsspel och militära krigsspel?
2. Hur har den krigsföreställning som skapats av dessa idéer gestaltats vid olika tidpunkter med skiftande tekniska simuleringsmöjligheter?
3. Vad har autenticitet inneburit i relation till olika slags krigsspel?

I detta avslutande kapitel avslutas resan som inledde avhandlingen. Nu kommer studiens resultat att mer ingående diskuteras utifrån frågeställningarna. Jag behandlar dem emellertid i omvänd ordning. Först summerar jag kapitlens resultat om vad autenticitet har inneburit i relation till olika krigsspel, och diskuterar även autenticitet i förhållande till kausalitet och historia. Därefter tar jag upp till diskussion krigsföreställningarnas relation till de medieplattformar som den teknologiska utvecklingen möjliggjort. Därmed har idéer om krig och historia, nämnda även i den första forskningsfrågan, diskuterats. Därefter återstår krigsspelens föreställningar om maskulinitet, vilket jag lyfter till särskild diskussion i påföljande avsnitt. Slutligen avrundar jag avhandlingen med ett övergripande resonemang om krigsspel som kulturella verktyg och som historiemedieringsform.

Inledningsvis vill jag emellertid återknyta till avhandlingens positionering i det växande fält som studiet av spel med historiska teman utgör. I spelforskningen har fokus oftast legat på samtida spelkultur och längre sammanhängande kritiska historiska narrativ om spel har i stort sett saknats. Forskningsfrågorna som man har utgått ifrån har varit av annan art än de jag använt mig av i denna avhandling.

Tidigt under arbetets gång insåg jag att om man vill begripa krigsspel som historiemedierande artefakter, vilket innebär att de ska ha något slags anspråk på autenticitet i skildring av krig och historia, så måste spelen sättas in i en brytpunkt mellan den militärhistoriska/militärteoretiska kontexten och den historiekulturella kontexten. I båda dessa kontexter artikuleras vad som innefattas i begreppet autenticitet.

Detta är ett centralt begrepp för historiemediering då det som bedöms vara autentiskt i skildring av det förflutna är det som ligger till grund för om bilden av det förflutna verkar trovärdig eller inte. Denna bild är dock, i likhet med alla historieskildringar resultat av en tolkning av ett historiskt fenomen som skulle

kunna beskrivas på ett annat sätt, kanske med en annan tyngdpunkt, beskriven utifrån ett annat perspektiv eller stöpt i en annorlunda narrativ form eller genre. Kanske är det vi kallar autenticitet i historiska skildringar ytterst en fråga om, praxis, vanor eller rentav tycke och smak?

För mig har det under arbetet framstått som självklart att den militärhistoriska kontexten givit en fingervisning om vad autenticitet i krigsspel vara, framförallt då spelen utformats utifrån ett militärt instrumentellt perspektiv. Det som i ett sådant sammanhang tolkas som realism och autenticitet kan härledas till dels en militärteoretisk kunskapsregim och dels en historiekultur där krig och fältherrar skildrats som instruktiva, instrumentella exempel.

Då det gäller den historiekulturella kontexten så är det inte enbart den tradition av historiska narrativ, karaktärer och symboler som varit tongivande för hur det förflutna skildras. Det sätt på vilket medier används och den plats de har i en given kultur har varit av avgörande betydelse för hur man tänkt kring autenticitet. Det är alltså inte enbart det historiska narrativet i sig, utan även formen i vilken denna presenteras som bidrar till hur föreställningar om historiska fenomen framställs som autentiska. Medieplattformar som används för att skildra det förflutna innehåller såväl möjligheter som begränsningar för hur något kan skildras. Vid sidan av film och TV kan även krigsspelen lyftas fram som exempel på medieformer som skapar föreställningar om vad som är autenticitet i en representation, en autenticitet som alltid är beroende av sin mediespecificitet.

För den här avhandlingens del har positioneringen av krigsspelet som en artefakt i brytpunkten mellan två kontexter fått metodologiska konsekvenser. Tyngdpunkten i vissa kapitel ligger på den militära kontexten och i andra på underhållningskontexten. Uppdelningen har inte varit vattentätt och de båda kontexterna har beskrivits som ömsesidigt beroende. Ambitionen har varit att hela tiden ha krigsspelet i fokus, en artefakt vars olika uttryck på olika sätt relaterat till dessa två kontexter.

I tidigare forskning har det ofta handlat om företrädesvis digitala krigsspels förhållningssätt till ekonomiska och militära intressen eller det teknologiska, politiska, ekonomiska och militära sammanhang inom vilket dessa spel skapats som en del av övrig mediebevakning av pågående konflikter. Då krigsspelen relateras till samtida konflikter finns en risk att spelens ursprung glöms bort och hur spelens historia, konventioner och genrer påverkar hur de kan användas för att skildra något. Att spel är en specifik medieform med styrkor och svagheter som skiljer sig från andra medieformer har påpekats även i tidigare forskning.[746] Det mediearkeologiska angreppssätt jag anlagt i denna avhandling visar både på medieformens roll i formandet av föreställningar och det omgivande diskursens inverkan på spelens uttrycksform.

[746] Se exempelvis Dawn (2015), Chapman (2013), Sabin (2012), Schut (2007), Urrichio (2005).

Jag har visat hur krigsspel gjort det möjligt att skildra krig i såväl ett samtida som ett historiskt perspektiv med anspråk på autenticitet genom att hänvisa både till de historiekulturella och militära kontexterna. Det är på detta sätt krigsspelen kan sägas vara kulturella verktyg som reproducerar föreställningar om vad krig är ur ett historiskt perspektiv och hur krig fungerar ur ett praktiskt.

Krigsspelen har formats både av krigsvetenskapliga teorier och militär praktik. Dessa har även influerats av underliggande historiska föreställningar om krigets universella mekanismer och de fältherrar och soldater som agerat på slagfälten vilka utgjort det arketypiska krigets aktörer. I denna avhandling har jag visat att krigsspelen trots olika teknologiska förutsättningar att skildra krig haft flera likartade drag under de tvåhundra år denna avhandling spänner över. De gemensamma drag krigsspelen haft över tid har att göra med krigsspelets inneboende möjligheter och begränsningar dels som kodifierade kausala system, men i än högre utsträckning som en medieprаktik där krig skildras mittemellan den militära instrumentalismens dogmatism och den kittlande underhållningen.

I brytpunkten mellan den militära och underhållningsrelaterade kontexten finns krigsföreställningen vilken ger en fingervisning om vad krig ”är” och vilken skildring av krig som är representativ i ett givet sammanhang. Det militärt instrumentella sammanhanget och underhållningssammanhanget har i stora stycken sammanfallit. Skillnader bör snarast beskrivas i termer av nivåer än typer. Den krigsföreställning som kommer till uttryck i de underhållningskrigsspel som behandlats i denna avhandling är snäv och företrädesvis fokuserad på händelseförloppet på det tänkta slagfältet. Sällan berörs krigets tragiska eller traumatiska aspekter i dessa spel. Inte heller synliggör spelen de långa perioder av väntan, långtråkighet och ångest, trots att detta är centrala delar av många krigsberättelser. De aspekter av erfarenheter av krig som inte passat in i medieformen har vanligen skalats bort, även i de fall där det heter att spelen är realistiska skildringar av krigets kausalitet. Krigsspelen kan skildra det förflutna och lyfta fram krigshändelser som annars kanske skulle falla i glömska. Krigsspelen som lyfts fram i denna avhandling skildrade inte krigets offer, lidandet, flyktingar, sorg och död. Istället lyfte spelformen fram aktörer och beslut. Fokus hamnar då naturligtvis på krig och fältslag som ”avgörandets ögonblick”. Ritualiseringen som följandet av regler som spel innebär gör att spänningen i krigsberättelsen behålls, alltså skildrar krigsspel det som något smaklöst skulle kunna kallas för den ”lekfulla” delen av krig med stor detaljrikedom. Samtidigt som vapen, uniformer, olika trupptyper och annat lyfts fram (det som i grunden är rätt esoterisk historisk kunskap), kan det även med fog hävdas att spelen är ett sätt att glömma snarare än minnas många aspekter av erfarenheter av krig. I synnerhet de som inte får rum innanför spelens praktik där arméer ställs mot varandra i något som påminner om ett väl avgränsat tävlingssammanhang.

I den här avhandlingen har jag undersökt både militära krigsspel och underhållningskrigsspel utifrån utgångspunkten att det strängt taget inte är viktigt vad som är det ena eller det andra. Likheter och skillnader mellan olika spelformer och olika plattformar har använts för diskussioner om krigsspelens betydelse. Jag har undersökt hur krig beskrivits i olika slags spel som hävdas vara mer eller mindre autentiska representationer av krigföring och historiska fältslag. Genomgående har ambitionen varit att ”se” krigsspel på detta kontextsammansmältande sätt genom att betona likheter mellan olika spelplattformar men även spåra likheter och skillnader i hur begrepp som krig, maskulinitet, historia och autenticitet kommit till uttryck över tid i krigsspel.

Autenticitet och kausalitet

Avhandlingens empiriska undersökning inleddes med svenska bearbetningar av preussiska krigsspel under 1800-talet, en nästan uteslutande militärvetenskaplig kontext. Autenticitet handlade i det sammanhanget om en överenstämmelse mellan krigsspelen och olika krigsvetenskapliga teorier. Dessa byggde i sin tur på matematiska principer och en proto-positivistisk vetenskapssyn som präglade den geometriska krigföringens epok. De krigsvetenskapliga diskussionerna under 17- och 1800-talen som jag diskuterat i anslutning till krigsspelen byggde i stor utsträckning på mekanistiska föreställningar om krig. Lite förenklat uttryckt: den som kunde kodifiera kriget i matematiska och geometriska principer skulle också kunna segra på slagfältet. En skicklig fältherre skulle inte lämna något åt slumpen.[747] Till sin hjälp hade fältherren en uppsättning regler, principer och medietekniker. Dessa har jag gemensamt kallat för kodifieringar. Dessa kodifieringar avspeglade sig i krigsspelen då regelsystemen utformades för att skildra olika aspekter av militärvetenskaplig teori. Exempel på detta var olika typer av visualiserings-, disciplinerings-, och prediktionsinstrument, företrädesvis kartor och drillböcker. Krigsspelen beskrevs som sammansättningar av dessa olika tekniker vilka bidrog till att forma en bild av vad krig var, hur det såg ut och hur det fungerade.

Kriget kunde beskrivas i kausala termer som omsattes i krigsspelens regelsystem. Med deras hjälp konkretiserades krigsföreställningen till olika typer av regelsystem som visade vad krig var och hur krig gick till. Därigenom formades krigsspelen till kulturella verktyg med vilka krigsvetenskapliga teorier kunde skildras och iscensättas på virtuell väg. Som kulturella verktyg kunde de skildra krig utifrån den autenticitet som konstruerades genom att spelen speglade de krigsvetenskapliga teorierna.

[747] Lynn (2003), 129.

Allt lät sig dock inte kodifieras med samma lätthet som geografi eller exercis, i synnerhet inte om spelen var tänkta att användas som träningsredskap inför verkliga krigshandlingar. Som så ofta är fallet krockade teori och praktik. Det fanns saker som formaliserade regler svårligen kunde greppa, företrädesvis till synes slumpmässiga faktorer, väder, tur och otur samt den oberäkneliga mänskliga viljan. Det som inte kunde kodifieras behövde beskrivas på ett annat sätt än genom stelbenta regler. Vissa skribenter hänvisade till krigets ”sublima” element för att beskriva dessa faktorer. Carl von Clausewitz benämnde dem ”friktion”. Krigsföreställningen byggde i denna kontext på en kombination av denna mekanistiska världsbild och en motsatt föreställning om krigets oförutsägbarhet och kaos. Båda dessa element rymdes innanför det militära krigsspelets ramar. En sådan spänning mellan det formaliserade systemet och de okontrollerbara faktorerna kom till uttryck i hur spelledarens roll gradvis förändrades under 1800-talet. I de ”fria” krigsspelen agerade han mindre tyngd av regler och mer efter sitt eget huvud då han på ett pedagogiskt och ”autentiskt” sätt skulle beskriva olika krigssituationer och fatta domslut.

I kapitel 4 beskrevs underhållningskrigsspel och krigsleksaker som iscensättningar av fantasier om att vara en fältherre och ta kontroll över krigets skeende. Skildringar av samtida krig kunde med krigsspelen och krigslekarnas hjälp bidra till att trivialisera pågående krig. Här rörde det sig om en annan föreställning om autenticitet än den som återfanns i professionella krigsspel. Autenticiteten kopplades i hög grad till en föreställning antingen om hur kriget egentligen borde vara eller som en nostalgisk fantasi om hur krig varit i det förflutna. Det lekfulla kriget kunde iscensättas på annat sätt. I exempelvis H.G. Wells och Ossian Elgströms krigsspel kodifierades dessa föreställningar som anspelade på det idealiserade krigets lekfulla element. Det var tanken på krig som en ädel kamp och ett manligt äventyr som hamnade i förgrunden, med snygga uniformer och spektakulära, spännande strider män emellan som ägde rum innanför lekens ”magiska cirkel”. Nostalgin och trivialiseringen blev desto mer framträdande då den idealiserande bilden av kriget krockade med det industrialiserade krigets verklighet. Fantasier om förflutna krig kunde lyftas fram som motbilder mot det moderna kriget. Därmed kunde den nostalgiska krigsföreställningen användas för att rädda föreställningen om kriget som äventyr. Det moderna kriget beskrevs som en förvrängd variant av det ädla lekfulla kriget man tyckte sig se i det förflutnas nostalgiska skimmer.

I det femte kapitlet återvände jag till den militära kontexten. Krigsspelet beskrevs där som ett instrument för planering och utbildning i militär praktik. Teknikutvecklingen under 1900-talet bidrog tillsammans med krigsvetenskapens förändring till nya former av autenticitet i krigsspel. De militära krigsspelens utveckling knöts till en generell vetenskapstrend inom militärvetenskapen, förkroppsligad genom operationsanalysens och den generella kvantifieringstendens som möjliggjordes av datorutvecklingen. I de militära

krigsspelen användes datorer för att få spelen att framstå som mer autentiska, då datorerna möjliggjorde ett beräknande av fler kausala variabler. Kausalitet och sannolikhet blev då uttryck för autenticitet.

Då krigsspelen användes för att skildra olika hypotetiska framtider var den historiskt situerade krigsföreställningen en given utgångspunkt. Det förflutna gav en välbekant förankring för spekulationer om framtiden. Föreställningar om autenticitet kunde därför iscensättas genom att spelen gavs en medieteknisk inramning som verkade realistisk då den var välbekant, i synnerhet då scenarier presenterades med fejkade nyhetssändningar och diverse rekvisita som skulle ge en känsla av att det som utspelades var lagom på riktigt. Erfarenheter från det förflutna användes som extrapoleringar för att måla upp en bild av det krig i framtiden man hade att förbereda sig för.[748]

Den största osäkerheten när det gällde prediktion var den som var förknippad med en ny, tidigare okänd form av krigföring som dominerades av en storskalig användning av kärnvapen. Vad som kännetecknade autenticitet i skildringen av denna typ krig stipulerades i många fall av civila experter. I de militära krigsspelen var syftet att försöka förutse det potentiella händelseförloppet i ett kärnvapenkrig mellan supermakterna och försöka beskriva följderna av ett sådant krig i form av kausala kedjor som utforskades i krigsspel och datorsimuleringar. En stor del av krigsspelen handlade om att undersöka under vilka situationer ett sådant krig kunde uppstå för att därigenom kunna undvika att det överhuvudtaget bröt ut. För att göra detta kunde man använda sig av avancerade matematiska modeller och datorsimuleringar där kausala händelsekedjor och relationen mellan en rad faktorer undersöktes. Man ville alltså se hur det skulle vara möjligt att ingripa i den kausala kedjan och avstyra en eskalering som ledde till krig. Eskaleringen blev ett undersökningsobjekt och betraktades som en källa till kontrollförlust. Kunskap om kausaliteten i den potentiella eskaleringskedjan sågs som ett sätt att kontrollera händelseutvecklingen. Autenticiteten uttrycktes här i termer av kausala samband och sannolikheter.

Det tredje världskrigets kontrafaktiska historia skrevs i populärkulturella skildringar som gav en bild av hur detta krig skulle te sig. I skildringarna beskrevs vart kriget rent geografiskt skulle utkämpas, och en region som Fulda fick därmed en symbolisk betydelse som ett potentiellt slagfält. Dessa berättelser kunde fungera som autenticitetsmarkörer i skildringar av det tredje världskriget i underhållningskrigsspel där dessa berättelser kunde utgöra bakgrund till det krig spelen skildrade. Hotet om kärnvapenkrig gav även upphov till en speciell form av underhållningskrigsspel vilka ofta var ironiska skildringar av en situation som upplevdes vara präglad av kontrollförlust. Kausaliteten i dessa spel uttrycktes

[748] En simulering formas av föreställningar om det som ska simuleras som finns hos simuleringskonstruktören, se Winsberg (2010), 69–70.

ibland i termer av att kapprustningen i sig förr eller senare skulle leda till kärnvapenkrig. I spelen kunde man driva med den galenskap man tyckte sig se i kapprustningsdynamiken och den tillhörande kontrollförkusten. Dessa spel skulle även fortsätta att spelas efter kalla krigets slut och därmed bli till delar av en minneskultur av denna epok. I denna minneskultur fanns autenticitetsanspråk som gav en fingervisning om hur kriget som aldrig kom skulle kunna te sig.

