
PRACTICE-ORIENTED ARTICLE

De Danske Seariders' Træning af Søværnets Besætninger: Et Studie af Interaktion, Roller og Dilemmaer

Mikkel Kronborg and Henrik Claus Hansen

Royal Danish Defence College, DK

Corresponding author: Mikkel Kronborg (mikj@fak.dk)

For at en besætning i det danske Søværn kan udvikle sig til et kompetent og professionelt team, skal besætningen igennem et udfordrende træningsforløb med de danske searidere. Dette træningsforløb fokuserer primært på, hvordan skibet håndterer tekniske og kommunikative procedurer i sømilitære konflikter og havarier. Der er dog en risiko for, at searidere overser, hvordan og hvorfor social interaktion påvirker læringsudbyttet fra de øvelser, de står i spidsen for. Denne artikel benytter Erving Goffmans mikrosociologiske teori til at undersøge sociale og interaktionelle dynamikker i militær maritim træning, som indeholder både fiktive scenarier og rollespil. Undersøgelsen munder ud i seks refleksionsspørgsmål omhandlende de sociale dynamikker, der påvirker searidernes daglige arbejde. De seks spørgsmål kan hjælpe searidere med at forstå vigtigheden af social interaktion og i sidste ende forbedre læringsudbyttet af militær maritim træning.

Nøgleord: Militær træning; searidere; social interaktion; mikrosociologi; Goffman; rollespil; Søværnet

In order for a crew in the Royal Danish Navy to become a highly capable and professional team, it must go through a challenging training program with the Danish sea riders. The sea riders mainly focus on how ship crews handle the communicative and technical procedures that are crucial in emergencies like naval war and marine accidents. However, sea riders might overlook how and why social interactions affect the learning outcome from the exercises they conduct. This article uses Erving Goffman's micro-sociological theory to inquire into the social interactional dynamics of maritime military exercises containing both fictive scenarios and role-playing. The article concludes by suggesting six reflective questions for sea riders concerning the social dynamics governing sea rider practice. These questions can help sea riders understand the importance of social interaction and in ultimately improve learning outcomes of maritime military exercises.

Keywords: Military training; sea riders; social interaction; microsociology; Goffman; role-play; Royal Danish Navy

Indledning

Et fremmed orlogsfartøj har i en rum tid fulgt efter en af det danske Søværns fregatter i Middelhavet. Pludselig affyrer det fremmede fartøj et missil. Da missilet rammer, forvandles alt til kaos. Trykket fra eksplosionen vælter folk og ting omkuld. De har fået hårde slag af faldet, men alle rejser sig og ved præcis, hvad der skal ske: Krigsskibet skal forsvare sig mod yderligere angreb og iværksætte procedurer, der kan skabe overblik over skader på skib og besætning. Et overblik som ingen i skibet har i sekunderne efter eksplosionen. I det efterfølgende virvar af kommunikation, beslutninger og informationsindhentning fra kollegaer, skærme og tekniske måleinstrumenter, skal besætningen forsøge at følge de fastlagte procedurer og vise, at de mange timers forudgående træning ikke har været forgæves. I dette tilfælde er det hele dog blot en øvelse. Trykket fra eksplosionen er simuleret med en melding over prajeanlægget: 'banger, banger, banger!'. Fjenden er fik-

tiv, scenariet er opdigtet, og det hele kører efter et stramt styret øvelsesmanuskript. Selvom det er et alvorligt træningsscenarie, hvor færdigheder og faglig ekspertise presses til det yderste, så er det helt tydeligt, at det også er et skuespil - og det er her, de danske *seariders* spiller en hovedrolle.

