

HISTORISK TIDSKRIFT
(Sweden)

138:4 • 2018

Simulerade krig i historisk belysning

ESBJÖRN LARSSON*

Uppsala universitet

Tomas Karlsson, *Låtsaskrigen: Föreställningar om krig, maskulinitet och historia i krigsspel under 200 år*, Umeå Studies in History and Education 20 (Umeå: Institutionen för idé och samhällsstudier 2018). 315 s.

Inledning

Brädspel, miniatyrspel, tennsoldater, tv-spel, datorspel och krigsplanläggningsspel är samtliga exempel på företeelser som studeras såsom krigsspel i Tomas Karlssons avhandling *Låtsaskrigen: Föreställningar om krig, maskulinitet och historia i krigsspel under 200 år*. Denna bredd i mängden av undersökningsobjekt matchas även av en bredd i forskningsdesign, då avhandlingen behandlar såväl krigsspelens historiska utveckling som den historiesyn som förmedlas i nutida spel. Avhandlingen kan därmed betraktas som en både historisk och historiedidaktisk studie.

Utgångspunkter, frågeställningar och material

Syftet med Tomas Karlssons avhandling "är att bidra till kunskapen om krigsspel som historiemedieringsform genom en undersökning av hur krigsspelet utvecklats från tidigt 1800-tal till nutid", varvid undersökningen lägger särskilt fokus vid autenticitet "i relation till föreställningar om krig, maskulinitet och historia" inom olika former av krigsspel. Styrande för avhandlingens undersökningar är frågor om hur "idéer om krig, maskulinitet och historia framträtt i underhållningskrigsspel och militära krigsspel", hur "den krigsföreställning som skapats av dessa idéer gestaltats vid olika tidpunkter med skiftande tekniska simuleringsmöjligheter", samt vad "autenticitet inneburit i relation till olika slags krigsspel" (s. 4).

För att besvara dessa frågor analyseras olika krigsspel, men också militärteoretiska texter som knyter an till spelen samt reportage och recensioner av krigsspel. I urvalet av spel att analysera görs viss skillnad mellan olika

* Professor i utbildningshistoria och docent i historia; fakultetsopponent

tidsperioder. Rörande 1800-talet studeras framför allt spel som använts i Sverige, medan urvalet av spel från 1900-talet och framåt gjorts på grundval av att spelen bedömts som idealtypiska med avseende på föreställningar om krig, maskulinitet och historia. Vad gäller det övriga källmaterialet utgår det till stora delar från *Dagens nyheter*s digitala arkiv, även om det också förekommer artiklar från exempelvis *FOA-tidningen*. Den metod som används i analysen av dessa källor beskrivs som mediearkeologisk.

Avhandlingens akilleshäla är, enligt min mening, avsaknaden av en tydlig definition av vad krigsspel är. I och för sig inleds avhandlingens andra kapitel med en definition från *Nationalencyklopedin*, som begränsar begreppets användning till simuleringar såsom förberedelser för krig och stridshandlingar, men som framgår av de studier som ryms inom avhandlingen har denna definition inte varit styrande. I avhandlingens avslutande kapitel slås även fast att det egentligen inte spelar någon roll om de spel som studeras är militära krigsspel eller underhållningskrigsspel samt att eventuella skillnader mellan dessa olika speltyper snarare bör beskrivas som ett uttryck för gradskillnader än artskillnader.

Bristen på en tydlig definition av studieobjektet gör vidare att det många gånger blir svårt att förstå urvalet av spel. Exempelvis görs å ena sidan redan i inledningen vissa avgränsningar där bland annat så kallade världssimulatorer (s. 6), det vill säga spel där man bygger upp en värld och där krig bara är en komponent vid sidan av att exempelvis samla in resurser, inte inkluderas, samtidigt som avhandlingen å andra sidan analyserar utvecklingen av flygsimulatorer, där man skulle kunna hävda att stridsmoment bara utgör en komponent vid sidan av att spelaren lär sig flyga ett flygplan.