Teknikens inverkan på hur föreställningar om autenticitet kunde komma till uttryck diskuterades vidare med exempel av olika typer av maskinbaserade stridssimulatorer i det sjunde kapitlet. I det virtuella stridsrummet framstod inte simuleringens begränsningar med samma tydlighet som i de datorassisterade krigsspelen där utfallen av datorns modelleringar diskuterades. Datorns förmåga att beräkna konsekvenser av mänskliga beslut bedömdes också i vissa fall som ett korrektur till ett felande mänskligt intellekt.

I de spel det rapporterades om i FOA:s och FOI:s tidskrifter betonandes att spelen skulle betraktas som tentativa spekuleringar snarare än prediktioner. Man var noga med att specificera spelen och simuleringarnas begränsningar. Simuleringar av krig är delvis simuleringar av mänskliga beteenden och mänskliga beteenden pendlar mellan det förutsägbara, reglerade och det oförutsägbara, idiosynkratiska. Dessa variabler är sällan av den art att deras giltighet kan fastslås med starka epistemologiska anspråk eller absolut förutsägbarhet. Därför måste konstruktörerna av krigsspel falla tillbaka på den historiskt situerade krigsföreställningen, även om de spel de skapade var tänkta att skildra en potentiell okänd framtid. Den historiska erfarenheten och den kulturellt situerade krigsföreställningen bidrar till att göra en framtidsskildring trovärdig genom att den på ett paradoxalt sätt får den okända framtiden att verka välbekant genom att stöpa den i det välbekantas form. Denna igenkänning bidrog även till att förmedla en iscensättning av ett tänkt krig på ett sätt som verkar trovärdigt och därmed autentiskt. Det fanns en medvetenhet om att spelens iscensättande av den föreställda autenticiteten var underkastad de modelleringar för kausala system som kom till uttryck genom spelens regelsystem och att dessa modelleringar omöjligt kunde vara heltäckande.

Under efterkrigstiden växte en globaliserad krigsspelskultur fram i takt med den medieteknologiska utvecklingen. Mot bakgrund av denna utveckling kom bräd- och miniatyrkrigsspel att kompletteras med datorkrigsspel. Iscensättande av historiska fältslag med miniatyrer kom även under efterkrigstiden att bidra till att skapa en krigsspelsestetik som var formad av lekfull nostalgi, på liknande sätt som skett under tiden kring första världskriget. De egna tolkningarna av autenticitet i historiska skildringar kom att få en alltmer framträdande roll, vilket jag diskuterar i det åttonde kapitlet. I miniatyrkrigsspelsregler kunde spelare uppmanas att ikläda sig den historiske fältherrens roll och genom egna

efterforskningar skapa lekfulla återspeglingar av förflutna krig på ett sätt som låg i linje med spelares egna eller spelkonstruktörernas uppfattningar om vad som egentligen utgjorde autenticitet. I underhållningsspel kunde autenticitetsanspråket knytas både till för spelare och spelkonstruktörer välbekanta militärhistoriska narrativ och spelares och konstruktörers uppfattningar om det förflutna.

Underhållningskrigsspelens likheter med sina militära varianter har tagits till intäkt för att garantera autenticitet, det som varit militärt instrumentellt gångbart har betraktats som mer realistiskt. När det gäller den historiska representationen i spel så är det dock historiekulturella uttryck, i synnerhet populärhistoria och populariserad militärhistoria som på olika sätt fungerar som referensramar för autenticitet i en representation. Historiedidaktikern Sam Wineburg att beskrivit den populärhistoriska referensramen som en ”cultural curriculum”, en uppsättning bilder och berättelser som genom att de ständigt medieras sätter agendan för vad som menas med viktiga historiska händelser.[749] En välbekant spelfilm kan i det sammanhanget sätta agendan för vad som menas med en betydelsefull historisk händelse och ge en bild av hur något ”egentligen” var.

I diskussionen om de tidiga militära krigsspelen användes inte begreppet autenticitet i relation till historia. Detta berodde på att spelen var tänkta att vara instrumentellt nyttiga för den militära framtida praktiken. Upplevelsen av autenticitet var därför sammanlänkad med spelets skildring av kausala modeller och den praktik genom vilken krigsspelen spelades, exempelvis det sätt på vilket ordergivnings och kommunikationsproblematik simulerades. Kravet att skriva order till trupperna på spelkartan, att inte kunna kommunicera med andra befäl som utifrån deras position på spelkartan bedömdes vara utom hörhåll implementerades för att de bedömdes vara praktiker som gjorde spelen autentiska. För de historiska underhållningskrigsspelen skapades autenticitet på liknande sätt, även här simulerades den militära praktiken. Men i dessa spel fanns ytterligare komponenter som bidrog till att iscensätta föreställningar om autenticitet. Dessa komponenter utgjordes av det historiska sammanhanget, kunskapen om det förflutna samt den historiekulturellt situerade föreställningen om hur något ”egentligen var”.

Genom krigsspelens historia ser vi alltså att det finns skiftande betydelser av vad begreppet autenticitet innebär men att det oftast relaterar till uppfattningar om kausala samband. Ytterst är autenticitet i spel ett uttryck för föreställningar om hur olika aspekter av verkligheten är beskaffade och spelens möjligheter att skildra dessa verklighetsaspekter. Allteftersom krigsvetenskapliga diskussioner tagit olika riktningar och teknologiska förändringar introducerats har nya möjligheter framträtt att simulera föreställningar om krig i krigsspel med anspråk på autenticitet och ny teknik har möjliggjort mer avancerade

[749] Wineburg, o.a. (2007).

beräkningar av kausala samband. Samtidigt finns historiska erfarenheter och berättelser med som ramverk i dessa föreställningar. Idéer om autenticitet tycks alltså vila på kombinationen av vetenskaplig diskurs, föreställningar om det förflutna, föreställningar om människors agerande i krig samt de teknologiska förutsättningar som gör skildrandet av dessa föreställningar möjliga. Detta betyder inte att allt förändrats i ljuset av ny historisk forskning som gett upphov till nya föreställningar om det förflutna och ny medieteknologi som gett nya möjligheter att iscensätta dessa föreställningar. Föreställningen om kriget såsom den presenteras i krigsspel tycks ha en konstant kärna. Trots skiftande krigsspelsplattformar så återfinns genomgående den matematiska kodifieringen av livsvärlden vilken i sin tur kan avläsas i den geometriska krigföringen, kodifiering av soldater såväl som tid och rum. Det är dessa som utgjort i grunderna för de kausala modellerna i spelens regelsystem. Exakt hur dessa regelsystem formulerades och användes för att skapa autenticitet varierade över tid och kontext, men likheterna mellan olika epoker och olika former av medieteknologi ska inte överskattas. Den historiskt situerade krigsföreställningen där slagfältet utgjordes av ett avgränsat rum där krigets regler (både i juridisk och i naturlagsmässig) gällde var ständigt återkommande.

Krigsföreställningar och medieplattformar

Oavsett om krigsspelen skapats i en militär kontext eller en underhållningskontext har jag argumenterat för att krigsspelen iscensätter krigsföreställningar. Med detta begrepp har jag försökt fånga den aspekt av krigets diskurs som har med berättandet, eller uppvisandet av krig att göra. Det är genom berättandet och uppvisandet av vad ”krig är” som kriterier för framställningar kan anses vara ”autentisk” eller representativ. I mitt användande av begreppet ”krigsföreställning” i denna avhandling har jag sökt skilja begreppet från det diskursiva. En föreställning är mer passiv än en diskurs och kan betraktas som en konsekvens av en diskursiv kunskapsregim. Jag har argumenterat för en vidare problematisering genom att framhålla att krigsföreställningar speciellt inom den militärteoretiska diskussionen tangerar diskursiva kunskapsanspråk, men att de genom sitt iscensättande av föreställningar snarare reproducerar och konkretiserar kunskapsregimer än skapar nya former av kunskap.

De ”tekniska simuleringsmöjligheter” som lyfts fram i avhandlingen andra forskningsfråga avser både den krigsvetenskapliga diskursen och de faktiska tekniska möjligheterna att iscensätta krig tillräckligt autentisk för en tänkt publik i en specifik kontext. Under den tidsperiod avhandlingen behandlat har olika medieplattformar utvecklats och influerat varandra vilka i sin tur påverkat krigsspelens utformning. Det mediearkeologiska angreppssättet har här kunnat

användas för att närmre undersöka de olika spelens uttryck i samklang med såväl diskurser om krig som medietekniska förutsättningar. Detta gäller krigsspel både som militära instrument och som underhållningsprodukter. I den militära kontexten var krigsspelen instrument avsedda att göra krigföringen effektivare och underlätta planering samt utbildning. Som underhållningsprodukter beskrevs de historiska krigsspelen som plattformar för att iscensätta skildringar av krig som var tillräckligt autentiska för att vara trovärdiga utan att kompromissa alltför mycket med spelens underhållningsvärde. I varje kapitel har denna fråga om hur krigsföreställningar vid olika tidpunkter och under skiftande simuleringsmöjligheter kommit till uttryck besvarats genom att krigsspelen har kontextualiserats i relation till militärteori och militärhistoria.

I det tredje kapitlet beskrevs hur den mekanistiska världsbilden och newtonska mekaniken influerade krigsspelens utformning. Den bakomliggande tanken med konstruerandet av professionella krigsspel var att delar av det kausala system beskrivit i naturvetenskapen kunde formuleras i krigsspelsregler. Därmed tänkte man sig att krigsspel kunde utformas så att de var autentiska i bemärkelsen att de speglade verkliga förhållanden stipulerade av naturvetenskapliga teorier. Detta kompletterades med kodifieringen av soldater i form av drill och reglementen samt kodifieringen av tid och rum med hjälp av kartor. Med dessa komponenter lades grunden till de moderna krigsspelen utifrån en naturvetenskaplig och militärteoretisk grundansats. Detta gav ramar åt medieringen av krigsföreställningar genom krigsspel. Därmed lades grunden för den typ av krigsspel, både som underhållning och som militära tränings och planeringsverktyg som finns idag, där det heter att spelen trots sina begränsningar är autentiska representationer av krig.

Krigsföreställningarna formades även av en historiekultur där krigets och fältherrens roll genom historien betonades. Detta framträdde dock inte lika tydligt i de militära krigsspelen som i underhållningskrigsspelen. I den militära kontexten var exempelvis den geniale fältherren ett ideal att sträva emot, i underhållningskontexten var den ett ideal som spelaren förväntades identifiera sig med i den underhållande och inte allvarligt menade låtsaslek som krigsspelet där kunde vara. Krigsspel kunde då användas för att iscensätta en form av idealiserat fantasikrig, en krigsföreställning där krig som ”det borde vara” kunde skildras. Dessa båda komponenter, den militära instrumentella ansatsen som beskrevs i kapitel tre och det populariserade betraktandet av kriget som något spännande och underhållande som diskuterades i kapitel fyra låg till grund för avhandlingens övriga diskussion om hur olika exempel på krigsföreställningar kommit till uttryck genom olika medieplattformar och krigsspelspraktiker under tvåhundra år. Det fanns inga vattentäta skott mellan dessa, snarare bör krigsspel som seriös militär praktik och krigsspel som underhållning betraktas som två ytterligheter på en linje.

Ett virtuellt stridsrum där skalenliga modeller eller kartor ersatts av 3D-grafik representerade ett skifte i kvantitativa och kvalitativa möjligheter för krigsspel att iscensätta krigsföreställningar. Det arbete som utfördes av spelledare eller spelare som behövde kunna reglerna och fysiskt flytta spelpjäserna övertogs av datorn. Förändringen kan dock inte helt beskrivas som en kvalitativ förändring, snarare en kvantitativ, då datorn kunde processa mer information och utföra fler beräkningar snabbare och säkrare än någon människa skulle ha möjlighet att göra.

Liknande teknologi som användes i avancerade militära flygsimulatorer kunde även brukas för att skapa simuleringar av historiska stridssituationer. Historiska flygsimulatorer med tema från exempelvis första och andra världskriget kunde användas för att låta människor prova på hur ”det egentligen var” att delta i luftstrider. Olika former av fysiska begränsningar som exempelvis kroppens förmåga att tåla G-krafter kunde implementeras i dessa spel så att spelaren även kunde ”uppleva” den kontrollförlust man tänkte sig att en verklig pilot upplevde i en likartad situation. Detta var ett exempel på hur ny teknik användes för att skapa en autenticitet i den historiska representationen med hjälp av teknik som användes för att simulera samtida krigföring. Ett annat exempel var FPS-spelen där det var den audiovisuella skildringen som framhölls som realistisk då den överensstämde med en krigsföreställning som formats av andra medier, exempelvis krigsfilmer.

Den datorbaserade simuleringsteknologin och de militära krigsspelen med sitt säregna symbolspråk lät sig, i vissa fall utan allt för stora förändringar, överföras till de moderna underhållningsdatorspelen. Det fanns även en påverkan från civilt håll där underhållningskrigsspelens konstruktioner av autenticitet och kausalitet överfördes till de militära krigsspelen. Men där dessa simuleringar använts för att försöka förutse kommande krig kunde de i sin underhållningsform användas för att skildra slagfält från det förflutna. Med tiden skulle dessa förflutna slagfält skildras med fotografisk detaljrikedom och den simulerade historiska fältherren kunde ta plats i tredimensionella digitalvirtuella rum.

Krigsföreställningarna såg givetvis olika ut beroende på vilken typ av krig som skulle skildras, det var skillnad på ett 1800-tals fältslag och en mekaniserad krigföring. Teknologiska förändringar i kölvattnet av de båda världskrigen ledde till nya krigsspelsformer då nya krigsmaskiner som exempelvis flygplan och kärnvapen utvecklades. Detta skedde samtidigt som en generell ökad kvantifiering av krigsvetenskapen i form av operationsanalys och datorteknik introducerades, vilket i sin tur ledde till nya uttryck för autenticitet i iscensättandet av krigsföreställningar.

Föreställningar om maskulinitet

Maskulinitetsidealen som jag har undersökt i denna avhandling var i huvudsak av två slag; fältherreidealet och soldatskapet. Jag har argumenterat för att dessa maskulinitetsideal speglas implicit i krigsspelens skildringar av krigets aktörer såsom de roller som tilldelades spelarna. Fältherren representerade den som stod på toppen av den militära hierarkin. Soldatskapet representerade den individuelle enskilde soldaten som ofta ingick i ett större kollektiv. I krigsspelen aktualiserades skillnaden mellan individuella och kollektiva kvalitéer och uttrycktes i bedömningar av effektivitet då soldater i en viss armé bedömdes på kollektiv basis. I synnerhet framstod trupper som var uppfyllda av disciplin, offervilja och pliktkänsla som mer värda i spelen. Detta gällde både militära krigsspel och historiska underhållningskrigsspel. I det senare fallet kunde spelkonstruktörer hänvisa till generella föreställningar i militärhistorien om olika förbands (exempelvis Waffen SS) eller olika nationaliteters soldatkvalitéer. Såväl trupper som fältherrar kunde betygsättas i de historiska underhållningskrigsspelens regler. Därmed tilldelades de ett särskilt värde i de olika spelen. Sådana bedömningar gjordes utifrån en föreställning om militär effektivitet.

Vikten av individuella kvalitéer hos både fältherre och soldatskap kan förklaras med hänvisning till spänningsfältet mellan deterministiska naturlagar och den fria viljan. Trots den starka förankringen till den newtonska mekaniska filosofin med sin principiella determinism i krigsvetenskapen fanns en medvetenhet om att kriget inte fullt ut lät sig greppas med hjälp av deterministiska teorier. Därför diskuterades svårkvantifierbara aspekter av krigföringen i termer av krigets ”sublima” element av olika militärteoretiker. Man tänkte sig att den geniale fältherren agerade i en värld styrd av kausala principer, men att han i viss var mån upphöjd över den determinism kausaliteten gav upphov till. von Clausewitz formulerade detta i termer av att fältslag och krig var en kamp mellan viljor. Fältherren var den som med hjälp av sin ”genialitet” skulle bringa kriget under kontroll. Därigenom fyllde föreställningen om fältherren en signifikant roll som den som kunde bringa ordning i krigets kaos. Utan ett underlydande soldatskap av tillräckligt hög kvalité kunde fältherren svårligen uträtta sin gärning.

Fältherren var en av de få som tillsammans med kungar och andra ”stora män” (ibland var kungen och fältherren en och samma person) kunde ingripa i den kausala kedjan av händelser i det förflutna. De kunde påverka händelseförloppet och därmed historiens gång. Att betrakta fältslag som en kamp mellan enskilda fältherrars viljor innebar att förmågan att kanalisera denna vilja och de individuella impulserna hamnade i förgrunden. Förmågan att hålla sina passioner och känslor under kontroll och underordna dessa det mål man föresatt sig ansågs vara instrumentellt viktig. Fram trädde på så vis en föreställning om den geniale fältherren som en med stor förmåga att utöva känslokontroll och

disciplin. I Fredrik II:s manual för sina generaler betonades exempelvis vikten av att anlägga ett ”pokeransikte”, känslouttryck skulle döljas för underlydande.