I denne artikel introduceres sociologen Erving Goffmans teatermetafor og rollebegreb i relation til militær maritim scenarietræning. Artiklens formål er at undersøge og udfolde dele af de sociale dynamikker, der former og påvirker den scenarietræning, som er under løbende udvikling i forbindelse med searidernes¹ (herefter SR) arbejde med at professionalisere Søværnets sejlene enheder.² En af de ting, som de danske SR selv har efterspurgt i processen omkring kvalificeringen af dette træningsregime, er viden om roller og social interaktion, der både former, men også udfordrer SR i deres arbejde med Søværnets besætninger.³ SR efterspørgsel efter måder at forstå og navigere i de problemer, der kan opstå i den sociale interaktion, er underbygget af observationer og interviews fra nærværende undersøgelses feltstudier. Studierne viser, at en del af det at skabe oplevelser af vellykkede læringsituationer i maritim scenarietræning afhænger af den sociale interaktion og af koordinationen mellem SR og besætning.

Denne artikel er et forsøg på at levere den viden, SR efterspørger, ved at besvare følgende undersøgelsesspørgsmål: Hvordan og hvorfor påvirker social interaktion mellem searidere og besætning den militære maritime scenarietræning?

Det empiriske grundlag for artiklen er tre kortere feltstudier i 2017 og 2018, der genererede en række interview, adskillige timers videooptagelser og noter fra observationer under militær maritim scenarietræning. Under alle tre feltstudier stod en gruppe på omtrent tyve danske SR fra Søværnets Skoler i spidsen for træningsforløbene. Det er i dette møde mellem den faste skibsbesætning og SR, at en dynamisk og kompliceret serie af roller, dilemmaer og koordination udspiller sig.

Der findes få bøger og artikler, som beskæftiger sig med det situerede studie af interaktionens betydning for gennemførelsen af maritim militære scenarietræning. En del bøger og artikler beskæftiger sig dog med 'human factors' betydning for maritim sikkerhedskultur og militær scenarietræning, men 'human factors'-tilgangen er begrænset i den forstand, at der fokuseres bredt på ikke-tekniske færdigheder (*non-technical skills*) og mindre på effekterne af den situerede interaktion. Forfatterne har ikke kunnet finde human factor-studier, der anskuer militær maritim scenarietræning ud fra et mikrosociologisk perspektiv (Hancock et al. 2008; Fjeld, Tvedt & Oltedal 2018; Barnett, Gatfield & Pekcan 2006; Cavaleiro, Gomes & Lopes 2020; Grech, Horberry & Koester 2008). Bailey, Housley og Belcher (2017) har dog produceret et interessant kommunikations- og interaktionsstudie af broteams på civile handelsskibe, som trækker på Goffmans teoriapparat, herunder rollebegrebet. Bailey, Housley og Belcher (2017) fokuserer dog ikke på interaktionen mellem øvelsesinstruktører og skibsbesætning i scenariebaseret træning, men på den daglige kommunikation under sejlads. Sellberg og Lundin (2018) kommer tæt på i deres undersøgelse af skibsførerstuderendes interaktion og kommunikation med instruktører under simulatortræning, men artiklen fokuserer på diskurser og kommunikation i det daglige arbejde i et civilt maritimt miljø og ikke på den sociale interaktion mellem instruktører og skibsbesætning og dennes påvirkning af maritime øvelser.

Hvem er de danske seariders?

De danske SR er en matrixorganiseret gruppe af personel fra 1., 2. og 3. Eskadre.⁴ Fra de tre eskadrer er der udpeget en række personer, som ud over deres daglige opgaveløsning står klar til at støtte Søværnet med undervisning og scenarietræning af de besætninger, der bl.a. skal igennem træningsforløb i skibshavari ved German Naval Damage Control Training Centre (GNDCTC) i Neustadt i Tyskland og Flag Officer Sea Training (FOST) i Plymouth i England, hvor skibenes kampfærdigheder trænes og vurderes. På FOST-uddannelsen tilbydes maritim operativ scenarietræning og afprøvning for alle overfladeskibe i NATO. Den danske beslutning om at indføre et nyt regime for scenarietræning- og certificering af Søværnets skibe var, og er til dels stadig, en radikal forandring for Søværnet, som beskrives som en professionalisering og en omstilling til fremtiden (Vinther 2015b; Vinther 2015a). Beslutningen om at introducere det nye træningsregime opstod i forbindelse med integrationen af de nye og teknologisk avancerede danske fleksible støtteskibe og fregatter (Asmund et al. 2018: 18).

