När leken blir allvar: Hur krigsspel kan vinna slaget om kunskap

av Patrik Hulterström

Résumé

This text explores the potential of wargames as tools for developing knowledge and skills in warfare. It addresses common skepticism about their playful, abstract, and speculative nature and focuses on their epistemological foundation—how wargames generate relevant knowledge. Drawing from my doctoral dissertation, *From Play to Power: A Philosophical Inquiry into How Educational Wargaming Can Help Cultivate Battlefield Acumen*, the text presents a conceptual framework to understand their value as learning tools and advocates for their broader use in military education.

ATT UTVECKLA KUNSKAP och skicklighet i krigföring är avgörande för att Försvarsmakten ska kunna möta krigets krav. Krigsspel har potential att vara ett kraftfullt verktyg för detta ändamål, men används sällan i proportion till sin kapacitet. En bidragande faktor kan vara den skepticism som metodens lekfulla, abstrakta och spekulativa karaktär ofta väcker. Krigets allvar kan få många att avfärda spel som alltför lättsinniga för att bidra till en djupare förståelse av dess dynamik och utmaningar. Att avfärda krigsspel som ”lekfulla” är dock inte ett hållbart argument mot dess potential som lärandeverktyg. Lekfullhet kan tvärtom vara en viktig komponent i lärandeprocessen.[1] De mest avgörande tvivlen tycks i stället bottna i osäkerhet kring metodens kunskapsteoretiska grund. Dessa tvivel förblir ofta obesvarade, då förespråkare visserligen lyfter fram metodens värde men sällan lyckas klargöra hur och varför krigsspel fungerar som ett verktyg för kunskapsgenerering.[2]

I min doktorsavhandling *From Play to Power: A Philosophical Inquiry into How Educational Wargaming Can Help Cultivate Battlefield Acumen* undersöks just denna kunskapsteoretiska grund och utvecklar ett konceptuellt ramverk för att resonera kring hur krigsspel kan generera relevant kunskap. Diskussionerna nedan bygger på min avhandling och sammanfattar dess huvudargument, men fungerar också som en uppmaning att integrera krigsspel mer i utbildningssammanhang. För att hänga med i resonemanget är det dock nödvändigt att först klargöra vad som menas med krigsspel och vilken typ av krigsspel jag fokuserar på i avhandlingen och varför. Detta kräver även en introduktion till ett annat centralt begrepp i min avhandling: slagfältssinne. Men, låt oss börja med begreppet krigsspel.

Krigsspel

”Det här är inget spel! Det här är träning för krig! Jag måste rekommendera det till hela

armén!"[3] Så sägs Preussens generalstabschef, General von Müffling, ha uttryckt sig år 1824 när Georg Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz presenterade sitt "kriegsspiel," för kungen av Preussen och dess generaler.[4] Detta uttalande fångar kärnan i krigsspelets funktion. Det är inte bara en nöjessyssla utan även ett kraftfullt verktyg för militär träning och utbildning.

Von Reisswitz "kriegsspiel" markerar ett betydelsefullt steg i utvecklingen av krigsspel som ett systematiskt verktyg för militär utbildning. Även om vissa menar att krigsspel är äldre än så och hänvisar till att militära ledare genom historien har använt terrängmodeller och miniatyrer för att planera kampanjer,[5] var det von Reisswitz krigsspel i början på 1800-talet som lade grunden för den moderna traditionen av krigsspel. Med hjälp av spelpjäser och kartor gjorde detta system det möjligt för officerare att öva på att uppfatta situationer och fatta beslut, och har sedan dess blivit en del av militär utbildning.

Med tiden har dock krigsspel, eller mer specifikt det engelska begreppet "wargaming", fått en bredare innebörd. Idag omfattar wargaming en rad scenariobaserade metoder med brädspelsinspirerade inslag, som används för att utforska interaktioner, beslutsfattande och planering inom områden som internationella relationer, affärsstrategi, samhällsutveckling och krishantering.[6] Till skillnad från traditionella krigsspel, som fokuserar på strid och interaktioner med en tänkande motståndare, handlar många av dessa tillämpningar om att hantera komplexa system och osäkerheter utan att nödvändigtvis involvera en motståndare som aktivt försöker överlista eller utmanövrera motparten. De traditionella krigsspelen, som fokuserar på att simulera slagfältets dynamik, har därmed kommit att utgöra en underkategori inom detta bredare fält.