Förutom denna förmåga till disciplinering var kanske den viktigaste egenskapen hos den ideale fältherren att denne skulle ha kognitiva funktioner utöver det vanliga, en fältherreblick. Denna innefattade en kombination av ett snabbt och rörligt intellekt, förmåga till snabba kalkyler och slutsatser samt en perception som fungerade som ett slags omkodande av omvärlden till det militärt nyttiga. Denna blick har jag kallat fältherreblicken, vilket innebar en blick som framförallt såg militära möjligheter och hinder i olika situationer. Fältherreblicken beskrevs även i termer av vad som kan kallas en temporal – hypotetisk dimension. Den geniale fältherren skulle för sin inre blick kunna se händelseförlopp i förväg, greppa det sannolika händelseförloppet intuitivt och därigenom bli mycket effektivare i sin planering än motståndaren.

När krigsspel användes för att iscensätta förflutna fältslag kunde fältherren även symbolisera potentiell historisk förändring. Fältherren fick därmed en historisk-ideologisk roll. Armén han förde befäl över skulle nyttjas instrumentellt för att nå krigföringens mål. Fältherren var då inte längre enbart överhuvudet för en idealiserad krigarkast utan framstod alltmer som ett ideologiskt verktyg i statens och den historiska progressionens tjänst. Under perioden efter Napoleonkrigaren, i och med spridandet av von Clausewitz idéer, kom dessa mål att formuleras i politiska och ideologiska termer. Men samtidigt som fältherren kunde förknippas med en viss ideologi gick det utmärkt att särskilja krigets ”rena” hantverk från krigets ideologiska syfte, varför fältherren i krigsspelssammanhang inte ideologiskt behövde belastas för den regim han tjänade. Det var denna form av föreställning om en ren militär kompetens som närmast hade universell giltighet som även skildrades i krigsspel där spelaren uppmanades ikläda sig historiens ikoniska fältherrars mantel. Föreställningen om krigets principer som varandes i någon mån universella och evigt giltiga var som beskrivits tidigare en del av en äldre föreställning, vilken i sin tur kom till uttryck i kodifierandet av den moderna krigsvetenskapen från 1700-talet och framåt. Som sådan figurerade föreställningen om krigets universella principer även framgent i krigsspelskonstruktionen.

Därmed kunde fältherrar som verkade i ideologiskt tvivelaktiga sammanhang, som den tyska Nazi-regimen, framställas som förebilder utifrån sin rena militära kompetens när deras fälttåg skildrades i underhållningskrigsspel. Ibland har det hänvisats till att dessa generaler lyfts fram i spel och underhållning som soldatföredöme av politiska skäl. Det har hetat att det fanns anledning för NATO att ta tillvara på den militära expertis som fanns i det Tredje Rikets krigsmakt. Detta är ett rimligt antagande, men jag menar att det faktum att fältherrar kan framhållas som ideal även har att göra med en instrumentell syn på krigets hantverk. Den historiske fältherren kunde då framstå som ett närmast tidlöst

ideal, det spelade ingen roll om det var Hannibals, Karl XII:s eller Rommels bedrifter som skildrades. Samtliga kunde skildras i krigsspel som exempel på fältherreidealet omsatt i ren militär praktik, en praktik som icke-militära experter kunde vara uttolkare av.

Fältherreblicken återkom även i den roll spelledaren kunde ha i de militära krigsspelen som under 1800-talet rörde sig mot friare rollspelsformer. Reglerna i det ”fria” krigsspelet var riktlinjer snarare än absoluta. Spelledaren hade där oinskränkt makt att tolka händelseförloppet och fälla avgörande. Visserligen kunde resultaten av domsluten diskuteras i efterhand, men under spelets gång var spelledaren den främsta representanten för krigets geni, där sakkunskap, analysförmåga, den inre fältherreblicken och intuitionen kombinerades.

Föreställningen om krigets universella principer kunde kodifieras utanför den militära praktiken, vilket underlättade för den icke-militär expertisen i deras arbete med att konstruera krigsspel. De kunde antingen hänvisa till universella principer, eller hävda att de var experter på ny militär teknologi som en stelnad militär organisation var alltför långsam att inkorporera effektivt.

När kärnvapenkrig skulle skildras i krigsspel framträdde en annan bild av fältherren i det högteknologiska krigets tidsålder. Kraften i kärnvapnen var närmast ofattbar och det krig som skildrades var avskilt från det traditionella slagfältet. Utformningen av strategi och taktik överlämnades i hög utsträckning till expertis utanför den militära domänen. Det fanns en motsättning mellan det klassiska fältherreidealet och den knapptryckargeneral som skildrades i dessa spel. Kärnvapenkrigets fältherre framställdes följaktligen i stor utsträckning som teknokrat snarare än soldat. Den fältherre som kontrollerade dessa vapen var i flera bemärkelser avskärmad från vapnens effekt. Med de interkontinentala ballistiska missilernas inträde framstod kärnvapenkriget som ett krig som utkämpades genom medieringar av olika slag, från satellitövervakningsteknologier till radarskärmar fyllda med symboler. Man tänkte sig att detta krig skulle utkämpas på övervakningsskärmar placerade i skyddsrum djupt under marknivån. Fältherrens blick och hans analytiska förmåga hade här kommit till uttryck genom maskiner och informationsteknologi. Den klassiske fältherren tycktes inte behövas i ett sådant scenario där kriget automatiserats. Istället var det den icke-militära experten, förkroppsligad i figurer som Herman Kahn som var denna typ av krigförings ”genier”. Den icke-militära experten gjorde i synnerhet avtryck i uttolkandet av hur ett kärnvapenkrig kunde utkämpas. Fältherreblicken var här den tekniske expertens och dess uttryck medierades av elektroniska övervakningsskärmar.

Det moderna kriget som först var industrialiserat och senare digitaliserat kunde betraktas som ett krig som spårat ur, som avvikit från förståelsen av vad krig var. När Huizinga i ljuset av världskrigen och Ferdinand Miksche i ljuset av hotet från kärnvapenkriget kritiserades riktades blicken mot den nostalgiska historiska

krigsföreställningen. Det nya kriget var ett krig som inte var som krig borde vara, då det inte fanns utrymme för vare sig fältherrens geni eller soldatskapets kvalitéer. I leken och spelet var det dock möjligt att återknyta till ett tänkt förflutet eller till en fantasivärld där kriget fortfarande var ett äventyr och där fältherren och den ideale soldaten kunde komma till sin rätt. Det moderna kriget framstod som kliniskt, oinspirerat och vetenskapifierat.

Denna kliniska krigsföreställning kan ställas i kontrast mot en annan, måhända mer traditionell syn på krigföring där krigets ”kulturarv” bevarades. Tanken är då att krigets hantverk och lärdomar från bragderna på slagfältet överförs mellan generationer. En av Napoleons marskalkar, Michel Ney beskrevs på följande sätt i en brittisk biografi över honom:

> …like the cartoons of Raphael, they constitute a monument which bids fair to be are perennius! Soldiers of genious, finished tacticians, like the poet and painters, are seldom seen; and if in an age a Dundas appear in Britain or a Prince de la Moskowa on the Continent, their labours become the property of the world, and, like the sacred fire of the temple, should be religiously preserved.[750]

I det moderna kriget fanns litet utrymme för denne hjältetyp, möjligen med undantag för andra världskrigets pansargeneraler. Underhållningskrigsspel och lek med miniatyrer bidrog till att förmedla denna ideala maskulinitetsroll där fältherren var en upphöjd historisk karaktär och ett krigets individuella geni. Miniatyrer var ju till en början avsedda som pedagogiska redskap för att skola furstar i krigskonst, men gick från att ha varit ”kungarnas” leksaker till att bli leksaker för allmänheten. Därmed kunde alla få möjligheten att ”leka” att de var förkroppsligade hjältar, kungar eller andra typer av maskulina krigarideal. Här pekade krigsföreställningen mot en nostalgiskt färgad fantasi om krig i det förflutna som något spektakulärt, lekfullt och vackert, till skillnad från 1900-talets moderna krigs industriella slakt. Även andra världskriget kunde omfattas av krigsnostalgi, framförallt i ljuset av kärnvapenkriget.

Möjligen kan något av krigsspelens lockelse förklaras med hänvisning till att det förutom dyrkan av den geniale fältherren även finns en tradition av att betrakta krigföring som något som förbrödrar kämparna. I William Shakespeares pjäs Henrik IV håller den engelska krigarkungen Henrik V ett brandtal inför slaget vid Agincourt 1415. I detta tal inskärps hur männen som slåss tillsammans med honom upplyfts i den maskulina hierarkin och blir till hans bröder:

> This story shall the good man teach his son;
> And Crispin Crispian shall ne’er go by,
> From this day to the ending of the world,

[750] Chauncer, G. H., *Military Studies of Marshal Ney: Written for his Officers, translated from the Marshal’s Original Manuscripts by G. H. Chauncer Esq with Introduction and Diagrams by Major A. James*, London 1833, 16.

But we in it shall be remembered-
We few, we happy few, we band of brothers;
For he to-day that sheds his blood with me
Shall be my brother; be he ne'er so vile,
This day shall gentle his condition;[751]

Budskapet i denna monolog kan tolkas i termer av att de män som deltar i striden får en upphöjd status (dvs. de betraktas som kungens ”bröder”, alltså klättrar de i den hegemoniska maskulinitetens hierarki). De som gjuter blod tillsammans på slagfältet är förenade i krigarnas brödraskap. Detta signalerar även ett utjämnande av den maskulina hierarkin, där kungen är överst med sina soldater under sig. När de tillsammans möter krigets faror sker så en symbolisk utjämning. Det är detta som är den egentliga meningen i krigets brödraskap, de som deltagit i strid utgör en exklusiv gemenskap.

Detta sätt att formulera krigarnas gemenskap i relation till ett avgörande fältslag kan betraktas som det avtryck den hegemoniska maskuliniteten kan göra i ett historiskt narrativ. Den kan existera i berättelser och förekommer företrädesvis men inte uteslutande i populärkulturella sammanhang som idealiseringar av vad det innebär att vara en ”riktig man” genom att utföra handlingar som inte anses ”feminina” eller ”veka”. Uppmaningen att minnas slaget vid Agincourt kan relateras till en föreställning om det avgörande slagets betydelse som också den knyter an till den idealiserade bilden av krigarmaskulinitet. Visserligen kan detta tolkas som ett utslag av nationalistisk historieskrivning, men här finns även ett generellt anspråk på hegemonisk maskulinitet, inte minst då krigarkungen som står högst upp i den maskulina hierarkin uppmanar till maskulin gemenskap genom en gemensam krigsupplevelse. När man berättar om och minns bragderna från slaget vid Agincourt och diskuterar krigarnas mod eller feghet, duglighet eller inkompetens så gör man ett uttalande som pekar mot en idealiserad bild av krig och krigare i det förflutna. Denna upplevelse lever på något sätt vidare då det historiska narrativet om slaget förs vidare över generationer. Shakespeare låter krigarkungen Henrik V uttrycka detta som att den gode mannen är den som lär sin son om krigarbrödernas historia. Därigenom hålls berättelsen vid liv och tillhandahåller en bild av hegemonisk maskulinitet som kan nyttjas för att stärka föreställningen om manligt krigarskap och stridens gemenskap. Den som deltagit i strid har bevisat sin manlighet. Den som inte kan delta i strid kan ändå få dela något av upplevelsen av striden genom medieringar som betecknas som autentiska representationer av stridserfarenheten. I krigsspel blir denna krigargemenskap tillgänglig i en lekfull form för spelare som uppmanas identifiera sig med krigets aktörer.

Det maskulinitetsideal som var förknippat med soldatskapet genomgick under 1900-talet stora förändringar. Enskilda soldaters eldkraft ökade och de

[751] Shakespeare (1995), *Henry V*, Act IV, Scene III, 511.

förväntades i allt större utsträckning ta egna initiativ. Den mänskliga soldatkroppen eller pilotens fusion med stridsflygplanet blev här till ett simuleringsobjekt i sig. Det var ett annat individualiserat ideal som framkom här, den enskilde soldaten skulle inte vara del i en kollektiv massa som blint lydde order. Soldaten skulle kunna ta egna initiativ, improvisera och samarbeta. Även förmåga till snabb situationsbedömning, teknologisk expertis och reaktionssnabbhet premierades. I FPS-spelen och flygsimulatorerna var det dessa egenskaper som framhölls. Spelaren fick därmed själv symboliskt pröva sin duglighet i ljuset av en maskulint kodad historisk berättelse som handlar om att utöva kontroll över det historiska förloppet eller att som soldat delta i historiska fältslag. Huruvida spelares enskilda upplevelser kan beskrivas som fantasiekon går utanför denna studie, men möjligheten att en sådan fantasi på något plan är verksam menar jag kan avläsas i hur spelen framställs i recensioner och marknadsföring där spelare uppmanas ikläda sig fältherrens och soldatskapets skor. Krigsspelets lockelse kan därmed teoretiskt begripas utifrån en strävan att återskapa de utmaningar man menar att fältherrar och individuella soldater har ställts inför.

Hur ska vi då förstå detta iscensättande av föreställningar om maskulinitet, krig och historia i krigsspel? Här kan den teoretiska ansats som Joan W. Scott anlagt i sin diskussion om feminismen som ett föreställt gemensamt projekt för kvinnor användas. Scott visar hur kvinnor som fört en kamp för jämställdhet ofta hänvisat till historiska förebilder, andra kvinnor verksamma vid andra tidpunkter och på andra platser. Den föreställda gemensamma historien beskriver Scott som ett ”fantasieko”. Scotts analys av den gemensamma historiska berättelsen om kvinnornas historia och kamp för rösträtt, mänskliga rättigheter och jämställdhet kan även användas för att beskriva en annan typ av ”fantasieko” med en diametralt motsatt inriktning, nämligen fantasin om den gemensamma upplevelsen av kriget och den uppburne fältherren som en manlig idealtyp som krigsspelare uppmanas identifiera sig med. Åtminstone på ett teoretiskt plan stärks fantasin av att dela denna upplevelse stärks av att en spelare erbjuds ikläda sig rollen av denna maskulina idealtyp i krigsspel, antingen i fältherrens eller soldatskapets roll. Huruvida spelare faktiskt upplever spelet på detta sätt faller utanför denna avhandlings ramar.

Långt ifrån alla krigsspel har dock haft historiska teman. I synnerhet de militära krigsspelen är utformade för att passa in i föreställningar om samtida eller potentiella framtida krig. Den teknologiska utvecklingen och förändringar i krigföringen påverkade givetvis krigsspelens uttryck. Allteftersom den teknologiska utvecklingen ledde till förändringar i den militära praktiken så användes krigsspelen för att simulera ny utrustning och nya doktriner. I det moderna högteknologiska kriget fördes fältherren närmre vetenskapsmannen och ersattes nästan helt av den icke-militäre experten i kärnvapenbunkern. Krigsspelet kan betraktas som en arena där fantasiekot av föreställningen om

fältherren och soldatskapet iscensätts i enlighet med specifika krigsföreställningar i vilket det fältslag som utspelas på bordet eller bildskärmen har en specifik historiekulturell betydelse. Detta gäller också spel som inte behandlar större fältslag och där spelaren inte är någon form av fältherre. Även FPS-spel eller historiska flygsimulatorer relaterar i förlängningen till dessa föreställningar om krig, maskulinitet och historia.

Historiemediering i krigsspel

Denna avhandling har haft en mediearkeologisk ansats och olika nedslag har gjorts i krigsspelens historia under 200 år. En poäng med mediearkeologi kan vara att få perspektiv på en samtida digital spelkultur genom att belysa denna i relation till en längre kultur- och mediehistoria som går längre tillbaka än till introducerandet av datorer. En annan poäng kan vara att betrakta olika medieformer som delar av ett större kulturellt sammanhang, en kontext där medieformen får en specifik betydelse. Jag har kontextualiserat samtidens krigsspel genom att hänvisa till att deras historia kan spåras tillbaka minst 200 år. I denna avhandling har jag analyserat hur föreställningar om krig, maskulinitet och historia tillsammans har format krigsspel som kulturella verktyg. För att förstå spelens historiekulturella uttryck så måste de sättas i relation till historieskildringar om förekommer i andra sammanhang, framförallt de bilder av det förflutna som kommer till uttryck inom populärkulturen. Det är främst dessa som spelkonstruktörer använt sig av för att appellera till spelarnas nostalgiska längtan efter krigsskildringar. Spelarens upplevelse av det förflutna i spel kan då betraktas som en samverkan mellan den historiekultur spelet uttrycker, spelarens förförståelse av det förflutna, samt den faktiska spelupplevelsen. Därför är den kulturella kontext, inklusive den medieekologi inom vilken krigsspel konstrueras relevant.

Om en skildring bedöms vara autentisk i sin representation av något så utgör denna skildring en referenspunkt att utgå i ifrån. Kausaliteten är den historiska förklaringsmodellen där historiska skeenden beskrivs i termer av mer eller mindre regelmässiga orsakssamband, vilka ytterst bygger på föreställningar om hur historiska processer fungerar.

Vi använder hela tiden redskap för att externalisera och fixera de kognitiva processerna i vårt inre som vi kallar minne. Till skillnad från våra inre mentala processer, så kan vi betrakta och dela med oss av våra externaliserade minnen utifrån externaliseringsprocessen och därmed lägga grunden till skapandet av kollektiva minnespraktiker. Här har den medietekniska utvecklingen spelat en betydande roll för hur historia kunnat komma till uttryck. Det kollektiva minnet kan inte särskiljas från de kulturella verktyg som används för att uttrycka det. De

formar varandra. Medieteoretikern Friedrich Kittler har med en slagkraftig formulering beskrivit det som att ”medierna bestämmer vår situation”, vilket innebär att medierna sätter ramarna för vad som kan kommuniceras och hur verkligheten kan beskrivas.[752] Skiftande medieformer innebär förändrade förutsättningar för det kulturella minnets externaliserande.