¹ Konceptet er på engelsk skrevet i to ord, men ses i dansk sammenhæng oftest skrevet i et ord.

² Ud over artiklens selvstændige formål om videngenerering, er sigtet yderligere, at artiklen skal kunne inddrages i undervisningen på Forsvarsakademiet ved Søværnets Officersskole, samt i uddannelse og professionalisering af de danske SR.

³ Følgende blev efterspurgt på Forsvarsakademiets Seminar for Searidere i juni 2018.

⁴ SR kom tidligere primært fra Søværnets Skole, som var en selvstændig myndighed under Søværnskommandoen med syv underlagte centre: Søværnets Skole stab, placeret i Frederikshavn, Søværnet Skole, Center for Dykning, placeret på Nyholm, Søværnets Skole, Center for Skibssikkerhed, placeret i Hvims, Søværnet Skole, Center for Sergent og Maritim Uddannelse, placeret i Frederikshavn, Søværnets Skole, Center for Taktik, placeret i Frederikshavn, Søværnets Skole, Center for Teknik, placeret i København, Søværnets Skole, Center for Våben, placeret på Sjællands Odde, Søværnets Tamburkorps, placeret i København.

Selvom begrebet *sea rider* stammer fra et britisk træningskoncept, dækker det i en dansk kontekst over noget andet end det oprindelige britiske koncept. Det danske SR-koncept er således bundet op til det danske træningskoncept, DANSARC (Danish Safety and Readiness Check), tidligere 'Danish Operational Sea Training' (DOST). I Søværnet er SR arbejde primært opstået som en organisatorisk 'bottom-up' proces, hvor behovet for kvalificeret træning og opkøring til GNDCTC og FOST har mobiliseret undervisere på tværs af Søværnets skoler og fagligheder, som i takt med den øgede efterspørgsel har måtte udvikle og formalisere træningen af skibenes besætninger. Grundlæggende kan det nye træningsregime beskrives som en militær formalisering og professionalisering af kommunikations- og arbejdsgange i situationer som krig og havari.

Gruppen af SR er en blandet skare af både civile og militære, der varierer i alder og rang (fra korporal til orlogskaptajn). SR bærer samme uniform som besætningerne, men ifører sig et markant rødt badge på armen, når de er i funktion som SR (se **Billede 1**).



Billede 1: To SR giver tilbagemelding i havaricentralen efter BDX (eget foto).

Et centralt element i SR arbejde er afholdelse af øvelserne 'battle damage management' (BDM) og 'battle damage excersises' (BDX). BDM er de indledende øvelser, der afholdes i et landfast simulationscenter, mens BDX er øvelser på skibene. Det er primært SR praksis før, under og efter disse scenarietræningsituationer, der er nærværende artikels empiriske fokus.

Gruppen af SR orkestrerer en kompleks koordinationsopgave, som blandt andet inkluderer at koordinere øvelser med skibet, indhente information om besætningens kompetenceniveau, skrive manuskriptet for BDX/BDM (herefter BDX/M), klargøre de tekniske nedbrud, sminke de sårede, styre scenariet og observere øvelserne. Herudover skal SR nedfælde og give mundtlig og skriftlig feedback på håndteringen af både de tekniske systemer, taktiske overvejelser, samt de formelle og uformelle sociale praksisser som for eksempel de standardiserede procedurer, såsom *command huddle*, altså skibschefens og divisionsofficerernes opsamling af information og koordination af skibets prioriteringer under øvelserne.

Når SR starter BDM i simulationscenteret eller senere i træningsforløbet går om bord på et af Søværnets skibe for at afholde BDX, indledes et omfattende arbejde med at få delt information og handlingskoordineret på tværs af gruppen af SR med specialer i skibets forskellige divisioner (organisatorisk faglig opdeling i områder). Forløbet inkluderer altså både planlægning og udførelse af et komplekst didaktisk forløb, hvor SR blandt andet skal vurdere forudsætninger, mål og læremidler, og løbende tilpasse de valgte trænings-scenarier hertil.