I avhandlingens andra kapitel redogörs för studiens teoretiska utgångspunkter. Här kopplas studien exempelvis till teorier rörande medier och medieringens förändring över tid, med hänvisning till såväl Lev Vygotskij och socio-kulturell pedagogisk teori som tanken om remediering som en sammanvävning mellan gamla och nya medieformer. Till dessa perspektiv läggs också ett genusteoretiskt perspektiv som tar utgångspunkt i maskulinitetsforskning. Här hämtas stöd i såväl Judit Butlers teori om kön som något som "görs" och den heterosexuella matrisen som Raewyn Connells begrepp "hegemonisk manlighet". Till detta läggs sedan även Joan Scotts begrepp "Fantasy echo", som ett sätt att beskriva föreställningen om en kollektiv historisk erfarenhet. I detta sammanhang kan framhållas att även om de resonemang som förs många gånger är initierade och visar på en god förståelse av de teorier som diskuteras, synes de inte på något genomgripande sätt ha format studien. Det märks i att dessa teorier, med undantag för begreppet "hegemonisk manlighet", på sin höjd återkommer i korta ordalag i det avslutande kapitlet.

Undersökning och resultat

Avhandlingens sex empiriska kapitel behandlar i någorlunda kronologisk ordning krigsspelens utveckling med utgångspunkt i de frågor som varit styrande för avhandlingen. I kapitel 3, som är avhandlingens första empiriska kapitel, tas 1800-talets militära krigsspel upp i relation till periodens militärteoretiska tänkande. Här visas på en tydlig förändring från de första krigsspelen, som byggde på en tämligen mekanisk syn på krigföring, mot krigsspel som i högre grad tog hänsyn till krigets oberäknelighet och lade större vikt vid inlevelse. Som avhandlingen visar fanns det i denna utveckling en tydlig koppling mellan spelen och militärteori. Detta är i mina ögon ett av de starkare empiriska kapitlen, där studieobjektet sätts in i en historisk kontext. Man kan dock fråga sig hur kapitlet förhåller sig till det övergripande syftet med avhandlingen, att studera krigsspel som historiemedieringsform, i och med att de spel som studeras i detta kapitel inte i första hand ger uttryck för den studerade tidens historiska föreställningar.

Därefter följer ett empiriskt kapitel som rör underhållningskrigsspel, men även krigsleksaker, från i första hand tiden för första världskrigets utbrott. Till skillnad från det föregående kapitlet rör detta kapitel även historiska föreställningar i vad som beskrivs som nostalgi. Genom studier av såväl brädspel som miniatyrspel och krigsleksaker visar avhandlingen att syftet med dessa inte var att ge någon realistisk bild av kriget. De var snarare ett uttryck för vad författaren beskriver som "krigstrivialisering", som även hade drag av nostalgiska föreställningar om krig. Värt att nämna är också att detta kapitel även innehåller en beskrivning av hur spelare av miniatyrspel karaktäriserades i ett reportage i *Dagens nyheter* från 1977, vilket visade att dessa snarare beskrevs som fredliga eller till och med pacifistiska, än såsom representanter för en krigisk hegemonisk manlighet. Detta resultat hade med fördel kunnat kopplas till de diskussioner om hegemonisk maskulinitet som tas upp i flera andra kapitel.

I kapitel 5 återvänder Tomas Karlsson till de militära, eller i vissa fall civil-militära, krigsspelen med fokus på tiden från andra världskrigets slut fram till och med slutet av 1980-talet, även om det också hänvisas till krigsspel runt sekelskiftet 1900. Till skillnad från avhandlingens första empiriska kapitel studeras krigsspelen här utifrån hur de beskrevs i tidningar och tidskrifter, varvid *Dagens nyheter* utgör den flitigast använda källan. Det främsta resultatet kan sägas vara att dessa krigsspel synes ha fungerat som ett redskap för att utforska en ny sorts krig, där tidigare krigserfarenheter inte framstod som helt överförbara, samtidigt som ny teknologi öppnade upp för en ny form av realism i spelen. Utöver de militära krigsspelen tar kapitlet också upp föreställningar om ett tredje världskrig med bland an-

nat hänvisningar till skönlitteratur och underhållningsspel, varvid analysen framför allt rör historiebruk.

De empiriska studierna av militära/civil-militära krigsspel som presenteras i kapitel 5 tillhör enligt min mening de svagare i avhandlingen. Orsaken till detta är avsaknaden av undersökningar som bygger på primärkällor. I dess ställe används som nämnts framför allt artiklar från *Dagens nyheter*s arkiv, som rapporterar om olika militära och civil-militära krigsspel och övningar. Detta metodiska val framstår som minst sagt märkligt i och med att det knappast saknas arkivmaterial rörande krigsspel av detta slag. En snabb sökning i Riksarkivets Nationell ArkivDatabas ger vid handen att bara med sökordet "krigsspel" finner man inte mindre än 268 serier i svenska arkiv, med handlingar som spänner över en tidsperiod från 1870-talet fram till sekelskiftet 2000.¹ Även utan en närmare granskning av denna mängd av källmaterial framstår det som högst troligt att studien hade tjänat på att också använda sig av material från dessa arkiv.