I förlängningen leder förändrade medialiseringspraktiker till förändrade förutsättningar för att representera det förflutna. De tredimensionella simuleringarna som återfinns i dagens dataspel kan skapa representationer av det förflutna som inte varit möjliga tidigare. Detta behöver dock inte innebära att dessa representationer i sig är mer autentiska än tidigare former för historisk representation. Autenticitet är något som skapas genom förväntningar och föreställningar. Detta gäller även hur vi väljer att framställa berättelser om krig, hjältar, kungar och historiska händelser. Landstigningen i Normandie, slaget vid Waterloo eller slaget vid Gettysburg kan representeras på en rad olika sätt. I spelen interagerar spelaren med dessa berättelser som ofta beskrivs som historiska vändpunkter. Här kan spelaren delta antingen som soldat eller fältherre och utöva olika typer av aktörskap i simuleringen av den historiska händelsen.

Här är det dock viktigt att påpeka att det inte alls är säkert att spelare lär sig något om de händelser spelen porträtterar. Många spelare spelar för att ”slå algoritmen”, alltså bemästra spelet även om det rör sig om seriösa krigssimuleringar.[753] Därför framstår det som problematiskt att enbart med hänvisning till spelens interaktivitet eller immersion framhäva spelens pedagogiska förtjänster. Olika medier ger olika typer av upplevelser av ”historia” och förknippas med olika krav på autenticitet i den historiska skildringen. Även möjligheter till tolkning och reflektion påverkas av medieformen.

Under den tidsepok som skildras i denna avhandling har givetvis en betydande medieutveckling skett. I stor utsträckning var det den samtida teknologin som satte ramarna för hur det förflutna skildrades i krigsspelen. Från 1800-talets brädspel som operationaliserade krigsvetenskapliga teorier till de fantasier om ärorika krig som iscensattes av H. G. Wells och Ossian Elgström och efterkrigstidens datorsimuleringar, förändrades krigsspelens möjligheter att skildra krig i det förflutna. När vi skrapar på ytan på dessa representationer ser vi att trots de teknologiska förändringarna och de ofta imponerande virtuella världar som presenteras i dessa spel så är krigsspelens tematik slående likartad under de 200 år denna avhandling spänner över.

Anledningen att fältherren spelar en så central roll har att göra med den betydelse vissa specifika krig och fältslag haft, vilka ofta skildras i krigsspel tillskrivits. Slag

[752] Kittler (1999), xxxix.
[753] Frank (2014).

som exempelvis slaget vid Waterloo 1815, slaget vid Gettysburg 1863 eller landstigningen i Normandie 1944 är några av de vanligast förekommande. Till skillnad från andra händelser där människor skadas och dödas, som exempelvis naturkatastrofer och olyckor, så är fältslag resultatet av mer eller mindre överlagda handlingar. Berättelser om som av olika anledningar bedömts vara avgörande, aktualiserar därmed frågor om ansvar från den som uppbär fältherrens roll.

I en historieberättartradition där fältslag beskrivs som ”historiens vändpunkter” får detta konsekvenser för hur fältherrens roll konstrueras i relation till det historiska narrativet. Fältherrens symboliska betydelse knyts därmed till föreställningen om vilka faktorer som påverkar historiens gång. Som aktör på den historiska arenan kan det framställas som att fältherren i vissa skeenden har historiens skeende i sitt grepp. Det är därför knappast förvånande att en hel del populärhistoriska skildringar av krig beskriver hur olika fältherrars alternativ såg ut och vilka ”misstag” de begick då det är de som framställs som ansvariga. Fältherrens agerande kopplas därmed till ett ansvar för historiens gång. Såväl frågor om skuld som frågor om förtjänst kan knytas till den roll fältherren spelar i det historiska narrativet. Vissa händelser på slagfältet, särskilt det oväntade då någon segrar ”mot alla odds” kan beskrivas som resultatet av fältherrens genialitet och krigslist medan misstag och nederlag beskrivs som utslag av inkompetens eller dålig karaktär. Fältherrar bedöms i relation till detta ideal och vissa upphöjs till krigsgenier. Även i samtida militärhistoria förekommer denna typ av omdömen och kategoriseringar av fältherrars förtjänster eller svagheter, kort sagt deras ansvarsbärande roll mot bakgrund av en historiesyn som tenderar att betrakta fältslag som ”historiska vändpunkter”.[754]

Spel kan betraktas som ett sätt att kognitivt förena den individuella minnespraktiken med de kollektiva föreställningar som finns i den materiella och kulturella kontexten. Här finns ett samspel mellan individuella föreställningar om det förflutna och kollektiva sådana. Det berör även föreställningar om vad historia ”egentligen” är och vad som anses vara en lämplig plattform att representera historia på. Frågan om vad historia ”är” kan betraktas analogt med krigsspelens sätt att iscensätta krig utifrån föreställningar om vad krig egentligen ”är”. För krigsspelens del görs detta genom att balansera mellan den autenticitet som återfinns i militär praktik och krigsvetenskaplig teori med det som anses vara underhållande eller på annat sätt engagerande.

Därmed den resa genom 200 år av krigsspel som inleddes med frågeställningarna avslutad.

[754] Se exempelvis David, Saul. *Militära misstag*, Lund: Historiska media, 1999; Harrison, Dick, Anders Frankson och Lars Ericson Wolke. *Legendariska fältherrar: från Hannibal till Rommel*, Sundbyberg: Semic, 2013.

SUMMARY

The goal of this thesis is to examine how notions of war, masculinity and history have been portrayed in wargames roughly from the 1900s until the early 2000s. Questions guiding the research are:

1. In what manner have notions of war, masculinity, and history become manifest in recreational as well as professional wargames?
2. In which way has the notion of war created by these ideas become manifest in different times and with shifting technological possibilities?
3. How does the notion of authenticity relate to different types of wargames?

To answer these questions various games and texts referring to games have been analyzed primarily with reference to concepts such as war, masculinity, history, and authenticity. Research on gaming and mediation of history and notions of gender is a rapidly growing field. Previous research on the mediation of history in wargames as well as their implications for gender identity has largely been focused on contemporary gaming culture. While the importance of understanding the origins of wargames has been recognized, it has not been discussed to a significant extent.

Research on the history of wargames tends to be focused either on military wargames or recreational ones. Rarely have the two areas been integrated.[755] In the Swedish context, there has been no in-depth previous research on the history of wargames from what may be termed a cultural historical or media historical perspective, let alone a history-didactical or gender theoretical one. Wargames as tools for mediating either notions of war as such or historical narratives and gender has remained an unexplored field in the Swedish context.

The analysis in this thesis is theoretically formulated in such a way that it serves to shed light on the importance of wargames as cultural tools propagating certain notions of war, masculinity, and history. Thus, gender theory, specifically with regards to the construction of masculinity, as well as theories relating to war and history in conjunction with masculinity is considered. The thesis deals with the impact of continuity and change in mediational technologies, which is the rationale behind the thesis' theoretical framework on the cultural importance of media technologies and mediation.

The thesis takes into consideration wargames constructed for both military and recreational purposes. The choice of including both military and recreational wargames is based on the conviction that these games must be positioned in the nexus between the military establishment and the historical cultural setting which makes the mediation of history possible in the first place. In both these

[755] With two notable exceptions, Lenoir & Lowood; van Creveld (2013).

contexts, games relate to notions of authenticity. From the military viewpoint, authenticity can be understood as significant for the utility of games as training tools and instructional devices. From the historical cultural context however, notions of authenticity are linked to the construction and presentation of historical narratives, characters, and the media used to portray the past. Notions of historical authenticity in wargames can be explained with regards to a military theoretical regime of knowledge as well as a form of history culture focused on wars and great commanders as the agents of history.

General outline of the thesis

The thesis is divided into 9 chapters whereof five represent the actual empirical study. These chapters are largely chronological and explores the development of different types of wargames, as well as examine the implications of this development for how notions of war, masculinity, and history is portrayed. The chapters are chronologically organized and deal with different themes relating to wargames in the military and recreational context.

The empirical investigations start in Chapter 3, which sets the stage for the ensuing thesis. This chapter explores the development of wargames in the 18th century within the expanding field of military theory of the time and spans from a period roughly from 1800 to 1900. Various forms of mediational technologies such as maps and drill books are described as prerequisites for the modern military wargame, the *Reisswitz's Kriegsspiel*. This and other similar wargames printed in Sweden in the 19th century are the primary source materials in this chapter. The chapter also explores various expressions of the idealized masculine warrior in the shape of the genius battlefield commander as well as the role of military genius. I make the case that even from the 19th century, wargames could be means of portraying historical events from the eyes of the commander. Although the chapter mainly deals with military wargames it is noted that there were no fixed boundaries between the military games and wargames constructed for recreational purposes. Simplified versions of military wargames, such as translations of the *Reisswitz' Kriegsspiel* could for instance be found in handbooks on recreational games in a family setting.

Chapter 4 deals with recreational and leisure wargames in the beginning of the 20th century, mainly the use of toy soldiers and miniature wargaming in the wake of the First World War as means of expressing various notions of war. Examples of miniature wargaming rules are used to argue that recreational wargames at this time were means by which war was trivialized. Other recreational wargames, such as the *FLOOD:s krigsspel* and various board games published in the Swedish magazine *Vecko-journalen* are used as illustrations to show how leisure

wargames could serve as a platform in which the occurring modern industrialized war could be acted out as a game between friends. Here the wargames could be portrayed as a tool for teaching children about the ongoing war. Through these miniature and board wargames, "playful" aspects of war, as pointed out by medieval historian and game theorist Johan Huizinga, could be acted out. Recreational wargames could be used to view past wars through a nostalgic lens and could be a way for grownups to cling on to their childhood fascinations of war and warrior heroes. This practice was particularly powerful given the consequences of modern industrialized warfare and served to safeguard a notion of war as an honorable struggle between men.

Chapter 5 examines wargames as means of visualizing war in the future in a Swedish context against the backdrop of the Second World War and the beginnings of the Cold War. Methodologically, this chapter investigates how wargames were portrayed in the Swedish newspaper *Dagens Nyheter* and the popular science magazine *FOA-tidningen*, produced by the Swedish defense research organization FOA. This source material is used to illustrate both how wargames were portrayed as means of showing what a potential war might look like, and also as means of communicating defense issues to the public at large. Reports on professional wargaming activities showed that the military actively tested and refined their methods of defending the country in the event of an attack.

In Chapter 6 I investigate the way in which World War III was imagined through the lens of wargaming as a hypothetical and counterfactual event. Here the focus shifts towards a global level. The material used in the analysis are various types of wargames, both military and recreational, as well as reports predominately written by the researchers at the American RAND corporation in the 1950s.

Apart from the threat of nuclear war there was another scenario portraying the perceived World War III that featured a large scale conventional war in Europe, reminiscent of the mechanized warfare of the Second World War. Such a scenario, horrific as it was, could in contrast to the spectre of nuclear war seem like something familiar and therefore less threatening. There were also political considerations for wargaming a scenario in which conventional forces were used rather than nuclear weapons since it provided a rationale for military presence and armament which did not by necessity lead to Armageddon.

Chapter 7 outlines the making of simulations of human-machine interaction such as flight simulators and FPS. Here the empirical material mainly consists of articles from *FOA-tidningen* and reports written in conjunction with the activities at FOA and its successor FOI. Using the flight simulator as an example I discuss various ways in which perceived authenticity in man-machine interactions in a war setting was constructed. The chapter follows the development of digital virtual simulation via various forms of hybridization where digital technology to

a large degree gradually came to replace other forms of simulations and models of machines and humans, such as flight simulators and FPS-games.

Chapter 8 is the final empirical chapter and deals exclusively with historical representation of war in recreational wargames and features a discussion of notions of historical authenticity in wargames designed for recreational purposes. In this chapter I have chosen a broad approach and I examine boardgames, miniature games and computer games. However, the bulk of the chapter summarizes current research on digital wargames and relates some of the findings in this thesis to that research. I specifically focused on how realism in recreational wargames have been portrayed in various games and gaming reviews. Historical realism is discussed with regards to popular cultural notions of historical imagery, predominately as portrayed in movies and TV-shows. Notions of historical realism and notions of authenticity are clearly interlinked, but the role technological means by which these notions can be articulated can hardly be overstated.

Masculinity

In the thesis two forms of idealized masculinity are presented in accordance with the theory of hegemonic masculinity as put forth by Raewynn Connell. I use this framework of masculinity theory as a starting point for theorizing notions of idealized masculinity in wargaming settings. The notion of the ideal commander and the notion of the ideal individual soldier are presented as expressions of aspects of hegemonic masculinity. Both idealize notions are in turn intertwined with certain perspectives or points of view presented in the wargame, namely the Gods-eye view of the commander and the eye-witness view of the individual soldier. I argued that these notions of masculinity in war provided the wargamer with a lens through which war and history could be portrayed in a certain way, which in turn stressed the importance of the ideal masculine figure in wargames' mediations of war and history.

Notions of masculinity in war were interlinked with history culture, in particular with historical narratives that stressed the importance of the decisive battle, since such narratives point towards the notion of the battlefield commander as a historical agent with powers to change history. It is such a role the player in historical entertainment wargames is invited to play. Many of the empirical examples from entertainment wargames featured in the thesis stress that the underlying notion of the battlefield commander is frequently portrayed as an agent in the historical process. As outlined in Chapter 3, the ideal battlefield commander was one who did not leave things to chance. He was envisioned as being gifted with special cognitive abilities, among these an inner sight where the

battlefield and the events likely to take place there could be envisioned. This helped him make the right decisions at the right time. The propensity of this ideal is hardly surprising since wargames portray decision-making in one form or another, a player must have agency for a game to be a game.

Furthermore, battles featured in many entertainment wargames were described as decisive turning points in history, thus elevating the role of the field commander to the level of a historical agent whose actions determine the course of history. In Chapter 4 the ideal battlefield commander was analyzed as a figure of playful identification, a means to be king or commander in a fantasy war. Wargamers and children playing war could assume this role in a playful manner and act out romanticized and nostalgic notions of war in the wake of the industrialized First World War. Thus, the nostalgic notion of war as something noble and aesthetically pleasing could be safeguarded through playful leisure-focused wargaming.

This analysis is a cornerstone in the answer to the question in what way wargames are mediational tools of history and historical narratives. This view of an ideal battlefield commander comes by and large from the underlying historical cultural significance of "decisive battles", a belief that wars and battles are venues for agency which in turn influence the course of history.

Chapters 6 and 7 explored technological changes and changes in the portrayal of the battlefield commander and the individual soldier as expressions of hegemonic masculinity ideals in a changing environment. The modernized war, first in its industrialized shape in the two world wars and later as an increasingly digitized war in the wake of the advent of nuclear missiles and advanced battlefield technology, had an impact on the perceived warrior ideals that could be represented in wargames. Designers of simulators and wargames, civilian experts predominately dealing with nuclear war, influenced the shape of wargames as explored in Chapter 6. There I used Herman Kahn, an American researcher and futurist associated with RAND as an example of how the civilian experts took on the role of military experts at a time when nuclear weapons seemed to render previous knowledge on war and warfare obsolete. As exemplified, there was a tension between the active commander and the general who followed procedures and guidelines based on the opinions and facts laid down by the civilian expert. Agency, so central to notions of masculinity in war, was threatened by these protocols and the destructive power of nuclear weapons. As a soldier fighting a conventional war, however, agency could be retained, and leisure wargames portraying World War III being fought with conventional weapons could portray masculine warriors in a similar vein as World War II themed war movies.

The role of the individual soldier in modern warfare also stressed virtues as courage, physical and mental strength and an overall agency circumvented by the loyalty to the group. This individual warrior "team player" was portrayed as

someone mastering advanced technology as exemplified as the fighter pilot or as the interlinked network warrior in FPS-games represented a cyborg-type of soldier. This was explored in Chapter 7.

In Chapter 8 I analyzed how these masculinity ideals of war was represented in historical entertainment wargames. There I, based on the analysis of previous chapters, view historical entertainment wargames as media platforms that projects a form of fantasy echo of idealized masculinity tied to instrumentalized warfare as expressed in wargames.

Authenticity

Throughout the thesis articulations of the concept authenticity in wargames was examined. In military theory, war could be described as models of causality, which in turn could be translated into rules in wargames. In large part the codifications, predominately military theory based on Newtonian mechanics, maps and drill books served to set up boundaries for what could be described as authenticity and realism. These codifications helped determine the likely causation on a battlefield and could be used as an "authentic" way of portraying battles in wargames. Thus, the wargame became a cultural tool for showing authentic aspects of war, as stipulated by military theory and media technologies such as maps, drill books and other forms of codifications.

As the theoretical basis of military science was debated in the 19th century, the praxis of professional wargames changed. However, factors like free will, unforeseen circumstances, human error and the like, described by military theorist Carl von Clausewitz with the catch-all phrase friction, could hardly be grasped by this form of predetermined causality. Hence, some wargames gradually became more "free" in the way rules were applied and the umpire, with his preconceived special insights was given more leeway in determining the outcome of professional wargames. This can be illustrated with how the role of the umpire shifted. He (for it was typically a man) started to appear as an embodiment of the military genius, which had long since been the archetypical notion of the gifted commander who with his intuitive skills had the power to envision the potentialities of the battlefield and change the course of history.