Trots denna utveckling finns det kritiska röster, såsom militärhistorikern och -teoretikern Martin van Creveld, som ifrågasätter den bredare användningen av krigsspelsbegreppet. Van Creveld definierar krigsspel utifrån organiserad våldsanvändning som signalerar att den är på låtsas eller begränsas av formella regler. Enligt honom bör krigsspel förbli tätt kopplade till organiserad våldsanvändning, eftersom detta är vad som skiljer krig från andra fenomen. Han kritiserar samtida krigsspelsteoretiker för att ha en alltför bred, men samtidigt paradoxalt nog begränsad, definition av krigsspel. Enligt honom tillämpar de begreppet på alla fingerade konflikter, oavsett vad som faktiskt simuleras, samtidigt som de främst fokuserar på krigsspel i kontrollerade miljöer med kartor, spelplaner eller datorer.[7]

Van Crevelds perspektiv, som betonar organiserad våldsanvändning som den centrala faktorn, kan tolkas som en reaktion mot den mer inkluderande "wargaming"-synen. Men trots att hans definition är snävare, skapar den problem genom att den inkluderar aktiviteter som gladiatorspel, medeltida tornerspel, förbandsövningar och till och med krigsfilmer, alla kopplade till organiserat våld, men som kanske inte bör betraktas som krigsspel i en striktare mening. En så bred tillämpning riskerar att urholka den analytiska skärpa som krävs för att förstå de traditionella krigsspelens förmåga att bidra till kunskap de kan lära oss om krigföring. Genom att i stället fokusera på de traditionella krigsspelens kärnegenskaper kan vi möjliggöra en mer detaljerad och djupgående analys av hur de fungerar. Det är viktigt att notera att krigsspels kunskapsvärde inte enbart ligger i deras historiska noggrannhet eller efterliknande av krigets våldsamma natur. Deras abstrakta och representativa egenskaper gör det möjligt att utforska olika strategiska, operativa och

taktiska koncept, vilket i sin tur möjliggör experimentering och utforskning av slagfältets komplexitet och dynamik i en riskfri och tillgänglig miljö.

I min avhandling syftar krigsspel på aktiviteter som använder spelpjäser eller symboler på spelbräden eller datorskärmar för att ge en översikt av slagfältet och dess interaktioner. Dessa spel skiljer sig från andra aktiviteter som också kan ses som krigsspel i en bredare mening, som exempelvis simulatorer, förbandsövningar med faktiska militära styrkor, eller löst strukturerade diskussioner om krigföring.

> *För att fullt ut förstå inlärningseffekterna av krigsspel är det därför nödvändigt att ta hänsyn till dessa skillnader.*

Jag avgränsar även min avhandling till utbildande krigsspel. Denna avgränsning bygger på den etablerade distinktionen mellan två huvudsakliga typer av krigsspel: analytiska och utbildande.[8] Analytiska krigsspel används främst för att ta fram, undersöka och testa planer och koncept, medan utbildande krigsspel syftar till att utveckla och förfina deltagarnas kunskaper och färdigheter. Det är dock viktigt att understryka att dessa kategorier inte är ömsesidigt uteslutande. Det finns gränsfall där krigsspel kan fungera både som analytiskt och utbildande, vilket speglar verktygets flexibla och mångfacetterade natur. Trots likheterna mellan dessa typer av krigsspel skiljer sig inlärningsprocesserna ofta åt, och den resulterande kunskapen bör därmed rimligen utvärderas på olika sätt. För att fullt ut förstå inlärningseffekterna av krigsspel är det därför nödvändigt att ta hänsyn till dessa skillnader. Eftersom jag i min roll som militär lärare vid Försvarshögskolan har mest erfarenhet av utbildande krigsspel, valde jag att fokusera på just denna typ i min avhandling.

