



FOI MEMO

Projekt
FOI Stöd till LedSS 2025

Sidnr
1 (16)

Projektnummer
E13966
FoT-område
Inget FoT-område

Uppdragsgivare
Försvarmakten

Författare
Christoffer Krämer, Anna Sparf, Anna Pestrea

Datum
2026-03-11

Memo nummer
FOI Memo 9267

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

1 Inledning

Totalförsvarets forskningsinstitut (FOI) har på uppdrag av Försvarmaktens Ledningsstridsskola (LedSS) genomfört en kartläggning och analys av krigsspel. I kartläggningen ingår krigsspel på nationell och internationell nivå som kan används för både analys och utbildning. Syftet är att öka Försvarmaktens kunskap om vilka krigsspel som finns på operativ och strategisk nivå, inom de avgränsningar som redovisas senare i memot.

Krigsspel är ett vanligt förekommande verktyg för analys och för att utbilda, träna och öva personal inom Försvarmakten.

1.1 Avgränsningar

Det finns flera olika definitioner av krigsspel. Brittiska *Ministry of Defense* (MOD) har i MOD Wargaming Handbook¹ definierat krigsspel enligt följande.

”A scenario-based warfare model in which the outcome and sequence of events affect, and are affected by, the decisions made by the players”.

Denna definition ligger mycket nära den som lärs ut av NATO, men även den som tillämpas på FOI. Denna kartläggning har utgått från MOD:s definition. Inom ramen för denna rapport har även scenariobaserade diskussioner (eng. seminar wargame) inkluderats i begreppet krigsspel.

Dessutom har följande avgränsningar gjorts utifrån den inriktning som LedSS gav i beställningen.

- Krigsspelen kan användas för gemensamma operationer² (eng. *Joint Operation*) på operativ eller militärstrategisk nivå³.
- Krigsspelen ska vara återkommande, till exempel ingå i kursverksamhet eller finnas tillgängliga i spridd/utgiven form⁴ med formaliserade regler.
- Krigsspelen ska ha skapats eller använts under perioden 2020–2025.
- Krigsspelen ska inte omfattas av sekretess.

¹ https://assets.publishing.service.gov.uk/media/5a82e90d40f0b6230269d575/doctrine_uk_wargaming_handbook.pdf. Hämtad: 2025-12-08

² <https://www.forsvarsmakten.se/globalassets/02-om-forsvarsmakten/myndighetsinformation/dokument/doktriner/doktrin-for-gemensamma-operationer.pdf> Hämtad: 2026-03-09

³ Fortsättningsvis förkortat till ”strategisk nivå” i detta dokument.

⁴ Ett spel som existerar i multipla kopior där alla regler och komponenter som behövs för att spela finns tillgängligt för köp, exempelvis i en spelbox eller för nedladdning.

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

1.2 Uppdragets genomförande

För att identifiera krigsspel som ryms inom avgränsningarna har ett omfattande kartläggningsarbete genomförts. I ett första skede kontaktades relevanta organisationer i Sverige, Norden samt Europa och USA. Därefter genomfördes intervjuer med företrädare för de organisationer som en del av sina arbetsuppgifter utvecklar eller använder krigsspel, med syftet att identifiera så många relevanta krigsspel som möjligt. Resultaten från intervjuerna sammanställdes samt kompletterades med efterfrågan om relevanta krigsspel i krigsspelsforumet *Simulating War*⁵, ett forum där krigsspelskunniga, yrkesverksamma och intresserade samlas.

⁵ [SimulatingWar@groups.io](https://simulatingwar@groups.io) | Any accessible recent wargame examples on the operational level?

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

2 Resultat

I detta kapitel beskrivs resultatet av genomförd kartläggning. Först listas de krigsspel som har identifierats. Därefter beskrivs de organisationer i Sverige som tillfrågats. Avslutningsvis redovisas de internationella organisationer som tillfrågats.

Resultatet från krigsspelsforumet *Simulating War*⁶ bekräftade redan framkomna krigsspel (som identifierats genom intervjuer) eller gav förslag på kommersiella krigsspel som inte passade urvalskriterierna och därför ej listats.

2.1 Fem krigsspel uppfyller kriterierna i kartläggningen

Nedan listas de krigsspel som identifierades i kartläggningen och som bäst uppfyller kriterierna i avgränsningen. Mer information kring krigsspelen återfinns i Bilaga 1.

- *Operational Wargame System (OWS)*⁷. Operational Wargame System är ett krigsspel av rigid form⁸ för gemensamma operationer utvecklat vid Marine Corps University (MCU).
- *Joint Operational WarGame (JOWG)*⁹. Ett krigsspel i rigid form för gemensamma operationer utvecklat av FOI.
- *Nordic Operational Wargame*¹⁰. Norska FFI:s modifierade variant av MSS:s krigsspel i rigid form, som har ökat fokus på gemensamma operationer på operativ nivå.
- *Littoral Commander*¹¹. Ett kommersiellt krigsspel av rigid form utvecklat av Sebastian Bae, fd. vid Marine Corps University i USA. Krigsspelet har fokus på gemensamma operationer och framtida teknologier.
- *Command: Modern Operations (CMO)*¹². CMO är ett kommersiellt dataspel som ofta används som ett verktyg för att simulera utfallet av militärt agerande i gemensamma operationer.