Authenticity in wargames meant different things in different settings. In Chapter 4, I showed how notions of authenticity evoke a nostalgic view of wars in the past in miniature wargames and playing war with toy soldiers. This can be contrasted to the authenticity in wargames interlinked with military theory. The reason for this nostalgic take on authenticity was explained via the changing practice of war in the wake of the First World War. However, the ongoing World War could also

be acted out in wargames as leisure. In those games, players could themselves be commanders over armies fighting in the ongoing world war. Wargames were in some instances viewed as excellent tools for explaining the dynamics of ongoing wars for a younger audience. The notion of authenticity was in this case mirrored by games which featured contemporary events.

During the Second World War and the ensuing period of cold war, much of the development of wargames was interlinked with the increasing importance of operational analysis. In Sweden this development was embodied in the defense research facilities run by the organization FOA. In Chapter 5 I examined authenticity in wargames by using examples of articles portraying various military wargames constructed for modelling future war. The development of wargames was tied to the increased importance of scientific practices, such as operational analysis and the development of new, more powerful weapons. To a considerable degree it was through the wargame that the wars society prepared for became tangible as a dynamic, albeit hypothetical event which could be restaged and rehearsed indefinitely. Notions of authenticity in wargames could be used in communicating to the public that the military was prepared for a coming war and through wargames it was imagined how such a war could take place. Thus, wargames in conjunction with operational analysis and other aspects of quantitative military science, though limitations in any form of future prediction was widely acknowledged, still appeared to present "authentic" representations of past, contemporary and possible future war. Authenticity was in this respect based on the proximity of wargames and military scientific praxis.

This interdependency was further explored in Chapter 6 when it came to notions of authenticity in wargames portraying "unthinkable" hypothetical events, such as nuclear wars. During the Cold War wargames were used by civilian professionals as well as the military in attempts to understand the escalation of conflict and the ensuing loss of control which could lead to a full-blown nuclear war that nobody wanted. The simulations and wargames resulted in systems of control and protocols, thus predicting and simultaneously authenticating how such a war would look like and operate. This paradoxically led to the type of misjudgment and loss of control that protocols regulating behavior and creating predictability were put in place to prevent. In recreational wargames these problems of loss of control and the absurdity in a conflict resulting in "Mutual Assured Destruction" were a recurring theme. As such they could fill the function of ridiculing the rationale behind the arms race.

It should be noted that the counterfactual histories of World War III had certain authentic historical narratives. These stories originated in large part from experiences derived from wargames. Authors such as former commander of NATO-forces in Europe Sir John Hackett and thriller authors such as Tom Clancy used their experience of wargames as inspiration for imagining how such a war

would take place. These counterfactual stories were in turn later used in recreational wargames which "authentically" portrayed a war that never took place.

Finally, representations of notions of authenticity was to large extent interlinked with the media technologies used, as shown in Chapter 7. Computer technologies made possible a new form of virtual representation of battlefields.

Mediation of history through wargames

In order to understand the way history is portrayed in wargames it has to be seen in relation to other forms of media where history is portrayed. Through the 200 years of wargaming studied in this thesis, media technology has changed significantly. The media-archeological approach in this thesis serves to put contemporary media technology in a historical perspective. From the *Reisswitz's Kriegsspiel*, via the miniature games of H.G. Wells and Ossian Elgström to the digitized virtual battlefields there has certainly been changes in the means used to portray the past in wargames. However, as recreational wargames, at least since the 1950s have been used to portray events in the past, the predominant themes in wargames with a focus on the genius battlefield commander in the past or the individual soldier taking part in one of histories "turning points" remains a staple. As is shown in this thesis, popular culture as well as militarized historical culture has had a huge impact on how history has been mediated through wargames.

Consistently this thesis has shown that what has been termed convergence culture, which predominantly has been associated with a contemporary media setting, to some extent also has been present in 200 years of wargaming. When it comes to wargames different media forms have long coexisted and influenced each other and thereby changing the mediation of history in wargames. Convergence culture is thus not necessarily merely a contemporary phenomenon. Individual memory practice in conjunction with history culture at large and artifacts has been used to portray notions of the past, and wargame players always seem to interact with wargames in a spirit of convergence culture as various media technologies enhanced the feeling of authenticity in games.

This openness, however, may obscure the fact that the wargame as a media platform can portray certain dynamics, such as decision-making extraordinarily well, but is less suitable to portray other aspects of historical events. Thus, as is shown in the thesis, there are considerable limitations to how history can be mediated in wargames regardless of changes in media technology.

Changing media technology leads to new interpretations of what historical authenticity is, not least with the advent of digitized 3D representation. One should be careful, though, to think that the advent of computer gaming changed the way history is mediated in wargames. As is shown in this thesis, though some things change, underlying assumptions about a militarized history culture stressing the importance of the ideal-type commander as well as models of causality used to determine the rules in wargame have to a large extent been created based by long-lasting preconceptions and conventions, some spanning over 200 years.

KÄLLMATERIAL

Tidskrifter och tidningar

Dagens Nyheter.

FOA- tidning för försvarets forskningsanstalt, (1963–2000).

Framsyn: forskning och studier för totalförsvaret, (2001–2008).

Vecko Journalen (1914).

Spel och spelregler

Allied General. Strategic Simulations, 1996.

America's Army. Unites States Army 2002-.

Assassins Creed, Ubisoft 2007-.

Austerlitz: Napoleon's Greatest Victory. Strategy First, 2002.

Call of Duty. Activision, 2003.

Brothers in Arms: Road to Hill 30. UbiSoft, Feral Interactive, 2005.

Chivalry: Medieval Warfare. Torn Banner Studios/Activision 2012.

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer. Electronic Arts/DROsoft, 1987.

Chuck Yeager's Air Combat. Electronic Arts, 1991.

Computer Bismarck. Strategic Simulations, 1980.

Curry, John. *The British Kriegsspiel (1872), Including RUSI's Polemos (1888), Early Wargames Volume 2*. History of Wargaming Project , 2013.

Curry, John, och Donald Featherstone. *Donald Featherstones Battle Notes for Wargamers, Solo Wargaming Edition (John Curry Ed.)*. Redigerad av John Curry. History of Wargaming Project, 2010.
—. *Donald Featherstones Complete Wargaming*. Redigerad av John Curry. History of Wargaming Project, 2012.

Defcon: Everybody Dies. Introversion Software 2006.

Dunnigan, James F. *The Plot to Assassinate Hitler*, *Strategy & Tactics #59*, 1976.
—. *Panzergruppe Guderian*, *Strategy & Tactics #76*, 1976.

Dunnigan, Jim, och Irad B. Hardy. *Firefight*. Decision Games (I), Nike and Cooper Espanõla SA, SPI (Simulations Publications Inc.), TSR, 1976.

Doom. GT Interactive, 1993.

Eastern Front (1941). Atari, 1981.

Elgström, Ossian. *Hur man för krig med tennsoldater*. Stockholm: Bonnier, 1914.

Englund, Peter. ”Peter the Great.”, *Wargamer Magazine #27*, 1983.
—. ”Lesnaja: the Mother of Poltava, September 29 1708.”, *Wargamer Magazine #30*, 1984.

European Air War. MicroProse, 1998.

European Air War: Pilots Guide. MicroProse, 1998.

F22: Total Air War. Infogrames Entertainment SA, Atari, Imagineer, Ocean Software, 1998.

Falcon 4.0. MicroProse, 1998.

Fantasy General. Strategic Simulations, 1996

Floods krigsspel. Stockholm: Victor Pettersons bokindustriaktiebolag, 1914.

Fraser, Dan. ”Panzer Blitz, Advanced Rules Folder, First Ed. Vol. 1: Rules Book.”

Fulda Gap: The First Battle of the Next War. SPI, 1977.

Försök till handbok i krigsspel. P. A. Norstedt & S:r, Stockholm, 1878.

Hand-bibliothek för sällskapsnöjen, eller systematiskt ordnande spel, lekar och konster. Stockholm: Utg. af G.J.Billberg 1838–1839.

Hearts of Iron, Paradox Interactive 2002-.

Hellwig, Johan Christian Ludewig, *Das Kriegsspiel ein versuch die Wahrheit verscheidener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltenden Spiele anschaulich zu machen*, Braunschweig, 1803.

Hill, John. *Squad Leader*, Avalon Hill, 1977.

Håll Fienden Stången – ett krigsspel till ungdomens förströelse. *Vecko-Journalen*, nr. 46, 1914.

Immanuel, Friedrich. *Handledning och exempel till regementets-krigsspelet: med kartbladet Château-Salins af tyska rikets karta 1:100, 000 samt 6 skisser i texten*. Stockholm: Norstedts, 1904.

Krigs-spelet eller Åskådligt föreställande af manövrer och strider med större eller mindre corpser af alla vapen, Stockholm 1830.

Krigs-Spelet, grundadt på Bulows Nyare Krigs-Systems Esprit, Tryckt hos Carl Deleen: Stockholm, 1826.

Malewicki, Douglas. *Nuclear War*. (orig 1965), Flying Buffalo, 2012 .

Medal of Honor: Allied Assault. Electronic Arts, Microsoft Corporation, Aspyr, icculus.org, 2002.

Marine Doom, USMC. 1996.

Medieval II: Total War. Sega, 2006.

Microsoft Combat Flight Simulator. Microsoft, 1998.

Microsoft Combat Flight Simulator, User's Manual. Microsoft, 1998.

Modern Campaigns: Northern Front 85. HPS Simulations, 2008.

Moffatt, Jason, Wayne Turner, och Phil Yates. *Flames of War, Eastern Front: The Complete Intelligence Handbook of Forces on the Eastern Front 1942-1943*. Battlefront Miniatures Ltd., 2009.

Mount & Blade: Napoleonic Wars. Paradox Interactive 2012.

Mount & Blade: Warband. Paradox Interactive 2010.

Mount & Blade: With Fire and Sword. Paradox Interactive 2011.

Nuclear War. New World Computing, 1989.

Operation Flashpoint: Cold War Crisis. Codemasters, 2001.

Panzer Blitz: Wargamer's Guide to Panzer Blitz. Avalon Hill, 1990.

Panzer Corps. Matrix Games, 2011.

Panzer General. Strategic Simulations, 1994.

Panzer General II. Strategic Simulations, 1997.

Panzer General II, User's Manual. SSI, 1997.

Patton vs. Rommel. Electronic Arts, 1986.

People´s General. Strategic Simulations, 1998.

Player's Manual: Computer Bismarck. Strategic Simulations, 1980.

Quake. GT Interactive, 1996.

Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad. Tripwire Interactive, 1C Company, 2011.

Red Orchestra: Ostfront 41-45. Valve Corporation, Destineer, Iceberg Interactive, Bold Games, 2006.

Red Orchestra: Rising Storm. Tripwire Interactive, 2013.

Red Storm Rising. Microprose, 1988.

Rise of Flight: The First Great Air War. 777 Studios, 1C Game Studios, 2009.

Rome: Total War. Sega, 2004.

Rome 2: Total War. Sega, 2013

Scourge of War: Antietam. Matrix Games, 2012.

Scourge of War: Chancellorsville. Matrix Games, 2012.

Scourge of War: Gettysburg. Matrix Games, 2010.

Scourge of War: Waterloo. Matrix Games, 2015.

Shogun: Total War. Sega, 2000.

Sid Meier's Gettysburg!. Electronic Arts, 1997.

Sniper Elite V2. Rebellion Developments, 2012.

Star General. Strategic Simulations, 1996.

Take Command: Second Manassass. Paradox Interactive, 2006.

Team Yankee. Empire Software, 1987.

Tom Clancy's Rainbow Six. UbiSoft, 1998.

Turk och ryss, ett roligt tärningsspel utarbetat för ungdomen av Vecko-Journalen. *Vecko-Journalen,* nr. 48, 1914.

Verdy du Vernois, Julius Adrian Friedrich Wilhelm von, *Beitrag zum Kriegsspiel*. Berlin: Ernst Siegfried Mittler und Sohn 1876.

VBS. Bohemia Interactive Australia, 2002-.

Vägen till Paris – ett krigsspel till ungdomens förströelse. *Vecko-Journalen*, nr. 44, 1914.

Wargame: European Escalation. Focus Home Interactive, 2012.

Waterloo. Personal Software Services, 1989.

Waterloo: Napoleon's Last Battle. Strategy First, 2001.

Wells, H. G. *Little Wars: a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books : with an appendix on Kriegspiel.* London: Frank Palmer Lion Court, 1913.

Venturini, Georg, *Matematisches System der angewandten Taktik oder eigentlichen Kriegswissenschaft*, Schlesweig: J G Röhss 1800.

Wolfenstein 3D. Apogee Software, FormGen, 1992.

World at War: Heroes of the Gap. Lock n Load Publishing, 2011.

World at War: Operation Garbo. Lock n Load Publishing, 2010.

World at War: The Eisenbach Gap. Lock n Load Publishing, 2007.

World in Conflict. Sierra Entertainment, 2007.

Yates, Phil. *Flames of War: The World War II Miniatures Game*. Battlefront Miniatures Ltd., 2011.

Film och TV

Battleground. BBC, 1978.

Dr Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb. Regi av Stanley Kubrick. 1964.

Enemy at the Gates. Regi av Jean Jacques Arnaud. 2001.

Hjältarna från Telemarken (Heroes of the Telemark). Regi av Anthony Mann. 1965.

Commanders at War. National Geographic, 2009.

Saving Private Ryan. Regi av Steven Spielberg. 1998.

The Day After. Regi av Nicholas Meyer. 1983.

The Man Who Saved the World. Regi av Peter Anthony. 2014.

The War-Game. Regi av Peter Watkins. 1967

Threads. Regi av Mick Jackson. 1984.

Time Commanders. BBC2/BBC4, 2003, 2005, 2016.

Waterloo, l'ultime bataille. Regi av Hugues Lanneau. 2015.

War. Regi av Gwynne Dyer, PBS. 1983.

War of the Roses: Behind the Scenes, An Odyssey. Paradox Interactive. 2012.

Wargames. Regi av John Badham. 1983.

Wings. Regi av William A Wellman och Henry d'Abbadie d'Arrast. 1927.

Internetforum och websidor

Board game geek. url:
www.boardgamegeek.com

Bohemia Interactive. url:
https://bisimulations.com/company
(hämtad 12 oktober 2017).
Call of Duty. url:
http://callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty
(hämtad 5 januari 2018).

Chivalry: Medieval Warfare. url:
http://www.tornbanner.com/chivalry/about/
(hämtad 6 september 2017).

Computer Bismarck. url:
http://www.gamefaqs.com/appleii/949827-computer-bismarck/faqs/54576
(hämtad 2 augusti 2016).

Defcon: Everybody Dies. url:
https://www.introversion.co.uk/defcon/about/index.html
(hämtad 3 november 2016).

Endfire79. ”Topic: Verdun FPS.” *Grogheads: Forum, Computer Wargaming,* 24 januari 2017. url:
http://grogheads.com/forums/index.php?topic=12253.15
(hämtad 23 augusti 2017).

Flames of War. url:
www.flamesofwar.com
(hämtad 12 juli 2016)

Flygsimulator FOSIM. url:
http://arlandaflygsamlingar.se/simulator/flygsimulator-fosim/ (hämtad 26 mars 2016).
Link Trainer. url:
https://www.link.com/about/pages/history.aspx
(hämtad 10 juli 2017)

Nationalencyklopedin. url:
http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/krigsspel
(hämtad 11 december 2017).

Scourge of War Kriegspiel forum. url:
http://forum.kriegsspiel.org.uk/f32-scourge-of-war
(hämtad 12 mars 2015).
http://forum.kriegsspiel.org.uk/t1442-ks-group-gameplay
(hämtad 12 mars 2015).

”Red orchestra 2 Preview.” url:
http://www.pcgamer.com/red-orchestra-2-heroes-of-stalingrad-preview/
(hämtad 9 april 2016).

Malewicki, Douglas. *The Classic Comic Cataclysmic Nuclear War Game for 2 to 6 players*. url:
http://www.canosoarus.com/06NWgame/NW01.htm
(hämtad 1 september 2017).

John Tiller Software: Modern Campaigns. url:
http://www.johntillersoftware.com/ModernCampaigns.html
(hämtad 12 augusti 2017).

Royal Armouries exhibition, Tower of London. url:
http://www.agincourt600.com/event/royal-armouries-exhibition-tower-of-london/ (hämtad 12 maj 2017).

Taleworlds. url:
http://forums.taleworlds.com/index.php/board,112.0.html
(hämtad 21 december 2016).

Vae Victis Total War. url:
http://www.twcenter.net/forums/showthread.php?746146-Hellenistic-Previews-(Seleucids)
(hämtad 1 november 2017).

Västerås Flygmuseum. url:
http://www.flygmuseum.com/simulatorer/link-trainer
(hämtad 2 april 2016).

LITTERATUR

Agnew, Vanessa. ”History's affective turn: historical reenactment and its work in the present.” *Rethinking History*, nr. 3, 2007, 299-312.

Agrell, Per, o.a. *Spel som arbetsmetod.* Foa Rapport, C 10293-1.5, Stockholm: Försvarets forskningsanstalt, huvudavd. 1, 1987.