Metode og data

I dette afsnit gives et kortfattet sammendrag af de benyttede metoder og den genererede data, som har været omdrejningspunktet for undersøgelsen. Da der her er tale om en udviklingsartikel, har forfatterne ikke valgt at gå i dybden med tekniske, metodiske og metodeteoretiske overvejelser, som for eksempel den benyttede etnografiske feltmetode (se fx Mason 2002: 84–102) eller udformningen af de kvalitative interview (se fx Kvale & Brinkmann 2009). I nedenstående **Tabel 1** præsenteres en oversigt over de tre feltstudier:

Tabel 1: Oversigt over metode og data.

Feltstudie	Feltstudie 1	Feltstudie 2	Feltstudie 3
<i>Varighed og sted</i>	Tre dages sejlads med orlogsfartøj fra Søværnet i Østersøregionen	Én dags observation i simulationscenter på Holmen i København	Tre dages sejlads med orlogsfartøj fra Søværnet i Nordatlanten
<i>Metode</i>	Observation af BDX og øvelser i sektionerne, samt semistrukturerede gruppe- og enkeltmands-interview med både SR og medlemmer af besætningen	Observation af BDM og koordinationsmøde mellem SR, samt semistrukturerede interview med SR	Observation og lyd- og videooptagelser af BDX og øvelser i sektionerne, samt semistrukturerede gruppe- og enkeltmandsinterview med SR
<i>Empiri</i>	Feltnoter fra observationer under BDX og blå timer, samt transskription af gruppe- og enkeltmandsinterview med SR, og enkeltmandsinterview med medlemmer af besætningen	Feltnoter fra observationer for, under og efter BDM i simulationscenter, samt feltnoter fra koordinationsmøder mellem SR	Videooptagelser (optaget af professionel fotograf) under afholdelse af BDX og blå timer, samt transskription af gruppe- og enkeltmands interview med SR

Feltstudie 1: Blev udført som et struktureret ophold på et af Søværnets skibe under sejlads, hvor holdet af SR underviste besætningen over tre dage. Det var første gang, at denne besætning blev trænet af et helt hold på 20 SR. De to forfattere kobede sig til forskellige SR, der stod for opsætning og drift af spil i forskellige divisioner, og fulgte dem for, under og efter afholdelse af BDX og mindre lokale øvelser om bord (blå timer). Der blev afholdt interview med SR og med enkelte besætningsmedlemmer om deres roller og opfattelser af spillenes gennemførelse.

Feltstudie 2: Blev udført som et observationsstudie med en række kortere interview i Søværnets Center for Tekniks simulationscenter på Holmen. Her havde besætningens ledelse, samt personel involveret i opbygningen af skadesbilledet, gennemgået en del af den indledende undervisning i brugen af DOST koncepterne. Formålet var at indøve procedurer med fokus på kommunikation mellem skibets divisioner og sektioner. I dette læringsmiljø havde fejl ikke konsekvenser for hverken besætning eller skib, men en særlig udfordring ved det syntetiske miljø var, at besætningen skulle forestille sig, at bl.a. blå skillevægge og kontorstole udgjorde skibets rumdeling og inventar. Derudover fordredes en række abstraktioner fra de deltagendes side, da store dele af besætningen ikke deltog i BDM. Under feltstudiet stod SR til rådighed som kvalificerede vejledere for forfatterne og guidede og besvarede tvivlsspørgsmål. Data bestod primært af feltnoter fra observationer og korte interview for, under og efter BDM.

Feltstudie 3: Blev udført som et struktureret ophold på et af Søværnets skibe under sejlads i Nordatlanten med et hold af SR. En professionel fotograf assisterede med video- og lydoptagelser, der bragte os helt tæt på interaktionerne i de forskellige rum i skibet under BDX. Udvalgte SR var under de optagne øvelser udstyret med mikrofoner samtidigt med, at der blev optaget video. Efterfølgende blev udvalgte SR interviewet individuelt og i grupper om deres forståelse af egen praksis. Artiklens to forfattere sejlede ikke selv med på denne sejlads, men har analyseret det omfattende videomateriale fra feltstudiet, herunder transskriberet enkeltmands- og gruppeinterview.