Utmaningar i att förstå krigsspels lärandeeffekter

Krigsspel är ett nischat och specialiserat område som i huvudsak har förlitat sig på hävd och traditioner snarare än systematiska studier. Trots att krigsspel har fått viss akademisk uppmärksamhet är det först under de senaste åren som studier har börjat utforska lärandeeffekterna och mekanismerna bakom krigsspel på ett djupare plan.[9] Dessa studier har gett oss en bättre bild av krigsspel och hur de fungerar i praktiken. Samtidigt tenderar de att fokusera på tillämpningen och genomförandet, utan att fullt ut granska de kriterier genom vilka kunskap eller förståelse skapas och värderas.

Det som ofta saknas i den akademiska debatten på krigsspelsområdet är en kritisk granskning av de grundläggande kunskapsteoretiska frågorna rörande krigsspel och deras betydelse för att utveckla militär förmåga. Även om krigsspel som inlärningsverktyg har en stark attraktionskraft, kvarstår det grundläggande problemet att deras förenklade och spekulativa natur väcker tvivel om deras förmåga att generera kunskap.

I min avhandling tar jag mig an denna osäkerhet genom att undersöka den kunskapsteoretiska grunden för idén att utbildande krigsspel, trots sina inneboende begränsningar som förenklade imitationer av strid, ändå kan hjälpa oss att utveckla kompetenser som är relevanta för slagfältet. Det är här begreppet ”slagfältssinne” (”battlefield acumen” på engelska) blir centralt. Med detta begrepp avser jag den uppsättning kompetenser som är nödvändiga för att effektivt verka på slagfältet, såsom situationsförståelse, problemlösning- och anpassningsförmåga, omdöme, initiativ och kreativitet.

Gammal visdom säger oss att resultatet på slagfältet ofta beror på ledares och krigares förmåga att uppfatta stridens dynamik, förutsäga motståndarens handlingar och anpassa sina egna insatser effektivt.[10] Denna kognitiva kapacitet involverar en förståelse för slagfältet, de egna styrkorna och motståndaren, samt förmågan att snabbt bedöma situationer och identifiera de mest effektiva handlingsalternativen. Vanligt förekommande begrepp inom krigsvetenskapen, såsom ”militärt geni”,[11] ”coup d’oeil”,[12] ”beslutsförmåga”[13] och ”befälskonst”,[14] fångar inte helt och hållet dessa kompetenser.[15]

Begreppet militärt geni antyder att framgång på slagfältet främst beror på medfödd talang, snarare än på de ackumulerade effekterna av utbildning, träning och erfarenhet. *Coup d’oeil* betonar visserligen förmågan att snabbt bedöma en situation, men fångar inte helt det bredare spektrum av färdigheter som krävs för att nå framgång på slagfältet. På samma sätt är beslutsfattande och befälskonst utan tvekan betydelsefulla, men de utgör bara delar av den omfattande kompetens som behövs för att hantera slagfältets komplexitet. Andra viktiga element inkluderar situationsförståelse, problemlösning, effektiv samordning och precis timing.[16]

I detta sammanhang används begreppet ”slagfältssinne” för att mer exakt beskriva den kognitiva kapacitet som krävs för att lyckas på slagfältet. Även om begreppet kanske inte är nytt, är det ännu inte ett allmänt etablerat teoretiskt begrepp. I min avhandling använder och utvecklar jag begreppet för att belysa hur erfarenhet och lärande bidrar till att utveckla denna komplexa uppsättning färdigheter. Det omfattar inte bara den förmåga att snabbt bedöma situationer som *coup d’oeil*, beslutsförmåga och befälskonst representerar, utan även det bredare spektrum av färdigheter som krävs för att framgångsrikt navigera slagfältets dynamik. Slagfältssinne är dessutom relevant för alla medlemmar i en militär organisation och betonar att framgång på slagfältet är en laginsats, där effekterna av gemensamma system på flera nivåer spelar en avgörande roll.[17]

På samma sätt som spelsinne i sport handlar om att läsa spelet, förstå dynamiken och fatta snabba beslut, handlar slagfältssinne om att kunna tolka slagfältets ständigt förändrliga förhållanden, att förutse motståndarens drag och effektivt anpassa sina handlingar. Detta kräver en förståelse för hur händelser utvecklas och en förmåga att samarbeta med andra för att nå framgång.