Agrell, Wilhelm. *Svenska förintelsevapen.* [Elektronisk resurs]: Historiska media, 2014.

Aleksijevitj, Svetlana, *Kriget har inget kvinnligt ansikte: utopins röster*, Stockholm: Ersatz, 2012.

Allen, Robertson. ”Games Without Tears, Wars Without Frontiers.” i *War, Technology, Anthropology*, redigerad av Koen Stroeken, 83-93. New York: Berghahn Books, 2012.

Allen, Robertson. ”The Army rolls through Indianapolis: Fieldwork at the Virtual Army Experience.” *Transformative Works and Cultures* nr. 2, 2009. url: http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/80/97 (hämtad 3 juni 2017).

Allen, Robertson. ”The Unreal Enemy of "America's Army".”, *Games and Culture* 6, nr. 1, 2010, 38-60.

Allen, Thomas B. ”The Evolution of Wargaming: From Chessboard to Marine Doom.” i *War and Games*, redigerad av T. J. Cornell och Thomas B. Allen, 231-251. San Marino, S. R. M.: The Boydell Press, 2002.

Andrews, John Harwood. *Maps in those days: cartographic methods before 1850.* Dublin: Four Courts, 2009.

Ansoff, Peter A. ”Computer Bismarck.”, *BYTE Magazine*, december 1980, 262-266.

Apperley, Tom. ”Modding the Historians Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination.” i *Playing with the Past: Digital games and the simulation of history*, redigerad av Matthew Wilhelm Kapell och Andrew B. R. Elliott, 185-199. New York: Bloomsbury, 2013.

Aronsson, Peter. ”Historiekultur, politik och historievetenskap i Norden.”, *Historisk Tidskrift*, nr. 2, 2002, 189-208.

Baker, Patrick. ”Scourge of War: Chancellorsville – PC Game Review.”, *Armchair General*, 8 februari 2013. url: http://www.armchairgeneral.com/scourge-of-war-chancellorsville-pc-game-review.htm (hämtad 3 juni 2017).

Balen, Malcolm. *A Model Victory: Waterloo and the Battle for History.* London: Harper Perennial, 2006.

Barthes, Roland. *Camera lucida.* London: Vintage, 1993.

Baudin, Arne, Johan Elg, Ulf Högström, Jaak Kallak, Charles Sulocki, och Peter Thunholm. *Handbok i taktikutbildning, mark: inklusive generella anvisningar för planering och genomförande av krigsspel, fältövningar och stabstjänstövningar*. Stockholm: Försvarshögskolan, 2012.

Baudrillard, Jean. *The Gulf War Did Not Take Place*. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

Beranek, Bolt, och Newman Inc. *A History of the ARPAnet: The First Decade*. Report no. 4799, Arlington, VA.: DARPA, 1981.

Black, Jeremy. *Other pasts, different presents, alternative futures*. Bloomington, IN.: Indiana University Press, 2015.

Bogost, Ian. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge Mass.: MIT Press, 2007.

Bolter, Jay, och Richard Grusin. *Remediation: understanding new media*. Cambridge Mass.: MIT Press, 1999.

Borenius, Gustaf. *Hit probability in salvos and series*. Doktorsavhandling, Stockholm: Stockholm Univ., 1963.

Bourke, Joanna. *An intimate history of killing: face to face killing in twentieth - century warfare*. New York: Basic Books, 1999.
—. *Fear: a cultural history*. London: Virago, 2005.

Boyer, Paul. “Dr Strangelove.”, i *Past Imperfect, History According to the Movies,* redigerad av Ted Mico, John Miller-Mozon och David Rubel. New York: Henry Holt and Company, 1995.

Breuer, Johannes, Ruth Festl, och Thorsten Quandt. ”Digital War: An empirical analysis of narrative elements in military first-person shooters.”, *Journal of Gaming and Virtual Worlds*, nr. 3, 2012, 215-237.

Brookfield, Tara. ”"Until the World Deserves Them": Apocalyptic Childhoods in The Day After, Testament and Threads.” i *The Child in Post-Apocalyptic Cinema*, redigerad av Debbie Olson, 129-152. London: Lexington Books, 2015.

Brown, Kenneth D. ”Modelling for War? Toy Soldiers in Late Victorian and Edwardian Britain.”, *Journal of Social History*, nr. 2, 1990, 237-254.

Burrill, Derek, A. *Die Tryin': Videogames, masculinity, culture*. New York: Lang, 2008.

Bülow, Adam Heinrich Dietrich von. *Det nyare krigs-systèmets esprit, härledd ifrån grundsattsen om en basis för krigs-operationer: af en f.d. preussisk officer. Öfvers. från tyskan*. Stockholm: A. Zetterberg, 1801.

Butler, Judith. *Gender trouble: feminism and the subversion of identity*. New York: Routledge, 1999.

Caillois, Roger. *Man, play and games*. Urbana, Ill.: University of Illinois Press, 2001.

Chapman, Adam. *Digital games as history: how video games represent the past and offer access to historical practice*. New York: Routledge, 2016.
—."It's Hard to Play in the Trenches: World War I, Collective Memory and Videogames." *Game Studies,* nr. 2, 2016. url: http://gamestudies.org/1602/articles/chapman (hämtad 20 april 2017).
—. "Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames", *The Journal of Digital Humanities,* nr. 2, 2012. url: http://journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/ (hämtad 2 maj 2015).
—. *The Great Game of History*. Doktorsavhandling, Hull, UK: University of Hull, 2013.

Chapman, Adam, och Jonas Linderoth. "Exploring the limits of play: a case study of representations of Nazism in games." i *The dark side of game play: controversial issues in playful environments*. Redigerad av Torill Elvira, Linderoth, Jonas och Ashley M. L. Brown Mortensen, 137-153. London: Routledge, 2015.

Chapman, James. "The BBC and the Censorship of the War-Game." *Journal of Contemporary History*, nr. 1, 2006, 75-94.

Clancy, Tom. *Röd storm*. Höganäs: Wiken, 1987.

Clausewitz, Carl von. *On War*. Ware: Wordsworth, 1997.

Collingwood, Robin George. *The idea of history: with lectures 1926-1928, Rev. ed.* Oxford, UK.: Oxford University Press, 1994 [1993].

Connell, Raewyn. *Maskuliniteter*. 2:a. Göteborg: Daidalos, 1996.

Coyle, Harold. *Team Yankee*. Höganäs: Wiken, 1988.

Crawford, Chris. "The Future of Computer Wargaming.", *Computer Gaming World*, nr. 1 1981, 3-7.

Crawford, Garry. *Video gamers*. Abingdon: Routledge, 2012.

Crogan, Patrick. *Gameplay mode: war, simulation and technoculture*. Minneapolis, Minn: University of Minnesota Press, 2011.

Cronqvist, Marie. "Kalla krigets eftersläpningar." i *Kriget som aldrig kom: 12 forskare om kalla kriget*. Redigerad av Andreas Linderoth, 210-219. Karlskrona: Marinmuseum, 2011.

Cronqvist, Marie. "Medier och minne.", *Scandia*, nr. 1, 2013, 123-132.

Cross, Gary. *A social history of leisure since 1600*. State College, PA.: Venture Publ., 1990.

Curry, John, och Peter Perla. *Peter Perla's The Art of Wargaming*. History of Wargaming Project, 2011.

David, Saul. *Militära misstag*. Lund: Historiska media, 1999.

Dawson, Graham. *Soldier Heroes: British Adventure, Empire and the Imagining of Masculinities*. London: Routledge, 1994.

DeBrack, Antoine Fortune. *Cavalry Outpost Duties, translated from the third French edition, 1863, by Maj. Camillo*. C.C. Carr, New York: Wiley & sons, 1893.

De Groot, Jerome. *Consuming history: historians and heritage in contemporary popular culture.* London: Routledge, 2009.

De Landa, Manuel. *War in the Age of Intelligent Machines.* New York: Zone Books, 1991.

Delbrück, Hans. *History of the art of war. Vol. 4, The dawn of modern warfare*, University of Nebraska Press, Lincoln, 1990.

de Saxe, Maurice. *Reveries on the Art of War, translated and edited by Brig. General Thomas R. Phillips.* Mineola, NY.: Dover Publications, Inc., 2007.

Dean, Paul. ”War of the Roses review, Paradox’s medieval deathmatch i bloomin' deadly.”, *Eurogamer.net,* 1 oktober 2012. url: http://www.eurogamer.net/articles/2012-10-01-war-of-the-roses-review (hämtad 5 juni 2017).

Der Derian, James. *Virtous War: mapping the military-industrial-entertainment network*. 2:a. New York: Routledge, 2009.

Derrida, Jacques, Catherine Porter, och Philip Lewis. ”No Apocalypse, Not Now (Full Speed Ahead, Seven Missiles, Seven Missives).”, *Diacritics*, nr. 2, 1984, 20-31.

Deterding, Sebastian. ”Living Room Wars: Remediation, Boardgames, and the Early History of Video Wargaming.” i *Joystick Soldiers: the Politics of Play in Military Video Games*, redigerad av Nina B. Huntemann och Matthew Thomas Payne, 21-38. New York: Routledge, 2010.

Dobbs Michael. *Kubakrisen: dagarna då världen höll andan 16–28 oktober 1962*. Stockholm: Forum, 2009.

Du Picq, Ardant. *Battle Studies, Ancient and modern battle, tr. from the eight ed. by Col. John N. Greely and Maj. Robert C. Cotton* . New York: Macmillan, 1921.

Dunnigan, James F. *Wargames Handbook, Third Edition: How to Play and Design Commercial and Professional Wargames.* Lincoln NE: Writers Club Press, 2000.

Dyer-Witherford, Nick, och Greg De Peuter. *Games of Empire: global capitalism and video games.* Minneapolis MN: University of Minnesota, 2009.

Edge, Staff. “The Making of… Medal of Honor.”, *Gamesradar* 30 mars 2015. url: http://www.gamesradar.com/making-medal-honor/ (hämtad 6 juni 2017).

Eevo. ”Barnkammarens upprustning.” *Svenska Dagbladet*, 17 december 1936.

Elgström, Ossian. ”Min ”hobby” – leka med tennsoldater – uppseendeväckande avslöjande av Ossian Elgströms psyke.”, *Vecko-Journalen* 1915, 372.

Engberg-Pedersen, Anders. *Empire of Chance: the Napoleonic Wars and the Disorder of Things.* Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2015.

Englund, Peter. ”Spelrecension: Medieval II: Total War, som ett kopparstick som rör sig.”, *Dagens Nyheter*, 24 november 2006.

Ernst, Jünger. *I stålstormen*. 2:a. Stockholm: Atlantis , 2011.

Evans-Brooks, M. ”Waterloo: The British Takes Us Back to the Battlefield.”, *Computer Gaming World*, July/August 1990.

Fogu, Claudio. ”Digitalizing Historical Consciousness.”, *History and Theory*, nr. 2, 2009, 103 -121.

Foucault, Michel. *Vetandets arkeologi*, 2., ombrutna, översedda uppl., Lund, Arkiv förlag, 2011.
—. *Övervakning och straff*. Lund: Arkiv förlag, 2003.

Frank, Anders. *Gamer mode: identifying and managing unwanted behaviour in military educational wargaming*. Doktorsavhandling, Stockholm: Kungliga Tekniska Högskolan, 2014.

Frederick II, King of Prussia. *Instructions for his generals/Frederick the Great: translated by General Thomas R. Phillips*. Minneola, NY: Dover Publications, Inc., 2005.

”Fulda is Key Point in NATO Defense Against Soviet Forces.”, *L. A. Times,* Associated Press, 1 mars 1987. url: http://articles.latimes.com/1987-03-01/news/mn-6926_1_fulda-gap (hämtad 12 november 2016).

Gadamer, Hans-Georg. *Sanning och metod: i urval*. Göteborg: Daidalos, 1997.

Gallagher, Sean. ”War Games for Real: How One 1983 Excercise Nearly Triggered World War III.” *Ars Technica*, 25 november 2015. url: https://arstechnica.com/information-technology/2015/11/wargames-for-real-how-one-1983-exercise-nearly-triggered-wwiii/(hämtad 21 oktober 2017).

Galloway, Alexander. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

Gat, Azar. *A history of military thought: from the Enlightenment to the Cold War* . Oxford, UK: Oxford University Press, 2001.

Gaunter, G. H. *Military Studies of Marshal Ney: Written for his Officers, translated from the Marshal's Original Manuscripts by G. H. Chauncer Esq. with Introduction and Diagrams by Major A. James,* . London: Bull and Churton, 1833.

Gee, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

Ghamari-Tabrizi, Sharon. *The worlds of Herman Kahn: the intuitive science of thermonuclear war*. Cambridge, MA.: Harvard University Press, 2005.
—. ”Simulating the Unthinkable: Gaming Future Wars in the 1950s and 1960s.”, *Social Studies of Science*, nr. 2, 2000, 163-223.
—. ”U.S. Wargaming Grows Up: A Short History of the Diffusion of Wargaming in the Armed Forces and Industry in the Postwar Period up to 1964.”, *Strategypage.com*. url: https://www.strategypage.com/wargames/articles/wargame_articles_20049715.asp (hämtad 12 september 2016).
—. ”Wargames as Writing Systems.” i *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*, redigerad av Pat Harrigan och Matthew G. Kirschenbaum, 331-353. Cambridge, MA.: MIT Press, 2016.

Ghys, Tuur. ”Technology Trees: Freedom and Determinism in Historica Strategy Games.”, *Game Studies*, nr. 1, 2012. url: http://gamestudies.org/1201/articles/tuur_ghys (hämtad 12 juli 2015).

Gieselmann, Hartmut. ”Ordinary Gamers - The Vanishing Violence in Videogames and Its Influence on Male Gamers.”, *Eludamos: Journal for Computer Game Culture,* nr. 1, 2007. url: http://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol1no1-2/4 (hämtad 14 januari 2017).

Gile, Robert H. *Global war game, second series: 1984-1988*. The Newport papers, 99-2307887-6; 20, Newport R. I.: Naval War College Press, 2004.

Gish, Harrison. ”Playing the Second World War: Call of Duty and the Telling of History.”, *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, nr. 2, 2010, 167-180.

Granberg, Staffan, och Anders Frank. *Spel som stöd för ständigt lärande inom Försvarsmakten*. FHS 687/2010, Stockholm: Försvarshögskolan, 2010.

Greenlaw, Stanley. ”Eastern Front.”, *Computer Gaming World,* nr. 1 1981, 29-30.

Griffith, Paddy. *Battle Tactics of the American Civil War*. 3:e. Bath, UK.: Crowood Press Ltd., 2001 [1987].
—. *Forward into Battle, Fighting Tactics from Waterloo to the Near Future*. New York: Random House Ballantine Publ. Group, 1990.

Griliopolous, Dan. ”The Making of Red Orchestra.”, *PC Gamer,* 14 maj 2011. url: http://www.pcgamer.com/the-history-of-red-orchestra/ (hämtad 12 juni 2017).

Grossman, Dave. *On killing: the psychological cost of learning to kill in war and society (Rev. ed.)*. New York: Little Brown and Co., 2009.

Grossman, Dave, och Loren W. Christensen. *On Combat: The Psychology and Physiology of Deadly Conflict in War and Peace*. Third ed. Warrior Science Publ., 2008.

Hackett, Gen. Sir John m. fl. *Tredje världskriget, augusti 1985*. 2:a. Stockholm: Ordfront, 1981.

Halbwachs, Maurice. *On collective memory*. Chicago: University of Chicago Press, 1992.

Halter, Ed. *From Sun Tzu to Xbox: War and Video Games*. New York: Avalon Publishing Group, 2006.

Hammar, Peter, Göran Bergström, Janne Åkerström, Mirko Thorstensson, och Per-Anders Oskarsson. *Spel för träning av soldater*. FOI-R--3540--SE, Stockholm: Totalförsvarets forskningsinstitut (FOI), 2012.

Handberg, Peter. *Undergångens skuggor,* Stockholm: Natur och kultur, 2007.

Hanson, Victor Davies. *Ripples of battle: how wars of the past still determine how we fight, how we live and how we think*. New York: Doubleday Publishing Group, 2003.

Harrison, Dick, Anders Frankson, och Lars Ericson Wolke. *Legendariska fältherrar: från Hannibal till Rommel*. Sundbyberg: Semic, 2013.

Hassemer, Simon Maria. ”Does History Play the Role of Storyline,? Historiographical Representation as Theme in Video Game Series.” i *Early Modernity and Video Games*, redigerad av Tobias Winnerling och Florian Kerschbaumer, 64-75. Newcastle upon Tyne, U.K.: Cambridge Scholars Publishing, 2014.

Hay, Bud, och Bob Gile. *Global War Game, the First Five Years*. Newport Paper #4, Newport, R I.: Naval War College Press, 1993.

Heidenblad Larson, David. *Vårt eget fel: moralisk kausalitet som tankefigur från 00-talets klimatlarm till förmoderna syndastraffsföreställningar*. Doktorsavhandling, Höör: Agering, 2012.

Hellwig, Johan Christian Ludewig. *Das Kriegsspiel ein versuch die Wahrheit verscheidener Regeln der Kriegskunst in einem unterhaltenden Spiele anschaulich zu machen*. Braunschweig, 1803.