Videnskabsteoretisk position: Socialkonstruktivismen og den symbolske interaktionisme

Den amerikanske sociolog Erving Goffmans tænkning udspringer bl.a. af den symbolske interaktionisme. Denne teoriretning er overordnet set kendetegnet ved at have fokus på selvets dannelse som en refleksiv proces (Harste & Mortensen 2017: 217). Social interaktion ses her ikke som stammende fra aktørernes indre tilstande og motiver eller fra en ydre kulturel eller strukturel orden (Harste & Mortensen 2017), men fra en løbende sproglig eller symbolsk interaktion, hvori adfærd foreslås og forhandles. I denne tænkning ligger yderligere, at interaktion ikke blot forstås som en gengivelse af gældende normer og meninger, men som en potentiel forandringsbærer, der redefinerer og transformerer den sociale situation (Harste & Mortensen 2017: 219). Rollebegrebet kobler sig tæt til den sociale interaktion i den forstand, at Goffman anskuer interaktion i en ansigt-til-ansigt relation som en kommunikativ handling, og det at handle kommunikativt i en relation er at spille en rolle (Esmark, Andersen og Laustsen 2005: 164).

Dette teoretiske blik på SR arbejde er relevant, da det kan åbne for, at eksempelvis *scriptet* (manuskriptet for progressionen i øvelsen) og skibets *standard operating procedures* (skibets handlingsprocedurer, forkortet SOP) ikke fastlåser roller og adfærd i en mekanistisk forstand, men blot udgør rammer eller konventioner, omkring hvilke der sker en kontinuerlig forhandling og redefinerer af roller og adfærd. Dette er en

relevant forståelsesramme for de konflikter og forhandlinger, der kan opstå både omkring selve designet af BDx/M, i afholdelsen af øvelserne, og ikke mindst i vurderingen af om enheden eller det enkelte besætningsmedlem har leveret en god præstation.

Overordnet set kan den symbolske interaktionisme betragtes som en del af det socialkonstruktivistiske landskab (Esmark, Andersen & Laustsen 2005: 15), hvor det grundlæggende vilkår for social handlen er, at virkeligheden er et socialt konstrueret fænomen, der kontinuerligt skabes og genskabes gennem aktørernes handlinger. Denne virkelighedsopfattelse kan ikke reduceres til en enten subjektiv eller objektiv grundposition, men tilbyder en tredje position i det sociale – i relationerne og i det, der skabes mellem mennesker. Dette betyder, at socialkonstruktivister fokuserer på den mening, der tilskrives både objekter (fysiske genstande) og subjekter (tanker og bevidsthed) i den sociale interaktion (Esmark, Andersen & Laustsen 2005: 17). Objekter og subjekter er derfor i sig selv meningsløse, før de indgår i en social relation, hvor de tilskrives mening.

Goffmans begrebsapparat er omfangsrigt og indeholder ofte flere forståelseslag (Kristiansen 2000: 4). I nærværende artikel er der ikke plads til at udfolde kompleksiteten i samtlige af Goffmans begreber, hvorfor vi i stedet har udvalgt en række begreber, som vi introducerer i følgende introduktion til Goffmans teori, samt i selve analysen af SR arbejde med Søværnets besætninger.

Introduktion til Goffmans forståelse af arbejdslivets rollespil

Goffman er en af de mest anvendte sociologer til studiet af de interaktionsprocesser, vi som mennesker oftest tager for givet, hvad end de foregår i hjemmet, på arbejdspladsen, i supermarkedet, blandt venner eller i foreningslivet. Goffman stiller skarpt på hverdagens mindre spektakulære detaljer, som ved første øjekast kan forekomme banale eller selvfølgelige. Når der 'zoomes' ud fra mikroniveauet, vil man dog se, at de mange detaljer har stor betydning for, hvordan, og om, vi forstår andre menneskers budskaber og deres forsøg på at koordinere handling med os. Goffman præsenterer selv sit projekt i bogen *Hverdagslivets rollespil* (2015) på følgende vis:

Jeg vil se nærmere på, hvordan individet præsenterer sig selv og sine handlinger over for andre i almindelige arbejdsituationer, hvordan han kontrollerer og styrer det indtryk, de danner sig af ham, og hvilke ting, han gør eller ikke gør som led i sin optræden over for dem (Goffman 2015: 51).