> *Genom att filosofiskt undersöka utbildande krigsspel hoppas jag att avhandlingen kan inspirera till ytterligare forskning och debatt inom krigsspelsområdet, underlätta utvecklingen av mer effektiva krigsspel och främja militär utbildning.*

En filosofisk ansats

Med tanke på de begreppsliga svårigheterna och osäkerheterna kring hur krigsspel fungerar som lärandeverktyg vände jag mig till filosofin, en disciplin dedikerad åt att granska begrepp och idéer. Målsättningen var att etablera en mer informerad och underbyggd begreppslig grund för att tänka kring krigsspel, särskilt utbildande sådana, och hur de kan bidra till att utveckla slagfältssinne. Genom att filosofiskt undersöka utbildande krigsspel hoppas jag att avhandlingen kan inspirera till ytterligare forskning och debatt inom krigsspelsområdet, underlätta

utvecklingen av mer effektiva krigsspel och främja militär utbildning.

En central del av denna filosofiska ansats är ett ifrågasättande av det konventionella måttet på epistemisk framgång, eller vad man i vardagligt tal kallar kunskap. Vanligtvis ses sanning eller överensstämmelse med verkligheten som måttet eller målet för kunskapssökande. Krigsspel är dock förenklade imitationer av strid och därmed inte sanna eller korrekta återgivningar av strid. Om sanning är det enda måttet på kunskap är det svårt att se hur krigsspel ska kunna bidra till det. Detta kräver i sin tur att vi antingen omvärderar synen att krigsspel kan lära oss något om krigföring, eller överväger alternativa mått på kunskap. Då krigsspel länge har använts som verktyg för att utforska och förstå krigets dynamik, vore det verklighetsfrånvänt att avfärda metoden enbart utifrån föreställningen att sanning är ett absolut krav för kunskap. Vad vi behöver är ett bredare kunskapsteoretiskt perspektiv som tillåter mått utöver sanning.

En sådan syn finner vi i filosofen Cathrine Elgins holistiska epistemologi.[18] Elgins perspektiv flyttar fokus från sanning till samstämmighet och sammanhang i utvärderingen av kunskap. Hon hävdar att det är viktigare hur olika beviskällor passar in i och bidrar till en sammanhängande helhet än att varje del perfekt stämmer överens med verkligheten. För Elgin behöver något bara vara ”tillräckligt sant” för att bidra till kunskap.[19] Hon betonar också vikten av ”know-how,” vilket innefattar kognitiva färdigheter och insikter som utvecklats genom erfarenhet. För att understryka sitt holistiska synsätt föredrar Elgin termen ”förståelse” framför ”kunskap.”[20] Förståelse beskriver hon som ett ”system av uppfattningar”, där ett nätverk av sammanhängande föreställningar, antaganden och erfarenheter ersätter enskilda bevisdelar. Enligt hennes syn är förståelse ett normativt tillstånd som värderas för hur väl dessa element passar ihop för att hjälpa oss att begripa och hantera världen.[21]

Elgin argumenterar för ”reflektivt ekvilibrium” eller ”reflektiv jämvikt” som måttet på förståelse, ett tillstånd där ens föreställningar, antaganden och erfarenheter bildar en sammanhängande och ömsesidigt stödjande helhet, uppbackad av en rad olika bevis.[22] Detta står i kontrast till mer traditionell kunskapsteori, som ofta behandlar kunskap som en samling oberoende påståenden som måste vara sanna om det ska vara kunskap. Elgins kunskapsteori rymmer lärandeinstrument som krigsspel, som inte perfekt speglar verkligheten men som ändå kan användas för att lära sig något om den. Den uppmuntrar också till samarbete över olika forskningsfält och erbjuder en metod för att utveckla robusta begreppsliga ramverk.