“Hellwigs Kriegsspiel.”, *Zeitung Für die Elegante Welt*, nr. 174, oktober 1807.

Hilgartner, Stephen, Richard Bell, och Rory O'Connor. *Nukespeak: nuclear language, visions, and mindset*. San Francisco: Sierra Club Books, 1982.

Hillary, Richard. *Den yttersta fienden*. Avesta: En bok för alla, 2007 [1942].

Hitchens, Michael. ”War in Videogames, Between Reality and Entertainment.”, *E-International relations,* 26 november 2014. url: http://www.e-ir.info/2014/11/26/war-in-video-games-between-reality-and-entertainment/ (hämtad 23 augusti 2017).

Hoffenaar, Jan, och Findlay Christopher. *Military Planning for European Theatre Conflict During the Cold War, An Oral History Roundtable, STOCKHOLM, 24–25 APRIL 2006,*. Zuriger Beiträge zur Sicherheitspolitik nr. 71, Zurich: Swiss Federal Institute of Technology, 2007.

Hofschröer, Peter. *Wellington's smallest victory: the Duke, the model maker and the secret of Waterloo*. London: Faber, 2004.

Horsey, Julian. “Chivalry: Medieval Warfare, First Person Hack-n-Slash Arrives On Steam (video).”, *Geeky-Gadgets* 17 oktober 2012. url: http://www.geeky-gadgets.com/chivalry-medieval-warfare-first-person-hack-n-slash-arrives-on-steam-video-17-10-2012 (hämtad den 26 september 2017).

Howson, Greg. ”World in Conflict Interview.”, *The Guardian*, 17 september 2007. url: http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2007/sep/17/worldinconflictinterview (hämtad 1 november 2017).

Hugemark, Bo. ”Så lät jag Sovjet invadera Sverige.”, *Expressen*, den 16 juni 2009.

Huhtamo, Erkki. ”Slots of Fun, Slots of Trouble: An Archaeology of Arcade Gaming.” i *Handbook of Computer Game Studies*, redigerad av Joost Raessens och Jeffrey Goldstein, 3-21. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005.

Huhtamo, Erkki, och Jussi Parikka, (red). *Media archaeology: approaches, applications and implications*. Berkeley, Calif.: University of California Press, 2011.

Huizinga, Johan. *Den lekande människan: (homo ludens)*. Översatt av Gunnar Brandell. Stockholm: Natur och kultur, 1945.

Hyde, Henry. *The Wargaming Companion*. Barnsley: Pen & Sword, 2013.

Hynes, Samuel. *A War Imagined: the First World War and English Culture* . 2:a. London: Pimlico, 1992 [1990].

International, ASME. ”The Link Trainer, A Historic Mechanical Engineering Landmark.”, Binghamton, NY.: Robertson Museum and Science Center, 10 juni 2010. url: www.asme.org (hämtad 1 juli 2016).

Jachimiak, Peter Hughes. ”Tanks, Terrain and Black Horses’: The Intra-German Border, Mitteldeutschland, and Third World War Cultural Texts.”, *European Journal of Cultural Studies*, nr. 3, 2011, 339-354.

Jacobsen, Annie. *The Pentagon's brain: an uncensored history of DARPA, America’s top-secret military research agency*. New York: Back Bay Books, 2016.

Jenkins, Henry. *Konvergenskulturen: där gamla och nya medier kolliderar*. 2:a. Göteborg: Daidalos, 2012.

Jenkins, Keith. *Re-thinking history*. London: Routledge, 1991.

Jeon, Chihyung. ”The Virtual Flier: Link Trainer, Flight Simulation, and Pilot Identity.”, *Technology and culture*, nr. 1, 2015, 28-53.

Jersild, P. C. *Efter floden*. Stockholm: Bonniers, 1982.

Jomini, Antoine-Henri. *The Art of War by Baron De Jomini, translated by Capt. G.H Mendell, and Lieut. W.P. Craighill,*. Philadelphia: J. B. Lippincott & Co., 1862. url: http://www.gutenberg.org/files/13549/13549-h/13549-h.htm (hämtad 20 november 2015).

Jones, Nate. *Able Archer 83, The Secret History of the NATO Excercise That Almost Triggered Nuclear War*. New York: New Press, 2016.

Jonter, Thomas. *Försvarets forskningsanstalt och planerna på svenska kärnvapen*. Stockholm: Statens kärnkraftinspektion, 2001.

Jünger, Ernst. *I stålstormen*, 2. uppl., Stockholm: Atlantis, 2011.

Kahan, James P, William M. Jones, och Richard E. Darilek. *A Design for War Prevention Games*. N-2285-RC, Santa Monica, CA.: RAND Corp., 1985.

Kahn, Herman. *On thermonuclear war*. 2:a. Princeton, N.J., 1960.
—. *Tankar om det otänkbara*. Stockholm: Aldus/Bonniers, 1963.

Kahn, Herman. *The Nature and Feasibility of Fear and Deterrence*. P-1888, Santa Monica, CA.: RAND Corp., 1960.

Kahn, Herman, och Irwin Mann. *Game Theory*. P-1166, Santa Monica, CA.: RAND Corp., 1958.

Kahn, Herman, och Izi Man. *War Gaming*. P-1167, Santa Monica, CA.: RAND Corp., 1957.

Kapell, Matthew Wilhelm, och Andrew B. R. Elliott. *Playing with the Past: Videogames and the SImulation of History* . New York: Bloomsbury, 2013.

Kapell, Matthew, Wilhelm. ”Civilization and Its Discontents: American Monomythic Structure as Historical Simulacrum.”, *Popular Culture Review*, nr. 2, 2002, 129-136.

Karlsson, Per-Arne. *Undervisning och lärande i historia: ett kreativt rum för narrativ kompetens*, Stockholm: Acta Universitatis Stockholmiensis, 2014.

Keegan, John. *The face of battle: a study of Agincourt, Waterloo and the Somme*. 14:e. London: Pimlico, 2001.

Kempshall, Chris. *The First World War in computer games*. Basingstoke: Palgrave Pivot, 2015.

Kennedy, Brian. ”Uncle Sam Wants You (To Play this Game).”, *New York Times*, 11 juli 2002. url: http://www.nytimes.com/2002/07/11/technology/uncle-sam-wants-you-to-play-this-game.html (hämtad 12 mars 2017).

Kennedy, Maeve. ”The Tower of London Remembers Agincourt - With a Little Help from the French.”, *The Guardian*, 28 oktober 2015. url: https://www.theguardian.com/uk-news/2015/oct/18/tower-of-london-agincourt-600-years-on-louvre (hämtad 22 september 2016).

Kingsepp, Eva. ”Mördarmaskin, moralist eller mitemellan.”, *Tidskrift för litteraturvetenskap*, nr. 2, 2004, 74-99.

Kingsepp, Eva. *Nazityskland i populärkulturen, minne myt och medier*. Stockholm: Jmk, Stockholms universitet, 2008.

Kirschenbaum, Matthew. ”Conflicting the Past.”, *Play the Past*, 29 november 2010. url: http://www.playthepast.org/?p=325 (hämtad 1 november 2017).

Kittler, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford, Calif.: Stanford University Press, 1999.

Knoblauch, William M. ”Strategic Digital Defense: Video Games and Reagan's "Star Wars" Program, 1980-1987.” i *Playing with the Past*, redigerad av Matthew Wilhelm Kapell och Andrew B. R. Elliott, 279-295. New York: Bloomsbury, 2013.

Kontour, Kyle. ”The Governmentality of Battlefield Space: Efficiency, Proficency, and Masculine Performativity.” *Bulletin of Science Technology and Society*, nr. 5, 2012, 353-360.

Köstlbauer, Josef. ”Do Computers Play History?” i *Early modernity and videogames*, redigerad av Tobias Winnerling och Florian Kerschbaumer, 24-37. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2014.
—. “The Strange Attraction of Simulation: Realism, Authenticity, Virtuality”, i *Playing with the Past: digital games and the simulation of history*, redigerad av Andrew B. R. Elliott och Matthew Wilhelm Kapell, 169-183. New York: Bloomsbury, 2013.

LaGrone, Sam. ”Interview: Larry Bond on Tom Clancy.”, USNI News 8 oktober 2013. url: https://news.usni.org/2013/10/08/interview-larry-bond-tom-clancy (hämtad 22 juli 2017).

La Mettrie, Julian Offray de. *Maskinen, människan och doktor La Mettrie/med inl. och komm. av Rolf Lindborg*. Karlshamn: Doxa, 1984.

Leibniz, Gottfried Wilhelm. ”Gedanken zum Entwurf einer teutschen Kriegsverfassung”.”i Leibniz, Gottfried Wilhelm. *Sämtliche Schriften und Briefe 4. Vol 2. Ed.* , av Gottfried Wilhelm Leibniz, 577-593. Berlin: Akademie der Wissenschaften der DDr, 1986.

Lenoir, Tim, och Henry Lowood. ”Theaters of War: The Military-Entertainment Complex.” i *Collection, Laboratory, Theater: Scenes of Knowledge in the 17th Century*, redigerad av Helmar Schramm, Ludger Schwarte och Jan Lazardzig, 427-457. Berlin: Walter De Gruyter, 2005.

Leonard, Robert J. ”From Parlor Games to Social Science: Von Neumann, Morgenstern, and the Creation of Game Theory 1928-1944.” *Journal of Economic Literature,* nr. 2, 1995, 730-761.

“Lessons on the Art of War.”, *IGN,* 8 februari 1999. url: http://www.ign.com/articles/1999/02/09/lessons-on-the-art-of-war (hämtad den 8 juni 2015).

Lewin, C. G. *War Games and their History*. Fonthill Media, 2012.

Lowood, Henry. ”War Engines: Wargames as Systems from the Tabletop to the Computer.” i *Zones of Control: Perspectives on Wargaming*, redigerad av Pat Harrigan och Matthew G. Kirschenbaum, 83-105. Cambridge, MA.: MIT Press, 2016.

Lynn, John A. *Bayonets of the Republic.* Boulder Co.: Westview Press, 1996.

Lynn, John A. ”The Battle Culture of Forebearance 1660-1789.” i *Warfare and Culture in World History*, redigerad av Wayne E. Lee. New York: New York University Press, 2011.

Lynn, John. *Battle: a history of combat and culture*. Boulder, Colo.: Westview, 2003.

Löfstedt, Helge, och Peter Rindstål. *Avdömningsunderlag för krigsspel på operativ nivå*. Foa rapport C 10271-M1, Stockholm: Foa, huvudavd. 1, 1985.

Marine Corps Order 1500:55, 12 april 1997. url: www.marines.mil/Portals/59/Publications/MCO%201500.55.pdf (hämtad 15 maj 2016).

Machiavelli, Niccolò. *Fursten*. 5:e. Nörhaven, DK: Natur och kultur, 2005 [1513].

Malliet, Steven. ”The History of the Video Game.” i *Handbook of Computer Game Studies*, redigerad av Joost Raessens och Jeffrey Goldstein, 23-46. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005.

Marshall, Samuel Lyman Atwood. *Men against fire: the problem of battle command in future war*. Washington: Combat Forces Press, 1947.

Martin, Rex, A. *Cardboard Warriors: The Rise and Fall of American Wargaming Subculture*. Doktorsavhandling, Ann Arbor: University of Michigan, 2001.

Mcluhan, Marshall. *Media*. Avesta: Norstedts, 2001 [1964].

Mead, Corey. *War play: video games and the future of armed conflict*. Boston: Eamon Dolan/Houghton Mifflin Harcourt, 2013.

Miksche, F. O. ”The Soldier and Technical Warfare.”, *Military Review* (United States Army) XLII, nr. 8, 1962, 71-79.

Moffatt, Jason, Wayne Turner, och Phil Yates. *Flames of War: Eastern Front: The Complete Intelligence Handbook of Forces on the1942-1943*. Battlefront Miniatures Ltd., 2009.

Moritz. *Reveries, or, memoirs concerning the art of war [Elektronisk resurs]. By Maurice Count de Saxe, ... To which is annexed, his Treatise concerning legions; or, a plan for new-modelling the French armies. Illustrated with copper-plates. Together with letters*. Edinburgh: Alexander Donaldson, 1776.

Moroney, William F., och Michael G. Lilienthal. ”Human Factors in Simulation and Training.” i *Human Factors in Simulation and Training*, redigerad av Peter A. Hancock, Dennis A. Vincenzi, John A. Wise och Mustapha Moulou, 4-33. Boca Raton: CRC Press, 2009.

Mosse, George L. *Fallen Soldiers: reshaping the memory of the World Wars*. New York: Oxford University Press, 1990.

Munslow, Alun. *Narrative and history*. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, 2007.

Niblack, A. P. ”The Jane Naval Wargame in Scientific American.”, *U.S. Naval Institute Proceedings Magazine*, nr. 3, september 1903, 581-593.

Nichols, Randy. ”Target Acquired: America's Army and the Videogames Industry.” i *Joystick soldiers : the politics of play in military video games* , redigerad av Nina B. Huntemann och Matthew Thomas Payne, 39-52. New York: Routledge, 2010.

Nieborg, David B. ”First Person Paradoxes, The Logic of War in Computer Games.” i *Game Set and Match II. On Computer Games,Advanced Geometries and Digital Technologies*, redigerad av Kaas Osterhuuis och Lukas Feireiss, 107-115. Rotterdam: Episode Publ., 2006.

Nilsson, Ingela. *Nationalism i fredens tjänst: svenska skolornas fredsförening, fredsfostran och historieundervisning 1919-1939*. Doktorsavhandling, Umeå: Umeå Universitet, 2015.

Nohr, Rolf F. ”Strategy Computer Games and Discourses of Geopolitical Order.”, *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, nr. 2, 2010, 181-195. url: http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-5/176 (hämtad 24 augusti 2015).

Nordisk Familjebok, konversationslexikon och realencyklopedi innehållande upplysningar och förklaringar om märkvärdiga namn, föremål och begrepp: 8 Kaffrer – Kristdala. Stockholm: Gernandts boktryckeri-aktiebolag, 1884.

Nosworthy, Brent. *Roll Call to Destiny: The Soldiers Eye View of Civil War Battles*. New York: Carroll Graf, 2008.

”Obituaries: Lieut-Gen Sir Brian Horrocks.”, *The Times,* 9 januari 1985, 12.

Ocampo, Jason. “World in Conflict Review.”, *Gamespot*, 18 september 2007. url: https://www.gamespot.com/reviews/world-in-conflict-review/1900-6179012/ (hämtad 21 juni 2017).

Osborne, Scott. ”Operation Flashpoint: Cold War Crisis Review.”, *Gamespot,* 4 september 2001. url: https://www.gamespot.com/reviews/operation-flashpoint-cold-war-crisis-review/1900-2810242/ (hämtad 12 november 2015).

Om kriget kommer – vägledning för rikets medborgare i händelse av krig, Statens informationsstyrelse, 1943;

Om kriget kommer – vägledning för Sveriges medborgare, Kungliga civilförsvarsstyrelsen, 1952.

Om kriget kommer – vägledning för Sveriges medborgare, Kungliga civilförsvarsstyrelsen 1961.

Om kriget kommer – vad du bör veta, Beredskapsnämnden för psykologiskt försvar,1983.

Om kriget kommer, Styrelsen för psykologiskt försvar (SPF), 1987.

Om kriget eller katastrofen kommer – vad gör vi med barnen?, Socialstyrelsen, 1991.

Packer, Jeremy. ”What is an archive? An apparatus model for communication and media history.”, *The Communication Review*, nr. 1, 2010.

Payne, Matthew T. *Playing War: Military Video Games after 9/11*. New York: New York University Press, 2016.

Peterson, Jon. ”A Game out of All Proportions: How a Hobby Minituarized War.” i *Zones of control: perspectives on wargaming*, redigerad av Pat Harrigan och Matthew, G. Kirschenbaum, 3-31. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2016.
—. *Playing at the world: a history of simulating wars, people and fantastic adventure, from chess to role-playing games*. San Diego: Unreason Press, 2012.

Pias, Claus. ”On the epistemology of computer simulation.” *Zeitschrift für Medien- und Kulturforschung*, nr. 1, 2011, 29-54.

Pinkard, Terry P., *Hegel: a biography*, Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

Poblocki, Kacper. ”Becoming State: The Bio-cultural imperialism of Sid Meier's Civilization.” *Focaal - European Journal of Anthropology*, nr. 39, 2002, 163-177.

President’s Foreign Advisory Board. *The Soviet "War Scare"*. Declassified in part 2012, Washington: UMBRA GAMMA WNINTEL NOFORN NOCONTRACT ORCON, 1990.

Purdy, Scott. “Michael Shaara's ‘The Killer Angels’.”, *Combatsim* 14 augusti 1998. url: http://www.combatsim.com/review.php?id=331 (hämtad 12 juli 2017).

Puységur, Jacques François de Chastenet. *Art de la guerre, par principes et par règles: Ouvrage de M. le maréchal de Puységur. Mis au jour par M.le marquis de Puységur son fils,* . Paris, 1748.

Pötzsch, Holger. ”Selective Realism: Filtering Experiences of War in First- and Third-Person Shooters.” *Games and Culture*, nr. 2, 2017, 156-178.

Pötzsch, Holger och Philip Hammond. ”Special Issue - War/Game: Studying Relations Between Violent Conflict, Games, and Play, approaching the war game nexus”, *Game Studies,* vol. 16, nr. 2, 2016. url: http://gamestudies.org/1602/articles/potzschhammond (hämtad 4 januari 2017).