Goffman sætter fokus på ansigt-til-ansigt interaktionen. Det er den direkte kommunikation mellem to eller flere mennesker, hvor kroppens positur, ansigtstræk, verbal kommunikation, følelser og vores forhold til tingene omkring os forsøges orkestreret på en måde, så der mere eller mindre intentionelt skabes et bestemt indtryk hos modtageren. I denne sammenhæng udgør koordination, regler og rutiner grundstenene i de imponerende kollektive præstationer, som vi mennesker er i stand til at skabe. Koordination, regler og rutiner er grundlaget for vores forsøg på at forudsige andres handlinger, som vi dog aldrig kan være helt sikre på.

I bogen *The Presentation of Self in Everyday Life* fra 1956 (på dansk *Hverdagslivets rollespil*), som er den primære teoretiske kilde i nærværende artikel, introducerer Goffman den teatermetafor, som gennemsyner hele hans værk (Goffman 2015). Goffman påstår ikke, at vi bogstaveligt talt oplever verden som et skuespil, men argumenterer for, at social interaktion forudsætter brugen af skuespillerens: '(...) *virkelige* teknikker – samme teknikker, som mennesker i hverdagslivet bruger til at gennemføre deres virkelige sociale situationer' (Goffman 2015: 265). Det er i hverdagslivet, at vi dramatiserer vores aktiviteter ved hjælp af det, som Goffman kalder indtryksstyring. Indtryksstyring dækker blandt andet over følgende: at vi benytter os af en række beskyttelses- og forsvarsstrategier tilpasset situationen og publikum; at vi forsøger at indpasse os under den gældende takt og tone; og at vi kommunikerer på en måde, så vi fremstår troværdige i forhold til en fortolkning af vores rolle i situationen (Goffman 2015). Dette arbejde hviler i høj grad på individet, men påvirkes samtidig af de sociale omgivelser (både de fysiske genstande, normer, procedurer og andre tilstedeværende), der enten kan understøtte eller modarbejde en bestemt optræden. For Goffman er det en grundlæggende præmis, at vi mere eller mindre bevidst forsøger at fremføre en optræden, der stemmer overens med, hvad Goffman kalder *definitionen på situationen* (Goffman 2015: 121). Definitionen på situationen skal forstås sådan, at den kommunikation og de signaler, vi afsender, forsøges tilpasset vores fortolkning af situationen, samt den rolle og den stemning, vi gerne vil have omgivelserne til at opfatte.

Dette dagligdagens rollespil er ikke uden konsekvenser, som alle har oplevet i situationer, der kører af sporet og udvikler sig til skænderier eller pinlige situationer, som kan påvirke både personligheden, samhandlingen og den sociale struktur. Vi lever dagligt med risikoen for at blive forlegne, usikre og ydmygede,

når vi indgår i sociale relationer. Når vi snubler og siger 'hov', når vi rødmer foran en anden person, eller når man som autoritetsperson siger noget, som viser sig at være forkert, så oplever vi, at selve definitionen af situationen er under angreb. Der findes dog adskillige afværgeteknikker styret af vores 'face work', der bruges til at 'redde' en person fra at tabe ansigt (Kilde?). Dette kan for eksempel være ved at vende blikket bort eller dreje situationens alvor i en humoristisk retning med et smil eller en sjov bemærkning, der afvæbner situationens alvor og dermed beskytter den anden (Kristiansen 2000: 84). Vi oplever dog også hvordan hverdagens rollespil understøtter behagelige og givende situationer, hvor der opleves overensstemmelse mellem vores rolle og den oplevede definition af situationen.