Reflektiv jämvikt är både ett mått på förståelse och en metodologisk ansats. Jag använder reflektiv jämvikt som metod. Som metod innebär reflektiv jämvikt att balansera uppfattningar, teorier, erfarenheter och värderingar i en dynamisk process, där man kontinuerligt justerar uppfattningar och antaganden för att bilda en sammanhängande och ömsesidigt stödjande begreppslig helhet.

I min avhandling börjar metodologin med befintliga idéer om hur krigsspel främjar lärande, och dessa idéer kombineras sedan med Elgins kunskapsteori för att skapa en analytisk grund. Därefter integreras, förfinas, modifieras och justeras denna grund genom att kombinera den med insikter från militärteori, psykologi, filosofi och andra relevanta områden. Det yttersta målet är att utveckla ett ramverk som fångar kunskapsvärdet hos utbildande krigsspel och kritiskt granskar deras kapacitet och begränsningar i att utveckla slagfältssinne.

Ett konceptuellt ramverk för krigsspel

Ramverket jag utvecklar har tre huvudkomponenter: det generativa konceptet, som beskriver hur krigsspel skapar lärandeupplevelser; det epistemiska konceptet, som definierar detta lärande i termer av kunskap eller förståelse; och det utvärderande konceptet, som visar hur kunskapsvärdet hos dessa spel kan utvärderas. Tillsammans bildar dessa komponenter ett underbyggt teoretiskt ramverk för att resonera kring hur utbildande krigsspel kan främja lärande som är relevant för krigföring, trots deras artificiella och spekulativa natur.

> *De fungerar genom att skapa en ”tillräckligt sann” slagfältsmiljö som stimulerar kritiskt tänkande, problemlösning och beslutsfattande.*

En ledande idé i ramverket är att krigsspel inte behöver spegla verkligheten exakt för att vara effektiva. De fungerar genom att skapa en ”tillräckligt sann” slagfältsmiljö som stimulerar kritiskt tänkande, problemlösning och beslutsfattande. På samma sätt som fotbollsspelare kan finslipa strategier, positionsspel och samarbete på träningar utan att spela en riktig match, erbjuder krigsspel en anpassad miljö för att utveckla färdigheter för slagfältet. I dessa simulerade scenarier tränas spelarna att analysera situationer, fatta beslut under press och samordna sina handlingar, färdigheter som är avgörande i skarpa lägen. Dessutom erbjuder fiktionen i krigsspel ett utrymme att utforska olika strategiska operativa och taktiska tillvägagångssätt, experimentera med alternativa lösningar och reflektera över potentiella utfall.

Det generativa konceptet

Det generativa konceptet fokuserar på hur krigsspel skapar en inlärningsmiljö genom att göra en distinktion mellan fiktiva fakta respektive fiktiva problem och utmaningar. Spelvärlden är uppbyggd av fiktiva fakta, vilket ger en strukturerad och sammanhängande miljö där deltagarna kan orientera sig. Dessa fakta gör det möjligt för deltagarna att uppfatta de fiktiva problemen och utmaningarna som de ställs inför, utan att de fiktiva fakta helt behöver överensstämma med verkligheten. I krigsspel är det just dessa problem och utmaningar som ses som centrala för lärandet, eftersom de driver deltagarna att utveckla de kognitiva färdigheter som behövs för att hantera verkliga slagfältssituationer, såsom situationsmedvetenhet, anpassningsförmåga och kritiskt tänkande.[23]

På ett liknande sätt fungerar fotbollsträning genom att spelarna övar på specifika spelsituationer, som att försvara en hörna eller driva bollen genom motståndarlagets försvar. Även om dessa övningar bygger på fiktiva förutsättningar, är de tillräckligt verklighetstrogen för att spelarna ska kunna orientera sig och hantera utmaningar som liknar de situationer de möter i en riktig match.