Rad, Chloi. ”Battlefield 1 Review.”, *IGN,* 21 oktober 2016. url: http://www.ign.com/articles/2016/10/21/battlefield-1-review (hämtad 12 juli 2017).

Raybourn, Elaine M. ”Honing Emotional Intelligence With Game -Based Crucible Experiences.” i *Developments in Current Game-Based Learning Design and Deployment*, redigerad av Felicia Patrick, IGI Global, 2012, 155-168.

Rejack, Brian. ”Toward a virtual reenactment of history: Video games and the recreation of the past.”, *Rethinking History*, nr. 3, 2007, 411-425.

Riddell, Rob. ”Doom Goes to War: The marines are looking for a few good games.”, *Wired*, 1 april 1997. url: https://www.wired.com/1997/04/ff-doom/(hämtad 12 maj 2016).

Riskin, Jessica. ”The Defeacating Duck, or, the Ambigious Origins of Artificial Life.”, *Critical Inquiry*, nr. 4, 2003, 599-633.

Roy, Gilles. ”In the Trenches: Verdun Developer Interview Part Two.”, *Play the Past,* 3 juni 2015. url: http://www.playthepast.org/?p=5261 (hämtad 2 juni 2017).

Rubens, Alex. “The Creation of Missile Command and the Haunting of its Creator, Dave Theurer”, *Polygon*, 15 augusti 2015. url: https://www.polygon.com/features/2013/8/15/4528228/missile-command-dave-theurer (hämtad 2 augusti 2017).

Rundle, Michael. ”HG Wells’ ‘Little Wars’: How An Icon Of Sci-Fi Invented Modern War Games 100 Years Ago.”, *Huffington Post UK* 9 juni 2013. url: http://www.huffingtonpost.co.uk/2013/04/09/hg-wells-little-wars-how-n_3044934.html (hämtad 4 maj 2016).

Sabin, Philip. ”Playing at War: The modern hobby of wargaming.” i *War and games*,redigerad av T. J. Cornell och T. B. Allen, 193-222. Woodbridge: Boydell, 2002.
—. *Simulating war: studying conflict through simulation games.* London: Hambledon Continuum, 2012.
—. *Lost battles: reconstructing the great clashes of the ancient world.* London: Bloomsbury Academic, 2013.

Salen, Katie, Zimmerman, Eric. *Rules of play: Game design fundamentals.* Cambridge, MA.: MIP Press, 2004.

Salvati, Andrew J., och Jonathan M. Bullinger. ”Selective Authenticity and the Playable Past.” i *Playing with the Past: digital games and the simulation of history*, redigerad av Andrew B. R. Elliott och Matthew Wilhelm Kapell, 153-168. New York: Bloomsbury, 2013.

Saturday Review, issue 1829, vol. 70, 558.

Schaefer, Bernd, Nate Jones, och Benjamins B. Fischer. ”Forecasting Nuclear War: Stasi/KGB Intelligence under Project RYaN.”, *www.wilsoncenter.org*. 13 februari 2014. url: https://www.wilsoncenter.org/publication/forecasting-nuclear-war (hämtad 21 juni 2017).

Schiappa, Edward. ”The Rhetoric of Nukespeak.” *Communications Monograph*, nr. 3, 1989, 253-272.

Schlosser, Eric. *Command and control: nuclear weapons, the Damascus Accident, and the illusion of safety.* New York: Penguin Press, 2013.

Schröder, Lutz. ”Research the Spinning Jenny, Gain +8% Wealth by Textile Industries: The Transformation of Historical Technologies into the Virtual World of Empire: Total War.” i *Early Modernity and Video Games*, redigerad av Tobias Winnerling och Florian Kerschbaumer, 76-90. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publ., 2014.

Schut, Kevin. ”Srategic Simulation and Our Past: the bias of computer games in the presentation of history.”, *Games and Culture*, nr. 3, 2007, 213-235.

Scott, Joan W. ”Fantasy Echo: History and the Construction of Identity.”, *Critical Inquiry*, nr. 2 2001, 284-304.

Shaara, Michael. *The Killer Angels*. Random House, 2004.

Shakespeare, William. *William Shakespeare, the Complete Works*. London: Leopard Books, 1995.

Shaw, Ian Graham Ronald. ”Playing war.”, *Social & Cultural Geography*, nr. 8, 2010, 789-803.

Siborne, William. *History of the war in France and Belgium in 1815: containing minute details of the battles of Quatre-Bras, Ligny, Wawre, and Waterloo*. London, 1844-1844

”Sink the Bismarck with your Apple!”, *BYTE Magazine*, mars 1980.

Sjövall, Henrik. ”Det tänkta atomkriget: atomvapnet i svenska krigsspel 1950-1969.” i *Totalförsvar och atomvapen:: tre studier kring uppbyggnaden av det svenska totalförsvaret och kärnvapendimensionen 1950-197*, redigerad av Kent Zetterberg, 83-157. Stockholm: Försvarshögsk., 2001.

Smelser, Ronald M., och Edward J. Davies. *The myth of the Eastern Front: the Nazi-Soviet war in American popular culture*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

Smoler, Fredric. ”The Secret of the Soldiers Who Didn't Shoot.”, *American Heritage*, nr. 3, (1989). url: http://www.americanheritage.com/content/secret-soldiers-who-didn’t-shoot (hämtad 2 november 2017).

Snickars, Pelle, och Cecilia Trenter (red.). *Det förflutna som film och vice versa: om medierande historiebruk*. Lund: Studentlitteratur, 2004.

Snickars, Pelle, Solveig Jülich, och Patrik Lundell (red.). *Mediernas kulturhistoria*. Stockholm: Statens ljud och bildarkiv, 2008.

SOU 1999:110.

Spring, Dawn. ”Gaming History: computer and videogames as historical scholarship.”, *Rethinking History: The Journal of Theory and Practice*, nr. 2, 2015, 1-15.

Stahl, Roger. *Militainment Inc. : war, media and popular culture*. New York : Routledge, 2010.

Sterling, Bruce. ”War is Virtual Hell.”, *Wired*, 1 januari 1993. url: https://www.wired.com/1993/01/virthell/ (hämtad13 mars 2017).

Sterne, Lawrence. *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman, vol. VI*. London: Prt. for T. Becket and P.A. Dehont in the Strand, 1762

Stevenson, Robert Louis. ”Stevenson at Play, With an Introduction by Lloyd Osborne.”, *Scribner Magazine*, July-December 1898: 709-719.

Strieber, Whitley, och James Kunetka. *K-dagen och vägen vidare*. Höganäs: Bra böcker, 1986.

Sturfelt, Lina. *Eldens återsken: första världskriget i svensk föreställningsvärld*. Doktorsavhandling, Lund: Sekel, 2008.

Ståhl, Ingolf (red). *Operational gaming: an international approach*. Oxford: Pergamon, 1983.

Sutton - Smith, Brian. *The Ambiguity of Play*. Cambridge Mass.: Harvard University Press, 1997.

The Avalon Hill General #1. Avalon Hill 1958.

”The Dangers of Kriegspiel and the Political Officers.”, *The Times*, 5 mars, 1899.

Theweleit, Klaus. *Mansfantasier*. Stockholm: Brutus Östlings bokförl., 1995.

Timpko, Norb. “2011 US Army Trains With 1863 US Army”, Norbsoftdev, 29 december 2011. url: http://www.norbsoftdev.net/articles-mainmenu-59/news-mainmenu-2/latest-news-mainmenu-57/161-2011-us-army-trains-with-1863-us-army (hämtad 12 augusti 2013).

Thomas, Evan. ”A Myth of Military History.”, *Newsweek*, 7 november 2012. url: http://www.newsweek.com/myth-military-history-94505 (hämtad 12 januari 2016).

Thompson, Jenny. *War Games: Inside the world of twentieth-century war reenactors*. Washington: Simthsonian Books, 2004.

Tormalm, Magnus, Fredrik Ringblom, Liselotte Dahlén, och Ronnie Johansson. *Vapensystemvärdering för soldaten*. FOI-R, 1650-1942 ; 3566, Stockholm: Avdelningen för informations- och aerosystem, Totalförsvarets forskningsinstitut (FOI), 2012.

Uricchio, William. ”Cyberhistory: Historical Computer Games and Post - Structuralist Historiography.” i *Handbook of Computer Games Studies*, redigerad av Jeffrey Goldstein och Joost Raessens, 327-338. Cambridge: MIT Press, 2005.

van Creveld, Martin. *The art of war: war and military thought*. London: Cassell, 2000.
—. *The culture of war*. Brimscombe Port: Spellmpunt, 2009.
—. *Wargames: fom Gladiators to Gigabytes*. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.

Wackerfuss, Andrew. ”"This Game of Sudden Death", Simulating Air Combat of the First World War.” i *Playing With the Past: Digital Games and the Simulation of History*, redigerad av Matthew Wilhelm Kapell och Andrew B. R. Elliott, 233-246. New York: Bloomsbury, 2013.

Wattens, Chris. ”Sniper Elite V2 is a satisfying shooting gallery, though it often does a lackluster job maintaining the illusion.”, *Gamespot,* 1 maj 2012. url: https://www.gamespot.com/reviews/sniper-elite-v2-review/1900-6374659/ (hämtad 20 maj 2017).

Weekers, John. ”Peter Jackson’s incredible Gallipoli Diorama.”, *The New Zealand Herald*, 4 maj 2015. url: http://www.nzherald.co.nz/nz/news/article.cfm?c_id=1&objectid=11442988 (hämtad 20 mars 2017).

Vego, Milan. ”German Wargaming.”, *Naval War College Review*, nr. 4, 2012, 106-147.

Werning, Stefan. *Real wars on virtual battlefields: the convergence of programmable media at the military-civilian margin*. New York: New York University Press, 2011.

Wertsch, James V. “Mediation” i *Cambridge companion to Vygotsky*. Redigerad av Harry Daniels, M. Cole och J. V. Wertsch, Cambridge: Cambridge University Press 2007, 178-192.
—. “Texts of Memory and Texts of History.”, *L2 Journal*, nr. 1, 2012, 9-20.
—. *Voices of collective remembering*. Cambridge, U. K.: Cambridge University Press, 2002.

White, Hayden. *Metahistory: the historical imagination in nineteenth century Europe*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1973.

Widhe, Olle. ”Det sanna pojkhumöret, krig och trivialisering i Ossian Elgströms pojkböcker”, *Edda*, nr. 1, 2014, 68–84.
—. *Dö din hund! : krig, lek och läsning i svensk barnboksutgivning under 200 år*. Lund: Ellerström, 2015.

Wiener, Norbert. *Cybernetics or control and communication in the animal and the machine*. Cambridge, Mass.: The Technology Press, 1948.

Wilson, Andrew. *The bomb and the computer*. London: Barrie & Rockliff the Cresset Press, 1968.

Wineburg, Sam, Susan Mosborg, Dan Porat, och Ariel Duncan. ”Common Belief and the Cultural Curriculum: An Intergenerational Study of Historical Consciousness.”, *American Educational Research Journal*, nr. 1, 2007, 40-76.

Winsberg, Eric B. *Science in the age of computer simulation*. Chicago: University of Chicago Press, 2010.

Winter, Harry. *Operation Garbo d.1*. 4:e. Stockholm: Timbro, 2014.

Virilio, Paul. *Krig och film: perceptionens logistik*. Gråbo: Anthropos, 2006.

von Hilgers, Philipp, *War games: a history of war on paper*, MIT Press, Cambridge, Mass., 2012.

von Müffling, Karl. ”Anzeige.”, *Militair Wochenblatt*, 6 mars 1824, 402:2973.

von Neumann, John och Oskar Morgenstern. *Theory of games and economic behavior*, 60th anniversary ed., Princeton, N.J.: Princeton University Press, 2007 [2004].

Vorhees, Gerald, Katie Whitlock, och Josh Call. *Guns, grenades, and grunts: first-person shooter games*. London: Continuum,, 2012.

Wulff, Peter. *Spel vid försvarets krigsspelscentrum. Ett civilt perspektiv*. Foa rapport 00-01559-201, Stockholm: Försvarets forskningsanstalt, 2000.

Yarwood, Richard. ”Miniaturisation and the representation of military geographies in recreational wargaming.”, *Social & Cultural Geography*, nr. 6, 2015, 654-674.

Umeå Studies in History and Education

A Book Series in Educational History, History Education, and Historical Culture

Editors: Anna Larsson & Daniel Lindmark

1. Britt-Marie Styrke, *Utbildare i dans: Perspektiv på formeringen av en pedagogutbildning 1939–1965* [Educators in Dance: Perspectives on the Formation of a Teacher Education, 1939–1965]. Diss. 2010.
2. Johan Hansson, *Historieintresse och historieundervisning: Elevers och lärares uppfattningar om historieämnet* [History Interest and History Teaching: Students' and Teachers' Views on the Subject of History]. Diss. 2010.
3. David Sjögren, *Den säkra zonen: Motiv, åtgärdsförslag och verksamhet i den särskiljande utbildningspolitiken för inhemska minoriteter 1913–1962* [The Safety Zone: Motives, Suggested Measures and Activities in the Separative Education Policy Targeted at Native Minorities (in Sweden) 1913–1962]. Diss. 2010.
4. Björn Norlin, *Bildning i skuggan av läroverket: Bildningsaktivitet och kollektivt identitetsskapande i svenska gymnasistföreningar 1850–1914* [Fraternal Organizations and Liberal Education: Peer Socialization in Swedish State Grammar Schools, 1850–1914]. Diss. 2010.
5. Thomas Nygren, *History in the Service of Mankind: International Guidelines and History Education in Upper Secondary Schools in Sweden, 1927–2002* [Historia i mänsklighetens tjänst: Internationella riktlinjer och svensk gymnasieundervisning i historia, 1927–2002]. Diss. 2011.
6. Erik Sjöberg, *Battlefields of Memory: The Macedonian Conflict and Greek Historical Culture* [Minnets slagfält: Den makedonska konflikten och grekisk historiekultur]. Diss. 2011.
7. Henrik Åström Elmersjö, *Norden, nationen och historien: Perspektiv på föreningarna Nordens historieläroboksrevision 1919–1972* [Nordic National History: Perspectives on the Revision of History Textbooks by the Norden Associations, 1919–1972]. Diss. 2013.
8. Catherine Burke, Ian Grosvenor & Björn Norlin (eds.), *Engaging with Educational Space: Visualizing Spaces of Teaching and Learning*. 2014.
9. Ingela Nilsson, *Nationalism i fredens tjänst: Svenska skolornas fredsförening, fredsfostran och historieundervisning 1919–1939* [Nationalism in the Service of Peace: The Swedish School Peace League, Peace Education, and History Teaching, 1919–1939]. Diss. 2015.
10. Kristina Ledman, *Historia för yrkesprogrammen: Innehåll och betydelse i policy och praktik* [History for Vocational Education and Training: Content and Meaning in Policy and Practice]. Diss. 2015.

11. David Sjögren & Johannes Westberg (red.), *Norrlandsfrågan: Erfarenheter av utbildning, bildning och fostran i nationalstatens periferi* [The Norrland Issue: Experiences of Education, Formation and Socialisation in the Periphery of the Nationstate]. 2015.
12. Anna Larsson (red.), *Medier i historieundervisningen: Historiedidaktisk forskning i praktiken* [Media in History Education: Didactical Research in Practice]. 2016.
13. Robert Thorp, *Uses of History in History Education* [Historiebruk i historieundervisning]. Diss. 2016.
14. Fredrik Holmqvist, *Populärhistoriens tjusning och kraft. Peter Englund och Herman Lindqvist i svensk historiekultur 1988–1995* [The Allure and Power of Popular History: Peter Englund and Herman Lindqvist in Swedish Historical Culture 1988–1995]. Diss. 2016.
15. Lars Andersson Hult, *Historia i bagaget: En historiedidaktisk studie om varför historiemedvetande uttrycks i olika former* [Having a History: A Study in History Didactics on the Origins of Various Expressions of Historical Consciousness] Diss. 2016.
16. Anna Larsson, Björn Norlin & Maria Rönnlund, *Den svenska skolgårdens historia: Skolans utemiljö som pedagogiskt och socialt rum* [The History of the Swedish Schoolyard: The Outdoor School Area as an Educational and Social Space]. 2017.
17. Henrik Åström Elmersjö, *En av staten godkänd historia: Förhandsgranskning av svenska läromedel och omförhandlingen av historieämnet 1938–1991* [An Authorized History: The Swedish Textbook Approval Scheme and the Renegotiation of History, 1938–1991]. 2017.
18. Anders Persson, *Lärartillvaro och historieundervisning: Innebörder av ett nytt uppdrag i de mätbara resultatens tid* [History teaching in the Age of performativity: Swedish upper primary school teachers' experiences of a new curriculum]. Diss. 2017.
19. Maria Deldén, *Perspektiv på historiefilmslitteracitet: En didaktisk studie av gymnasieelevers historiska och emotionella meningsskapande i mötet med spelfilm* [Perspectives on Historical Film Literacy: A Didactical Study of Students' Historical and Emotional Meaning Making through Feature Film]. Diss. 2017.
20. Tomas Karlsson. *Låtsaskrigen. Föreställningar om krig, maskulinitet och historia i krigsspel under 200 år* [Pretend Wars. Notions of War, Masculinity and History in 200 Years of Wargames]. Diss. 2018.