Förutom ovanstående krigsspel identifierades även andra krigsspel som kan vara av intresse, trots att de inte uppfyller alla kriterier, exempelvis spel som bara inkluderar stridskraft från en försvarsgren eller bara täcker taktisk nivå. Mer information återfinns i Bilaga 2.

- *MDO Reflex (TNO)*¹³. Ett scenariobaserat utbildningsspel rörande multidomänoperationer och gemensamma operationer.
- *GLOW (Dstl)*¹⁴. Ett analytiskt hexbaserat krigsspel i rigid form på operativ nivå.
- *SAGA Influence Wargame (Dstl)*¹⁵. En digital plattform som stöder krigsspel på operativ nivå.
- *Multi Domain Wargame System, MDWS (Vedette)*¹⁶. En expansion av krigsspelet Battlegroup Wargame System (*Vedette*) som tillåter krigsspel på operativ nivå.

⁶ <https://groups.io/g/SimulatingWar>

⁷ <https://nodicenoglory.com/the-operational-wargame-series-the-best-game-not-in-stores-now/>

⁸ Rigid form betyder i detta sammanhang ett spel med givna fastslagna regler och fast system för avdömning. Inga löpande bedömningar görs av spelare, eller av spelare i konsensus.

⁹ FOI Memo 8739

¹⁰ Källa finns ej tillgängligt då detta spel är under utveckling.

¹¹ <https://dietzfoundation.org/product/littoral-commander-into-pacific-3rd-printing/>

¹² https://command.matrixgames.com/?page_id=5002

¹³ <https://publications.sto.nato.int/publications/STO%20Meeting%20Proceedings/STO-MP-MSG-229/MP-MSG-229-25.pdf>

¹⁴ https://www.professionalwargaming.co.uk/CUK25_GLOW_Presentation_External_CUK_O.pdf Hämtad: 2025-12-08

¹⁵ <https://www.professionalwargaming.co.uk/23-SagaIntro-PeterWilliamsDSTG.pdf> Hämtad: 2026-03-10

¹⁶ Källa ej tillgänglig då företaget bakom spelet är kommersiellt och officiella källor inte är tillgängliga.

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

- *Cobalt rocks (University College of London (UCL))*¹⁷. Ett analytiskt krigsspel rörande undervattensinfrastruktur.
- *Jaws of the Dragon (King's College London)*¹⁸. Ett krigsspel med fokus på Taiwan-konflikten som kombinerar kartspel och scenariobaserade diskussioner.

2.2 Få organisationer i Sverige utvecklar krigsspel

De svenska organisationer som kontaktats i kartläggningen visas i Tabell 1.

Tabell 1. Kontaktade organisationer. Urvalskriterierna specificeras i avsnitt 1.1 Avgränsningar.

Organisation	Utvecklar krigsspel	Krigsspel som uppfyller kriterierna
Totalförsvarets forskningsinstitut (FOI)	JA	JA
Försvarshögskolan (FHS)	JA	JA
Swedish International Center (SWEDINT)	JA	NEJ
Markstridsskolan (MSS)	JA	NEJ*
Arméstaben	NEJ	NEJ
Flygstaben	NEJ	NEJ
Flygstridsskolan (FSS)	NEJ	NEJ
Försvarsmaktens tekniska skola (FMST)	NEJ	NEJ
Hemvärnets stridsskola (HVSS)	NEJ	NEJ
Marinstaben	NEJ	NEJ
Militärhögskolan Karlberg (MHS K)	NEJ	NEJ
Sjöstridsskolan (SSS)	NEJ	NEJ
Försvarsstaben (FST)	NEJ**	NEJ
Operationsledningen (OPL)	NEJ**	NEJ***
Luftvärnsskolan (LVS)	Ej svarat	Ej svarat

* MSS har uttryckt att alla moderna krigsspel behöver innehålla element av gemensamma operationer men i huvudsak har krigsspelen de utvecklar fokus på markstridskrafter.

** Med utgångspunkt från våra intervjuer är det vår tolkning att det inte finns en egen spelutveckling. Däremot genomförs spel i samarbete med andra aktörer, exempelvis FOI.

*** OPL har i nuläget inga krigsspel som uppfyller kriterierna men i intervjuer framkommer det att det finns planer på utveckling av spel som eventuellt kommer att kunna uppfylla kriterierna.