Det epistemiska konceptet

Det epistemiska konceptet fokuserar på de kognitiva vinsterna från krigsspel och hur dessa vinster kan beskrivas i termer av kunskap. Konceptet gör en distinktion mellan ”kunskap-att”, något förhåller sig på ett visst sätt (faktakunskap) och ”kunskap-hur” (färdigheter),[24] vilket speglar distinktionen i det generativa konceptet mellan fiktiva fakta respektive fiktiva problem och utmaningar. I utbildande krigsspel ligger tyngdpunkten på fiktiva problem och utmaningar, eftersom det är genom att engagera sig i dessa som deltagarna utvecklar den kompetens, eller

”kunskap-hur”, som behövs för att framgångsrikt navigera verkliga slagfältssituationer.[25]

För att belysa skillnaden mellan olika typer av kunskap kan vi fortsätta fotbollsmetaforen. En fotbollsspelare har ”kunskap-att”, en förståelse för spelets regler, formationer och taktiska grunder. Denna faktakunskap är betydelsefull, men den måste kompletteras med ”kunskap-hur” för att bli användbar på planen. Här kommer spelsinne in i bilden, en förmåga att snabbt läsa spelet, tolka situationer och fatta beslut i stunden. Spelsinne handlar om tillämpad förståelse, något som går bortom att bara känna till fakta och kräver både att man uppfattar spelets dynamik och agerar därefter. Detta är också något annat än färdigheter såsom att kunna dribbla eller skjuta, vilka är motoriska färdigheter som bygger på vanor och automatiserade beteenden. Spelsinne, liksom slagfältssinne, är en förmåga att läsa av, förstå och anpassa sig till komplexa, föränderliga situationer, vilket är avgörande för att fatta beslut under press.

Det utvärderande konceptet

Det utvärderande konceptet belyser hur relevansen och överförbarheten av den erfarenhet som förvärvas genom utbildande krigsspel kan värderas i förhållande till verkliga slagfältssituationer. Det betonar experternas avgörande roll i att designa och utvärdera krigsspel, samt vikten av empirisk forskning för att säkerställa att krigsspelen på ett tillräckligt bra sätt exemplifierar verkliga militära utmaningar. Med experter syftar jag främst på erfarna militärer, men det inkluderar även forskare eller andra personer som arbetar med att tänka på och hantera slagfältets problem och utmaningar. En central del av detta koncept är förståelsen av slagfältsproblem och utmaningar som ”affordances”,[26] eller handlingsmöjligheter, som uppstår i en slagfältsliknande miljö. Här identifieras motståndaren som den mest inflytelserika komponenten i slagfältmiljön. Betoningen på motståndaren hjälper även till att ge en mer detaljerad och precis beskrivning av de problem och utmaningar som spelarna måste hantera.

Slagfältsproblem och utmaningar uppstår i interaktionen mellan de stridande parternas förmågor, och visar sig för den stridande som möjliga handlingsvägar. De framträder som problem och utmaningar eftersom de innefattar alla möjliga sätt att agera på, både de som leder till gynnsamma resultat såväl som de som leder till ogynnsamma. Att identifiera den optimala handlingsvägen bland alla dessa ständigt föränderliga alternativ är vad som gör situationen både problematisk och utmanande. Konceptet visar också att experter spelar en viktig roll under genomförande av krigsspel genom att vägleda deltagarna i slagfältsmiljön och hjälpa dem att reflektera över sina handlingar och beslutsfattande, samt hur krigsspelserfarenheterna kan vara relevanta för verkliga förhållanden.[27]

För att överföra resonemanget till fotbollsmetaforen kan vi tänka oss att tränaren fungerar som expert och vägleder under träningen, precis som militär personal och forskare gör i krigsspel. Under fotbollsträning är det inte bara själva övningarna som utvecklar spelarnas färdigheter, utan även tränarens feedback och vägledning som hjälper spelarna att förstå vilka beslut och förfaringssätt som fungerar bäst i olika situationer. Tränaren observerar spelarnas beslut och agerande på planen, identifierar handlingsmöjligheter (”affordances”) och guidar dem att se och utnyttja möjligheter som de annars kanske hade missat. Tränaren kan till exempel stanna upp under en övning, peka på en möjlig passningsväg eller en bättre positionering, och förklara varför dessa

beslut skulle kunna ge fördelar. Denna typ av vägledning hjälper spelarna att se möjligheter de annars hade missat och lär dem att anpassa sitt agerande.