I følgende fire delanalyser udfoldes Goffmans begreber i relation til SR arbejde og interaktion med Søværnets besætninger før, under og efter scenarietræning. Indledende vil vi præsentere Goffmans begreber om *holdet og rollespillet* og anvende disse til at analysere SR og besætningen som to kollektiver, der performer over for hinanden (delanalyse 1). Herefter er delanalyse 2–4 opdelt kronologisk i forhold til et før, under og efter BDx/M med fokus på de roller og dilemmaer, der kan opleves under militær maritim scenarietræning.

Delanalyse 1: Holdet og rollespillet

SR og besætningen kan overordnet set forstås som to forskellige hold, der performer et skuespil med roller og forventninger i hinandens nærvær. Ud fra Goffmans (2015) forståelse skal skuespil ikke forstås som et negativt begreb, men som en understregning af at stemninger, følelser, selvforståelser og kropssprog former opgaveløsningen om bord på skibet. Holdets optræden afkræver ifølge Goffman en vis koordination og samstemmighed:

Et overordnet mål for ethvert hold er at opretholde den definition af situationen, som holdets optræden fremfører. Det medfører blandt andet, at nogle ting bliver overeksponeret i kommunikationen, mens andre nedtones. Den virkelighed, som en optræden sætter i scene, er skrøbelig og skal være udtryksmæssigt sammenhængende. Derfor er der som regel forhold, der ville ødelægge eller så tvivl om det indtryk, som optrædenen giver, hvis opmærksomheden blev henledt på dem under optrædenen (Goffman 2015: 171).

For besætningsmedlemmer i Søværnet gælder, at den performance, den enkelte fremviser, er en integreret del af den kollektive performance gældende for holdet (Goffman 2015: 117). Besætningen fremstår på papiret som et samlet hold, hvor skibschefen er øverste leder, men samtidig spiller sektionerne individuelle forestillinger i skibets divisioner adskilt i forskellige rum i skibet. For den enkelte sektion, anført af en overordnet leder, for eksempel teknikofficeren (TKO) i teknisk division, ønskes det, at divisionen fremstår motiveret, engageret, velforberedt og fagligt kompetent. Dette blev understreget af en skibschef, der på et velkomstmøde med SR udtalte: 'Engagement er nøglen. Hvis I oplever nogen, som ikke spiller med, så kommer I og siger det til mig med det samme, og så vil jeg tage en snak med dem omgående. Vi har ikke tid til, at de ikke tager det meget seriøst' (feltnoter, feltstudie 1).

Hvis enkelte besætningsmedlemmer ikke opleves som engagerede under BDx/M, kan det føre til handlingskorrigerende udsagn som 'stram jer nu an!', 'giv mig klare meldinger!' eller lignende, der søger at skærpe fokus eller intensitet og korrigere præstationen i forhold til definitionen af situationen, der under BDx/M kan karakteriseres som fiktiv scenarietræning, hvor man forventes at udfylde en faglig funktion, men også en social rolle. Selvom der er et fælles fokus på læring, så betyder det noget for den enkelte, at man fremstår kompetent og ikke begår fejl, hvilket kan føre til, at besætningsmedlemmer i sjældne tilfælde kan finde på at skjule fejl eller usikkerhed for SR. Som et besætningsmedlem udtrykker det: 'Der er ting, som man kan finde på at gemme for SR, fordi det kan være pinligt at blive opdaget. Det gør jeg sikkert også' (Interview, feltstudie 1). I dette citat gemmer sig en pointe om, at de sociale forventninger til selv og andre kan gøre det svært at skabe et så godt og udbytterigt læringsmiljø, som overhovedet muligt.

Holdet af SR har klare præferencer for, hvordan de gerne vil fremstå i besætningens øjne: nemlig som fagligt funderede, troværdige, ydmyge, hjælpsomme og tilpasningsdygtige (interview med SR, feltstudie 3). Tilstedeværelsen af aktører, der regnes for eksterne, kan dog under en optræden opleves som upassende eller usikkerhedsskabende. Gruppen af SR kan opleves som upassende eller usikkerhedsskabende aktører, hvis hele skibet eller flere besætningsmedlemmer ikke føler sig parate til et større træningsforløb, hvis der er personelmangel, eller hvis formålet med træningen er utydelig. I sådanne udfordrende situationer må SR udføre omfattende tillids- og meningsskabesarbejde på alle niveauer i skibet. Flere af SR understreger, at