Sammantaget kan det konstateras att det är få organisationer som utvecklar och använder krigsspel som ryms inom avgränsningarna. FOI utvecklar och deltar i krigsspel för gemensamma operationer på operativ nivå och uppåt. Dessa krigsspel är sällan systematiska i den mening att de finns i spridd/utgiven form med standardiserade regelsystem, eller återkommande som exempelvis del i kursverksamhet eller motsvarande. FHS utvecklar och genomför krigsspel som ett återkommande inslag på Officersprogrammet (OP) och Högre officersprogrammet (HOP)¹⁹. SWEDINT genomför krigsspel. Dock anser de själva att det inte kan kallas krigsspel då deras uppdrag avser freds- och säkerhetsoperationer under FN, EU och NATO.

MSS genomför strukturerade och återkommande krigsspel inom ramen för sin verksamhet, men dessa har primärt fokus på markstrid och har sällan gemensamma operationer som en central komponent. Operationsledningen och Försvarsstaben spelar regelbundet krigsspel på operativ och

¹⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=QBr8bXwYsNU>

¹⁸ <https://evandalejandro.com/jaws-of-the-dragon/>

¹⁹ <https://www.fhs.se/utbildning/program-pa-avancerad-niva/hogre-officersprogrammet.html>

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

strategisk nivå. Dessa krigsspel är oftast scenariobaserade diskussioner med utvalda experter och är sekretessbelagda.

Den fullständiga sammanställningen av svenska organisationers status avseende utveckling och användning av operativa och strategiska krigsspel återfinns i Bilaga 3.

2.3 Öppna krigsspel är ovanliga i organisationer i Norden, Europa och USA

Nedan listas nordiska, europeiska och amerikanska organisationer som ingått i kartläggningen, och som utvecklar och använder operativa och strategiska krigsspel. Majoriteten av de krigsspel på operativ och strategisk nivå som görs är skraddarsydda krigsspel med inbjudna experter som oftast är sekretessbelagda. Stora, öppna och allmänt tillgängliga krigsspel är ovanliga.

Norden:

- Forsvarets forskningsinstitut (FFI), Norge.
- Finnish Defence Research Agency (FDRA), Finland.
- National Defence University (MPKK), Finland.
- Royal Danish Defence College, Danmark.

Europa:

- Defence Science and Technology Laboratory (Dstl), Storbritannien.
- General Staff College (FüAkBw), Tyskland.
- King's College London, Storbritannien.
- Ministry of Defence (MOD), Storbritannien.
- Netherlands Organisation for Applied Scientific Research (TNO), Nederländerna.
- Polish University for Landforces (AWL), Polen.
- RAND Europe, Storbritannien.

USA:

- Center for Naval Analyses (CAN), USA.
- Naval Postgraduate School (NPS), USA.

NATO, specifikt *Joint Warfare Center* (JWC), ingick också i undersökningen, men trots långvarig kommunikation och upprepade försäkringar från deras sida återkom de aldrig med svar. I samtal med andra organisationer, exempelvis RAND Europe, framgår att NATO och JWC genomför krigsspel på operativ nivå och att de är en lämplig källa för kunskap i ämnet.

Den fullständiga sammanställningen av internationella organisationers status avseende utveckling och användning av operativa och strategiska krigsspel återfinns i Bilaga 4.

3 Diskussion

Trots att det är många organisationer som utvecklar och genomför krigsspel så är det relativt få krigsspel som uppfyller kartläggningens urvalskriterier. Resultatet begränsas av kombinationen krigsspelets nivåer (operativt eller strategiskt), krigsspelets fokus (gemensamma operationer), krigsspelets informationsklass (att det inte ska vara sekretessbelagt), krigsspelets produktions- eller användningsår (2020–2025) samt kravet att krigsspelet ska vara återkommande.

Dessutom är krigsspelverksamheten ofta begränsad till ett fåtal aktörer och många vittnar om en verksamhet i uppbyggnad eller återuppbyggnad, med undantag för Storbritannien och USA.

Likaledes vittnar man även om viljan att samarbeta och söka samarbete mellan olika aktörer, samt en

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

önskan att gå mot högre vetenskaplighet, ökad validering och ökade krav på transparens kring de källor som använts för att skapa avdömningsunderlaget.

Nedan diskuteras möjliga orsaker till att så få krigsspel identifierats, i kontexten av den komplexitet som omger krigsspel på operativ och strategisk nivå.

3.1 Sekretess hindrar informationsdelning om krigsspel

En potentiell anledning till att det är få krigsspel som identifierats är att det finns hinder, eller i vissa fall en ovilja, att dela information, även med allierade. Intervjuerna med organisationerna som utvecklar och spelar krigsspel visar att huvuddelen av deras verksamhet fokuserar på skraddarsydd spel i form av scenariobaserade diskussioner. Dessa möter ett specifikt behov hos en uppdragsgivare och spelas vid ett tillfälle med en samling inbjudna experter. Nästan alla är sekretessbelagda. Därför kan det vara svårt för de intervjuade att gå in på detaljer. Detta beror inte på att det finns ett misstroende, utan snarast att det finns en insikt om att öppen aggregerad kunskap kan påverka sekretessen.