På liknande sätt spelar experter en central roll i krigsspel genom att vägleda deltagarna i att identifiera och navigera genom det fiktiva slagfältets utmaningar, vilka är i ständig förändring. Precis som fotbollsspelare behöver lära sig att anpassa sig till motståndarens spelstrategier, måste krigsspelsdeltagare anpassa sig till fiendens åtgärder och manövrar i den simulerade miljön. Genom denna process, som stöds av expertinlärning och reflektion, kan deltagarna bekanta sig med slagfältets problem och utmaningar och utveckla färdigheter relevanta för verkliga slagfältssituationer.

Tillsammans bildar dessa tre koncept ett sammanhållet och underbyggt begreppsligt ramverk som tydliggör hur utbildande krigsspel, trots sin förenklade och spekulativa natur, kan tänkas fungera som effektiva verktyg för att utveckla slagfältssinne. Ramverket både utmanar och breddar vår syn på kunskap, och har potential att inspirera framtida forskning inom krigsspelsområdet och hjälpa till att skapa effektivare krigsspel.

Krigsspel: ett oumbärligt lärandeverktyg

Min forskning visar att utbildande krigsspel kan vara ett kraftfullt verktyg för att utveckla de kritiska färdigheter som krävs på slagfältet, det jag kallar ”slagfältssinne”. Då stora realistiska förbandsövningar är både resurskrävande och komplicerade att få till, erbjuder krigsspel ett ekonomiskt och praktiskt alternativ. Dessa simulerade miljöer kan effektivt öva kognitiva förmågor, som kritiskt tänkande, problemlösning och beslutsfattande, som kompletterar de färdigheter som förbandsövningar utvecklar.

Genom att skapa en ”tillräckligt sann” slagfältsmiljö möjliggör krigsspel praktiska och upprepbara övningar för utveckling av de kompetenser som är centrala för framgång i strid. Det teoretiska ramverket jag har utvecklat belyser hur krigsspel kan tänkas generera lärandeupplevelser, hur detta lärande kan förstås i termer av kunskap, samt hur kunskapsvärdet hos dessa spel kan utvärderas.

Trots att min undersökning är av filosofisk natur och inte erbjuder empiriska bevis, stärker den uppfattningen av krigsspel som kraftfulla lärandeverktyg. Genom att integrera filosofiska perspektiv framträder en tydligare bild av krigsspelets värde som en inlärningsmiljö, där deltagarna kan utforska och experimentera med slagfältets problem och utmaningar. Detta belyser deras potential att bidra till förståelse rörande krigföring.

I en värld där de militära utmaningarna blir alltmer komplexa och oförutsägbara, är krigsspel mer relevanta än någonsin. Metodens förmåga att utveckla slagfältssinne, att uppfatta situationer, fatta beslut under osäkerhet och anpassa sig till ständigt föränderliga omständigheter, gör den till en oumbärlig del av modern militär utbildning. Genom att ta vara på de möjligheter som krigsspel erbjuder kan vi bättre förbereda oss för framtidens konflikter. Det är inte bara ett komplement till militär utbildning, utan ett nödvändigt redskap för att odla den flexibilitet och kreativitet som kommer att vara avgörande på framtidens slagfält.

Författaren är kapten och fil dr.