Att arkivmaterial med största sannolikhet skulle ha kunnat bidra till att ge en bättre bild av krigsspelens utveckling under 1900-talet framgår också med all önskvärd tydlighet vid en granskning av den undersökning som presenteras i kapitel 5. Undersökningen inleds nämligen med analysen av ett amerikanskt krigsspel från 1903, varefter författaren sedan gör ett hopp fram till ett svenskt krigsspel från 1942. Denna lucka i studien hade säkerligen kunnat fyllas om författaren exempelvis analyserat handlingar från de 53 serier rörande krigsspel i svenska arkiv som härrör från mellankrigstiden (1919–1938).² Därtill bör också nämnas att det märks hur svårt det är att gå på djupet i analysen med stöd i *Dagens nyheter*s rapportering. Undersökningarna blir ofta väl deskriptiva, då de bygger på journalistiska beskrivningar av krigsspelen i stället för krigsspelen i sig.

Betydelsen av källmaterialets beskaffenhet för analysens djup märks vidare vid en jämförelse mellan kapitel 5 och kapitel 6. I det senare kapitlet är det nämligen åter igen spelen i sig som utgör ett viktigt källmaterial i en analys av hur kärnvapenkrig beskrivs i underhållningsspel. Efter en ingående diskussion rörande dels samtida tankar om ett föreställt kärnvapenkrig, dels militära krigsspel med syfte att hitta vägar att hindra konflikter från att eskalera till ett kärnvapenkrig, följer så analysen av datoriserade underhållningsspel som porträtterar kärnvapenkrig. Analysen visar att en gemensam nämnare hos de spel som analyseras är att de har drag av krigskritik, och att de även uppvisar en god portion av svart humor, vilket kan ses som ett sätt att hantera det överhängande kärnvapenhotet under kalla kriget.

1. Sökordet "krigsspel", <<https://sok.riksarkivet.se/nad>> (24/4 2018).

2. Ibid.

I avhandlingens sjunde kapitel vänds intresset mot den tekniska utvecklingen i vad som beskrivs som en undersökning av förhållandet människa-maskinsystem i krigsspel. Denna undersökning behandlar framför allt två olika företeelser – dels flygsimulatorer, dels så kallade *first-person-shooter*-spel, där det med de senare menas spel där bildskärmen utgör spelarens blickfång och där ett handhållet vapen traditionellt spelar en central roll i spelet. Särskilt fokus läggs här vid relationen mellan militära krigsspel och civila underhållningsspel, varvid såväl samverkan mellan militära och civila flygsimulatorer som relationen mellan militär verksamhet och *first-person-shooter*-spel uppmärksammas. Vad gäller den senare spelkategorin poängteras särskilt att spel av det slaget använts både som utbildningsredskap inom militär verksamhet och som ett sätt att försöka rekrytera nya soldater.

Avhandlingens åttonde kapitel ägnas särskilt åt frågan om autenticitet och maskulinitet i historiska krigsspel, även om detta är något som tagits upp återkommande genom hela avhandlingen. Källmaterialet är även denna gång underhållningsspel och undersökningen består av analyser av såväl miniatyrspel och brädspel som datorspel.

I undersökningen av autenticitet framhåller författaren framför allt spelens realism, vilket när det gäller brädspel ofta blir en fråga om att spelen är historiskt korrekta. En annan aspekt som signalerar realism är i vilken mån spelen lyckas fånga bristen på information och överblick i en krigssituation, vilket av entusiaster många gånger ses som en viktig aspekt för att spelet ska framstå som realistiskt. Vad gäller maskulinitet i historiska krigsspel är det framför allt två ideal som framträder: fältherren och den individuella soldaten. Av dessa är det fältherren som får mest uppmärksamhet i avhandlingen och i detta kapitel visas exempelvis hur spelvärlden har en tendens att bortse från Tredje rikets ideologi när man porträtterar Nazitysklands generaler som i första hand kompetenta militärer.

I avhandlingens nionde och avslutande kapitel besvaras de tre frågor som varit vägledande för studien. I fråga om autenticitet i krigsspel har avhandlingen, som nämnts, uppmärksammat en rad olika aspekter, från överensstämmelsen med olika krigsvetenskapliga teorier till realism i relation till olika krigsföreställningar, varvid den medieteknologiska utvecklingen framstår som viktig. Trots denna mångfald av olika aspekter som förändrats över tid pekar avhandlingen också på att vissa aspekter synes mer konstanta, såsom möjligheten att beskriva krigsföring matematiskt.