En annan variant är att det finns spel (oftast en scenariobaserad diskussion) som utgör en del av en försvarsplanering eller ett regelverk, men de är i utkanten av vad som kan betraktas som krigsspel, på grund av exempelvis bristande systematik, datainsamling eller analys. Detta kan i sin mest ostrukturerade form klassificeras som det som internationellt skämtsamt kallas *BOGSAT – Bunch Of Guys Sitting Around a Table*.

3.2 Många krigsspel är skraddarsydda

Som nämndes i resultatet är de flesta krigsspel på operativ och strategisk nivå skraddarsydda efter en specialbeställning från en sponsor. I princip alla som intervjuats fokuserar på hur ett krigsspel bara har ett syfte och det är att svara på sponsorns specifika frågeställning, eller för att lösa sponsorns uppgift, exempelvis att utbilda eller öva. Kombinationen av specifika geografiska förutsättningar, specifika förmågor som står i centrum och ett ständigt växlande säkerhetsläge gör att frågeställningarna nästan alltid är unika och kräver en skraddarsydd produkt.

Krigsspel som inte är skraddarsydda utan är mer generella regelsystem ses som ett medel att illustrera problem och möjligtvis för att utbilda. Många intervjuade menar att sådana spel sällan är användbara som verktyg för att besvara en sponsors specifika problem.

Observera att kommersiella krigsspel vars primära syfte är att underhålla givetvis inte räknas som skraddarsytt, men kan ingå som delkomponenter i andra krigsspel. Ett exempel på detta är CMO, vars simuleringar av utfall kan användas som avdömningsunderlag²⁰.

3.3 Komplicerat och komplext att ta fram krigsspel

Att göra krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå rymmer en hel del utmaningar både beträffande utveckling och krigsspels genomförande. Flera intervjuade har lyft fram att dessa krigsspel är komplicerade eftersom de innehåller många rörliga delar, kräver expertkunskap, tar mycket tid och dessutom har vetenskapliga utmaningar avseende empiri. Krigsspelen rör frågeställningar som är komplexa eftersom det inte finns ett rätt svar samt att orsak, verkan och tydliga mönster oftast bara kan urskiljas i efterhand när en analys görs – eller när

²⁰ <https://www.mca-marines.org/wp-content/uploads/18-Wargaming-with-Command-Professional-Edition.pdf> Hämtad: 2025-12-08

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

verkligheten faktiskt ger ett tydligt facit. Därför bör spel integreras i en annan verksamhet som en del av en större process.

Några aspekter som är speciellt svåra är skala för tid och rum, beslutskompression och tillgång till kompetens.

3.3.1 Krigsspel i gemensamma operationer utspelar sig i flera parallella tidsskalor

Krigsspel om gemensamma operationer på framförallt operativ nivå har utmaningen att få ihop stridskrafter som rör sig i olika skalor för tid och rum. Att länka samman dessa i ett modellerat krigsspel som både erbjuder realism, meningsfulla val och i någon mening en lockande speldesign ställer höga krav på spelutvecklaren.

Ett krigsspel som fokuserar på endast en domän, exempelvis markdomänen, är lättare att designa än ett krigsspel som omfattar flera domäner. Alla enheter rör sig i samma tidsrymd med samma rumsliga begränsningar. Ett stridsfordon och en grupp med soldater rör sig i olika hastigheter, men kan ändå fångas i samma tidsskala. Om flygdomänen läggs till blir det mer komplicerat, då stridsflyg kan förflytta sig över andra avstånd och i en annan hastighet. Detta skapar en obalans i krigsspelet som påverkar spelarnas upplevelse. Om cyberdomänen läggs till detta – där tusen handlingar (som kan ha tagit månader av förberedelser) kan genomföras varje sekund, fast med mycket begränsat fokus – har komplexiteten i krigsspeldesignen ökat markant.

3.3.2 Svårt att avgränsa beslutsfattandet till operativ och strategisk nivå

Många respondenter påtalar utmaningen att det i operativa krigsspel lätt sker en glidning där beslutsfattare på operativ och strategisk nivå ofta tar beslut på taktisk nivå, vilket normalt sett hanteras av underordnad chef, så kallad beslutskompression. Detta kan antas bero på att den taktiska nivån är mer konkret och att ett fokus finns på taktiska kartor. Om det i operativa krigsspel också tas beslut på taktisk nivå belastas spelarna med fler beslut än vad de egentligen ansvarar för. I längden kan detta leda till att deltagarna tränas på fel beslutsnivå samt tar fel typ av beslut.