Noter

1. Se till exempel: Moseley, Alex och Whitton, Nicola: ”Play and Learning in Adulthood” i *Playful Learning: Events and Activities to Engage Adults,* Routledge, New York 2019; Tanis, David J: *Exploring Play/Playfulness and Learning in the Adult and Higher Education Classroom,* Doktorsavhandling, The Pennsylvania State University, 2012.
2. Se till exempel David E Banks för kritik mot bristen på förklaringar kring hur krigsspel genererar kunskap: Banks, David E: ”The Methodological Machinery of Wargaming: A Path toward Discovering Wargaming’s Epistemological Foundations”, *International Studies Review,* vol 26, nr 1 2024: 3.
3. Lewis, Christopher G: *War Games and Their History,* Fonthill Media, Stroud 2012, s 43. Författarens översättning från engelska.
4. Ibid.
5. Caffrey Jr, Matthew B: *On Wargaming: How Wargames Have Shaped History and How They May Shape the Future,* Naval War College Press, Newport 2019, s 11-13.
6. Se till exempel: Herman, Mark; Frost, Mark och Kurz, Robert: *Wargaming for Leaders: Strategic Decision Making from the Battlefield to the Board Room,* McGraw-Hill, New York 2009.
7. van Creveld, Martin: *Wargames: From Gladiators to Gigabytes,* Cambridge University Press, Cambridge 2013, s 4-6.
8. Se till exempel: Perla, Peter P: *The Art of Wargaming: A Guide for Professionals and Hobbyists,* red John Curry, Lulu, Raleigh 2011, s 181.
9. Se till exempel: Rosen, Amanda M och Kerr, Lisa: ”Wargaming for Learning: How Educational Gaming Supports Student Learning and Perspectives”, *Journal of Political Science Education,* vol 20, nr 2 2024.
10. Denna förståelse är djupt rotad i uråldriga läror om krigföring och krig, till exempel: Sun Tzu: *The Art of War,* red Griffith, Samuel B, Oxford University Press, Oxford 1963.
11. Se till exempel: von Clausewitz, Carl: *On War*, red Howard, Michael och Paret, Peter, Princeton University Press, 1989, s 100.
12. Se till exempel: von Clausewitz, *On War,* s 578; Duggan, William: *Coup D’oeil: Strategic Intuition in Army Planning,* Strategic Studies Institute, 2005; Brehmer, Berndt och Kuylenstierna, Jan: *Towards an Understanding of the Commander’s ”Coup D’oeil”,* Swedish Defence University (Försvarshögskolan), 2010; Brehmer, Berndt m fl: *Towards Understanding the Commander’s Coup d’Oeil. Part 2,* Swedish Defence University (Försvarshögskolan), 2011; Karlsson, Tomas: ”The Grasping Eye: Wargames and the Ideal-Typical Filed Commander’s Inner Vision” i *Representing Conflicts in Games: Antagonism, Rivalry, and Competition,* Routledge, Oxon 2023, s 116-32.
13. Se till exempel: Biddle, Stephen: *Military Power,* Princeton University Press, Princeton 2004, s 49.
14. Se till exempel: Ferris, John och Handel, Michael I: ”Clausewitz, Intelligence, Uncertainty and the Art of Command in Military Operations”, *Intelligence and National Security,* vol 10, nr 1, jan 1995, s 1-58; Laver, Harry S och Matthews, Jeffrey J (red): *The Art of Command: Military Leadership from George Washington to Colin Powell,* 2. uppl, The University Press of Kentucky, Lexington 2017.
15. Hulterström, Patrik: *From Play to Power: A Philosophical Inquiry into How Educational Wargaming Can Help Cultivate Battlefield Acumen,* Doktorsavhandling, Åbo Akademi Univesitet, Åbo 2024, s 2-3.
16. Ibid, s 3.
17. Ibid s 2-8.
18. Elgin, Catherine Z: *True Enough,* The MIT Press, Cambridge 2017.
19. Ibid, s 2.
20. Ibid, s 3, 33.
21. Ibid, s 3-4.
22. Ibid, s 5.
23. Hulterström, *From Play to Power,* kap 4.
24. Distinktionen mellan ”kunskap-att” och ”kunskap-hur” kommer från filosofen Gilbert Ryle: Ryle, Gilbert: ”Knowing How and Knowing That” i *Collected Essays 1929–1968,* Routledge, Oxon 2009, s 222-235; Ryle, Gilbert: *The Concept of Mind,* Penguin Books, London 2000.
25. Hulterström, *From Play to Power,* kap 5.
26. ”Affordances”-begreppet kommer från början från perceptionspsykologen James J Gibson: Gibson, James J: *The Ecological Approach to Visual Perception,* Psychology Press, New York, NY 2015, s 119.
27. Hulterström, *From Play to Power,* kap 6.