Gällande krigsföreställningar och dess förhållande till olika medieplattformar konstateras att krigsspel kan sägas iscensätta krigsföreställningar. I detta iscensättande har introduktionen av nya medieplattformar medfört vissa förändringar. Dessa förändringar beskrivs emellertid inte som en kvalitativ omgestaltning av krig, utan snarare har exempelvis introduktionen

av datorer för beräkningar framför allt inneburit en kvantitativ förändring i möjligheten att i realtid spela upp stora scenarier.

När det kommer till föreställningarna om maskulinitet i krigsspel har som tidigare berörts framför allt fältherreidealet och soldatskapet lyfts fram och här poängteras att detta är något som skett i både historiska krigsspel och krigsspel av mer samtida karaktär. Vidare för författaren fram tanken om att de föreställningar om maskulinitet, krig och historia som krigsspelen ger uttryck för kan liknas vid en föreställd gemensam manlig historia i linje med vad Joan Scott försökt fånga rörande kvinnornas historia genom begreppet "fantasioko". Hur författaren kommit fram till denna slutsats framgår emellertid inte eftersom denna aspekt inte behandlas explicit i de analyser som görs i avhandlingen. Vidare kan konstateras att det genusperspektiv som så tydligt lyfts fram i avhandlingens syfte och inledande teoretiska diskussioner inte får samma uppmärksamhet i de empiriska kapitlen. Detta märks kanske tydligast i det sista empiriska kapitlet, som ska behandla autenticitet och maskulinitet, men där det senare begreppet bara nämns några gånger medan det förstnämnda används genomgående i analyserna.

Avslutningsvis gör författaren också en sammanfattande reflektion gällande historiemedifieringen i krigsspel. Här konstateras att den medieteknologiska utvecklingen spelat en avgörande roll för gestaltandet av historia i krigsspel, vilket givit möjlighet för mer autentiska skildringar, även om spelens logik såsom de kommer till uttryck i regelsystem samt fokus på fältslag alltså bidrar till att påverka den historia krigsspelen förmedlar.

Avslutning

Som framkommit här kan Tomas Karlssons avhandling *Låtsaskrigen: Föreställningar om krig, maskulinitet och historia i krigsspel under 200 år* närmast beskrivas som en tämligen vildvuxen studie som vetter åt en rad olika håll och där det som håller ihop studien är en outtalad definition av vad ett krigsspel egentligen är. I det sammanhanget bör poängteras att jag inte delar författarens uppfattning att samtliga företeelser som undersöks i avhandlingen är att betrakta som uttryck för samma fenomen.

I mina ögon visar de studier som presenteras att det finns tydliga skillnader mellan å ena sidan militära/civil-militära krigsspel och simuleringar, och å andra sidan underhållningskrigsspel, även om det också finns tydliga beröringspunkter mellan dessa fenomen och därtill exempel på hur de påverkat varandra.

Enligt min mening hade studien vunnit på att, i stället för att utgå från att det rör sig om ett gemensamt fenomen, mer förutsättningslöst ha undersökt relationen mellan militära/civil-militära krigsspel och underhållningskrigsspel. På liknande sätt hade avhandlingen också tjänat på om undersökning-

arna varit mer renodlade, och koncentrerat sig på antingen krigsspelens historiska utveckling eller de historiedidaktiska implikationerna i hur historiska föreställningar medieras i krigsspel. I avhandlingens nuvarande form blir det snarast intresset för spel som håller ihop studien.

Till författarens försvar kan dock anföras att även om en renodling av undersökningarna med största sannolikhet hade lett till en mer sammanhållen avhandling, är det inte säkert att forskningsfältet som sådant hade varit lika betjänt av en sådan studie. I sin nuvarande form kan Karlssons avhandling sägas etablera ett område som tidigare inte uppmärksammats inom svensk forskning. Studien väcker också nya frågor rörande förhållandet mellan spel och militär verksamhet och då särskilt vad det innebär när man gör spel av en så pass allvarlig företeelse som krig. I mina ögon utgör de starkaste bidragen studiet av kopplingen mellan militär teori och krigsspel under 1800-talet samt undersökningen av tecken på ett symbiotiska förhållande mellan underhållningskrigsspel och militär verksamhet i mer modern tid.