3.3.3 Utmaning att samla rätt kompetens för att utveckla krigsspel på operativ och strategisk nivå

Ett återkommande problem inom krigsspelsutveckling är tillgången till rätt kompetens. För att utveckla ett krigsspel på operativ och strategisk nivå krävs både kunskap och färdighet inom detta område. Detta gäller både för spelutvecklaren men även för deltagare i krigsspelet. Exempelvis har en spelutvecklare med kunskap inom scenariobaserade diskussioner inte nödvändigtvis rätt kompetens för att utveckla ett krigsspel i rigid form.

Att sammanföra rätt kompetenser kräver tid, resurser och förberedelser. Spelutvecklarna måste ha kompetensen att anpassa krigsspelet för alla berörda domäner, eller samarbeta med de som har relevant kompetens. När krigsspelet är färdigutvecklat måste det spelas av deltagare med relevant kompetens för att resultaten ska vara användbara.

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

4 Observationer från undersökningen

Utifrån analysen av genomförda intervjuer, nationellt och internationellt, kan två återkommande önskemål identifieras, som är sammanlänkade och båda relaterar till frågeställningen.

4.1 Önskemål om ökat internationellt samarbete

Spelverksamheten ökar i alla länder samt organisationer som ingår i undersökningen. Det finns en enhetlig önskan om fördjupat samarbete mellan organisationer och nationer. I denna gemensamma strävan finns önskan om att inleda och/eller fördjupa arbetet med krigsspel på operativ och strategisk nivå. Detta är ett sätt att förbättra de vetenskapliga och analytiska metoderna som ger krigsspelen relevans och trovärdighet.

4.2 Önskan om ett nationellt krigsspelscentrum

I intervjuer med svenska spelexperter lyfts behovet av ett nationellt krigsspelscentrum liknande Försvarets Krigspelcentrum (FKSC). Det efterfrågas en koordinerad insats samlat kring rätt lokaler och en vilja att skapa en gemensam grund och teoribildning att stå på. Ett exempel på detta är ett möte med representanter för bland annat FHS, FOI, RAND och Royal Danish Defence College som hölls på FHS i anslutning till konferensen Spel i försvarssektorn 2026.

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

5 Referenser

- Wargaming Handbook, Ministry Of Defence (MOD), augusti 2017,
https://assets.publishing.service.gov.uk/media/5a82e90d40f0b6230269d575/doctrine_uk_wargaming_handbook.pdf. (Hämtad: 2025-12-08)
- Doktrin för gemensamma operationer, Försvarmakten, 2020-07-01,
<https://www.forsvarsmakten.se/globalassets/02-om-forsvarsmakten/myndighetsinformation/dokument/doktriner/doktrin-for-gemensamma-operationer.pdf> (Hämtad: 2026-03-09)
- Simulating War, SimulatingWar@groups.io, 2011-09-12, SimulatingWar@groups.io, Any accessible recent wargame examples on the operational level? (Hämtad: 2026-03-09)
- The Operational Wargame Series: The best game not in stores now, No Dice No Glory, Mitch Reed, 2021-06-23, <https://nodicenoglorry.com/the-operational-wargame-series-the-best-game-not-in-stores-now/> (Hämtad: 2026-03-09)
- Rulebook for the Joint Operational WarGame (JOWG), Johan Elg, 2025-01-16,
<https://in.foi.se/rapporter/rapport?reportNumber=FOI%20Memo%208739&returnURL=%2Frapporter%3Fsv.target%3D12.609ac08c1928bd99cf5370fc%26sv.12.609ac08c1928bd99cf5370fc.route%3D%252F%26take%3D16%26page%3D1%26sortOrder%3DPublishDate%26sortDirection%3DDesc%26publishedYearFrom%3D1945%26freetext%3DJOWG%26isReportNumberSearch%3Dfalse> (Hämtad: 2026-03-10)
- Littoral Commander: Indo-Pacific version, The Dietz Foundation, Sebastian Bae, 2025,
<https://dietzfoundation.org/product/littoral-commander-indo-pacific-3rd-printing/> (Hämtad: 2026-03-09)
- Command: Modern Operations, Matrix Games, https://command.matrixgames.com/?page_id=5002
(Hämtad: 2026-03-10)
- MDO Reflex, TNO,
<https://publications.sto.nato.int/publications/STO%20Meeting%20Proceedings/STO-MP-MSG-229/MP-MSG-229-25.pdf> (Hämtad: 2026-03-10)
- The design of the Generic Low Operational Wargame system (GLOW), Dstl, 2025-09-14,
https://www.professionalwargaming.co.uk/CUK25_GLOW_Presentation_External_CUK_O.pdf
(Hämtad: 2026-03-09)
- SAGA Influence Wargame, Dstl, 2026, <https://www.professionalwargaming.co.uk/23-SagaIntro-PeterWilliamsDSTG.pdf> (Hämtad: 2026-03-10)
- Cobalt Rocks: Wargaming Seabed Operations, Georgetown University Wargaming Society, 2025-05-31, <https://www.youtube.com/watch?v=QBr8bXwYsNU> (Hämtad: 2026-03-10)
- Jaws of the Dragon, Evan D'Allesandro, 2022, <https://evandalessandro.com/jaws-of-the-dragon/>
(Hämtad: 2026-03-09)
- Högre officersprogrammet (HOP), Försvårshögskolan, <https://www.fhs.se/utbildning/program-pa-avancerad-niva/hogre-officersprogrammet.html> (Hämtad: 2026-03-09)
- Wargaming with Command Professional Edition, MCWL Wargaming Division, februari 2021,
<https://www.mca-marines.org/wp-content/uploads/18-Wargaming-with-Command-Professional-Edition.pdf> (Hämtad: 2026-03-09)

Bilaga 1. Krigsspel som uppfyller urvalskriterierna

Tabell 2. Krigsspel som matchar kartläggningens urvalskriterier (se avsnitt 1.1 Avgränsningar). Om spelen har utvecklats som en del i en organisations arbete hänförs de till organisationen, medan spel som utvecklats kommersiellt knyts till den individ som är speldesigner

Namn på krigsspel	Syfte	Nivå	Gemensamma operationer?	Spelkategori och metod	Ansvarig organisation eller företag
Operational Wargame System (OWS)	OWS är framtaget som ett krigsspel för att undersöka och stödja militär förmågeutveckling.	Operativ, taktisk	Ja	Krigsspel i lådform, rigida regler, avdömning med hjälp av tärningar.	Marine Corps University (MCU)
Joint Operational WarGame (JOWG)	JOWG är framtaget för att illustrera hur gemensamma operationer kan genomföras och för att identifiera de nödvändiga kopplingarna mellan olika domäner för att uppnå operationell framgång. Den första versionen har fokus på Östersjöområdet. Spelet finns beskrivet i FOI Memo 8739.	Operativ, taktisk	Ja	Krigsspel i lådform, rigida regler, avdömning med hjälp av tärningar.	FOI
FFI version av Nordic Operational Wargame	Nordic Operational Wargame utgår från MSS:s svenska krigsspel och höjer det till operativ nivå. Krigsspelet har extra fokus på Nordkalotten.	Operativ, taktisk	Ja, men i huvudsak markdomänen	Krigsspel i lådform, rigida regler, avdömning med hjälp av tärningar.	FFI och MSS/FHS
Littoral Commander	Littoral Commander är ett krigsspel ursprungligen gjort i amerikanska marinkårens regi som sedan utvecklats vidare av designern Sebastian Bae till en kommersiell produkt. Krigsspelet är på taktisk nivå men anses ändå intressant då det inkluderar gemensamma operationer och framtida teknologier.	Operativ, taktiskt	Ja	Kommersiellt krigsspel i lådform, rigida regler, avdömning med hjälp av tärningar.	Sebastian Bae, The Dietz Foundation
Command Modern Operations (CMO)	Dataspel där olika stridssituationer på alla nivåer kan simuleras, både i historisk miljö och i modern krigsföring.	Operativ, taktisk	Ja	Kommersiellt dataspel.	Matrix Games

Bilaga 2. Krigsspel som delvis uppfyller urvalskriterierna

Tabell 3. Krigsspel som kan vara av intresse, men som inte fullt matchar urvalskriterierna.

Namn på krigsspel	Syfte	Nivå	Gemensamma operationer?	Spelkategori och metod	Ansvarig organisation eller företag
MDO Reflex	MDO Reflex är ett scenariobaserat utbildningsspel som syftar till att öka förståelse för multidomänoperationer med utgångspunkt för ett världlandsstödsscenario.	Operativ nivå	Ja	Scenariobaserad diskussion med stöd av krigsspelplan, kort och LLM-stödd avdömning och återkoppling.	The Netherlands Organisation for Applied Scientific Research (TNO)
GLOW	GLOW är ett spel med gemensamma operationer avsett för operativ nivå.	Operativ nivå	Ja	Krigsspel i lådform, rigida regler, avdömning med hjälp av tärningar.	Defence Science and Technology Laboratory (Dstl)
SAGA Influence Wargame System demo till 2026	SAGA Influence Wargame är en digital plattform som stöder krigsspel på olika nivåer (inklusive operativ) och kan spelas över längre tidsrymder.	Tillåter krigsspel på alla nivåer	Kan anpassas till att vara gemensamma operationer.	Scenariobaserade diskussioner och matrixspel med datastöd.	Framtaget av Defence Science and Technology Group (DSTG). Vidareutvecklat av Defence Science and Technology Laboratory (Dstl)
Multi Domain Wargame System (MDWS)	En expansion av krigsspelet Battlegroup Wargame System som primärt är på taktisk nivå.	Operativ nivå	Ja	Krigsspel i lådform, rigida regler.	Vedette
Cobalt rocks	Ett analytiskt krigsspel som syftar till att få förståelse för konflikter rörande undervattensinfrastruktur.	Operativ, taktisk	I huvudsak marin	En scenariobaserad diskussion med kartstöd och avdömning från spelledning.	University College London (UCL)
Jaws of the Dragon	Ett scenariobaserat krigsspel med kartstöd som fokuserar på Taiwan-konflikten.	Operativt	Ja	Scenariobaserad diskussion med kartstöd.	King's College London (KCL)

Titel
Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer
FOI Memo 9267

Bilaga 3. Svenska organisationer som förekommit i undersökningen

Tabell 4. Kontaktade svenska organisationer samt deras status gällande operativa/strategiska krigsspel.

Organisation	Status för operativa/strategiska krigsspel
Totalförsvarets forskningsinstitut (FOI)	FOI designar och genomför olika krigsspel, varav några avser gemensamma operationer på operativ eller strategisk nivå. Några av dessa krigsspel ingår även som del i kurs- och utbildningsverksamhet.
Försvvarshögskolan (FHS)	FHS designar och genomför krigsspel inom ramen för det Officersprogrammet (OP) och Högre officersprogrammet (HOP). På de högre nivåerna är krigsspelen operativa och strategiska.
Swedish International Center (SWEDINT)	SWEDINT har krigsspel som en del i sin kursverksamhet, vilket är kartspel på högre taktisk nivå och inte i huvudsak gemensamma operationer.
Markstridsskolan (MSS)	FHS designar och genomför krigsspel på alla nivåer, taktiskt till strategiskt, genom framförallt MSS:s krigsspel. Krigsspelet har omväxlande kallats för Taktiskt Armékrigsspel 2021, The Swedish Wargame System eller Unnamed Swedish Wargame. Spelet är i huvudsak fokuserat på markstridskrafter, men kan och har modifierats för att vara gemensamma operationer. och MDO. Norska FFI har utvecklat krigsspelet till att hantera gemensamma operationer på högre nivå under namnet Nordic Operational Wargame.
Arméstaben	Arméstaben har ingen egen spelsektion som designar eller genomför krigsspel. De spelar dock ofta med stöd av operationsanalytiker från FOI.
Flygstaben	Flygstaben har ingen egen spelsektion som designar eller genomför krigsspel. De spelar dock ofta med stöd av operationsanalytiker från FOI.
Flygstridsskolan (FSS)	FSS har ingen egen spelsektion som designar eller genomför krigsspel på operativ nivå. Däremot använder FSS vissa krigsspel, oftast taktiska. I intervjuer framkommer det att det finns en medvetenhet och en vilja att röra sig in på denna nivå och göra MDO-spel som rör gemensamma operationer.
Försvvarsmaktens tekniska skola (FMTS)	FMTS har ingen egen spelsektion som designar eller genomför krigsspel.
Hemvärnets stridsskola (HVSS)	HVSS har ingen egen spelsektion som designar eller genomför krigsspel. De deltar dock i viss mån på krigsspel på denna nivån.
Marinstaben	Marinstaben har ingen egen spelsektion som designar eller genomför krigsspel. De spelar dock ofta med stöd av operationsanalytiker från FOI.
Militärhögskolan Karlberg (MHS K)	MHS K har ingen egen spelsektion som designar eller genomför krigsspel. Istället hänvisade de till FHS för sin krigsspelverksamhet.
Sjöstridsskolan (SSS)	SSS har ingen egen spelsektion som designar eller genomför krigsspel, men deltar i krigsspel på högre nivåer i samband med utbildning hos FHS, där det digitala krigsspelet Simple Surface Warfare Model (SSM) används.

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

	SSS använder dock krigsspel på högre nivå med stöd från bl.a. operationsanalytiker från FOI. Dessa krigsspel är dock inte del av regelbunden kursverksamhet utan skräddarsydda krigsspel, vilket gör att de faller utanför avgränsningarna.
Försvarsstaben (FST)	FST har ingen egen spelsektion som designar eller genomför krigsspel. De genomför i begränsad omfattning krigsspel, ibland på operativ eller strategisk nivå, vilket ofta stöds av operationsanalytiker från FOI. I huvudsak är dessa skräddarsydda krigsspel avsedda för en utvald grupp experter med ett specifikt syfte. Dessa spel är i regel klassade vilket gör att de faller utanför avgränsningarna.
Operationsledningen (OPL)	OPL har i nuläget ingen egen spelsektion som designar eller genomför krigsspel även om ansatser till att bygga upp kompetensen finns. De genomför återkommande krigsspel, ibland på operativ eller strategisk nivå, vilket ofta stöds av operationsanalytiker från FOI. Vissa av de återkommande krigsspelen ingår i Svensk planerings- och ledningsmetod. Andra kan exempelvis vara krigsspel rörande budgeten. I huvudsak är dessa skräddarsydda krigsspel och är avsedda för en utvald grupp experter med ett specifikt syfte. Under 2024 och 2025 har OPL spelat MDO-spel spel med gemensamma operationer på operativ nivå som en del av Huvudstudien Gemensamma Operationer med stöd av FOI. Spel på OPL är i regel klassade vilket gör att de faller utanför avgränsningarna.
Luftvärnsskolan (LVS)	Har tyvärr inte återkommit med svar.

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

Bilaga 4. Utländska organisationer som förekommit i undersökningen

Tabell 5. Kontaktade utländska organisationer samt deras status gällande operativa/strategiska krigsspel.

Organisation	Status för operativa/strategiska krigsspel
Norge Forsvarets forskningsinstitut (FFI)	FFI designar och genomför krigsspel. Några av dessa är gemensamma operationer på operativ eller strategisk nivå. I nuläget tas det fram en modifierad version av MSS:s krigsspel <i>Taktiskt Armékrigsspel 2021</i> som avser vara på operativ nivå, under namnet <i>Nordic Operational Wargame</i> . Det pågår krigsspel och övningar i andra delar av det norska försvaret. Dessa krigsspel är dock inte del av regelbunden kursverksamhet utan skraddarsydda krigsspel, vilket gör att de faller utanför avgränsningarna.
Finland National Defence University (MPKK) & Finnish Defence Research Agency (FDRA)	I Finland designar och genomför MPKK och FDRA olika krigsspel för den finska Försvarmakten. Kännetecknande för hur krigsspel genomförs i Finland är att nästan alla spel utgår från verkliga förutsättningar, kartor och förmågor. Därför är materialet alltid klassat, vilket gör att det inte blir mycket material man kan ta del av. Detta gör också att de faller utanför avgränsningarna. Det finns dock några krigsspel som är gemensamma operationer. Det har också samarbetats med bland annat FOI, vilket har resulterat i en pågående utveckling av varianter av JOWG.
Danmark Royal Danish Defence College	Spelverksamheten i Danmark är i nuläget begränsad och utgörs till största delen av Royal Danish Defence College. Danska Forsvarsakademiet undervisar både om, och med hjälp av, krigsspel. De designar och genomför operativa och strategiska krigsspel.
Storbritannien Defence Science and Technology Laboratory (Dstl) & Ministry of Defence (MOD) & King's College London (KCL)	Storbritannien har den största spelverksamheten i Europa med lång och bred tradition, som i nuläget utgår från två huvudsakliga noder för spelsutveckling: ett i Dstl:s regi och en tillhörande MOD. Det finns också utbildning och forskning kring krigsspel på bland annat King's College London. I Storbritannien designas och genomförs flera krigsspel som är gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå. Även om det, liksom i Sverige, i huvudsak handlar om skraddarsydda och unika krigsspel som tas fram för en specifik situation och en specifik grupp experter, finns det också exempel på återkommande krigsspel i spridd/utgiven form. Här kan man speciellt lyfta fram det senast framtagna <i>Generic Low Operational Wargame</i> (GLOW) från Dstl och <i>Jaws of the Dragon</i> från King's College London.
Tyskland General Staff College (FüAkBw)	Spelverksamheten i Tyskland är, i förhållande till den tyska försvarsmaktens storlek, begränsad. Det är dock en verksamhet som är under uppbyggnad. På <i>General Staff College</i> undervisas det både om och med krigsspel. Högskolan designar och genomför operativa och strategiska krigsspel.
Nederländerna The Netherland Organization (TNO)	TNO designar och genomför många olika krigsspel på olika nivåer. Taktiska krigsspel, operativa krigsspel och strategiska krigsspel. De har gjort en rad spel rörande framtida teknologier. Nyligen framtagna MDO Reflex är ett scenariobaserat MDO-spel.
Polen Polish University for Landforces (AWL)	I Polen designas och genomförs flera krigsspel som är gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå. Huvuddelen är skraddarsydda efter sponsorns behov. Det spelas också med hjälp av krigsspelen <i>Operational Wargame System</i> (OWS) och <i>Littoral Commander</i> . Även den polska spelverksamheten är en verksamhet under uppbyggnad.
RAND Europa	RAND Europa designar och genomför många olika spel på olika nivåer. <i>Nuclear Escalation</i> och kommande <i>Death of Putin</i> är exempel på spel som utforskar strategiska val kopplat till utvecklingen i Ryssland.

Titel

Krigsspel för gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå

Memo nummer

FOI Memo 9267

USA Center for Naval Analyses (CAN) & Naval Postgraduate School (NPS)	USA har ett flertal oberoende spelcentrum där CNA, NPS, Georgetown University och US Marine Corps University ofta lyfts fram. I USA designas och genomförs flera krigsspel som är gemensamma operationer på operativ och strategisk nivå. Det finns ett flertal utbildningar som håller återkommande kurser där krigsspel på denna nivå ingår i utbildningen och det tas också fram flera boxade system som är tillgängliga kommersiellt och/eller i digital form till allierade. Exempel på detta är OWS och Littoral Commander.
NATO Joint Warfare Center (JWC)	Har tyvärr inte återkommit med svar.