det er vigtigt at møde besætningerne med ydmyghed og interesse, så besætningsmedlemmerne ved, at SR udelukkende er der for at støtte deres træning, og at de er der på besætningens præmisser (interview med SR, feltstudie 3). Enkelte SR har dog oplevet episoder, hvor deres tilstedeværelse og måde at give tilbagemelding på er blevet oplevet som en ubelejlig indtrængen: 'Jeg er personligt blevet skældt ud af (...) dem ude på skibet, fordi jeg havde en mere løsningsorienteret måde at gå til det på nede i driftspatroljen, hvor de sagde: "du skal ikke komme ind på mit niveau, du har ikke sejlet her"' (interview med SR, feltstudie 1).

Rollespillet og ansigtsarbejdet

Under militær maritim scenarietræning foregår der en afstemning og korrektion af roller og handling gennem et omfattende ansigtsarbejde (*face work*). Følgende observation af en besætning i gang med BDM illustrerer det subtile ansigtsarbejde, der for eksempel benyttes til at korrigere et besætningsmedlem, der benytter sig af ironi under scenarietræning:

Under en BDM spørger skibschefen sit *command team*, om de ved, hvor næstkommanderende (NK) er henne. Et medlem af *command teamet* svarer med et smil på læben, at han nok er ude og sætte gummibåd, hvilket den pågældende godt ved, at NK ikke burde være. CH kigger herefter på ham med stram mund og ryster stille på hovedet uden at sige noget (feltnoter, feltstudie 2).

NK agerer i en vigtig rolle som *rover*, der bevæger sig rundt i skibet og indsamler information og skaber overblik over skibets og besætningens tilstand, hvorfor NK ikke hjælper med at sætte gummibåd, hvilket det pågældende medlem af *command teamet* godt vidste. Skibschefen udtrykker med sin ansigtsmimik og hovedrysten, at dette ikke er tidspunktet, hvor den pågældende skal lave sjov, hvilket tydeligvis bragte det pågældende besætningsmedlem i en forlegen situation (observation, feltstudie 2). Chefen fik ved hjælp af indtryksstyring understreget, at besætningsmedlemmets adfærd var upassende i situationen og ikke burde bifaldes af holdet. Hvis Goffman havde observeret dette, ville han muligvis have påpeget, at de optrædende aldrig er bundet til en bestemt performance og virkelighedsopfattelse, men kan præsentere alternative optrædener, der vidner om en anden, og i situationen, modstridende virkelighedsopfattelse.

Alternative virkelighedsopfattelser kan komme til udtryk i små bemærkninger eller handlinger, der falder uden for den fælles definition af situationen eller ikke følger normerne for interaktionen. Goffman arbejder i relation hertil med et begreb om spilleverdighed (*gameworthiness*), som beskriver evnen til at kunne indleve sig i spillets univers og kunne handle under pres uden at blive afsløret eller blive frustreret (Kristiansen 2000: 110). I situationer, hvor en optræden forstyrres, skabes der ofte utilpashed blandt optrædende og publikum, hvilket kan komme til udtryk i forfjamskethed, at blive ilde til mode, forlegenhed, nervøsitet og lignende (Goffman 2015: 230). Dette betegnes af Goffman (2015) som 'at tabe ansigt', hvilket vi ofte forsøger at undgå og modvirke i sociale situationer. Den usikkerhed og utilpashed, en tydeligt nervøs taler kan afføde blandt publikum, åbenbarer en dissonans mellem den forventede rolle, og personen der spiller rollen. Denne dissonans ses også under feltstudie 3 hos den tekniske officer, der højlydt beklager sig over antallet af tekniske kommunikationskanaler, der kalder på information fra ham: 'Århh, hold nu kæft' og: 'Slap nu af, jeg kan jo ikke være to steder på samme tid' (video, feltstudie 3). Disse udsagn er ikke adresseret til en specifik modtager, men alligevel ytres de højlydt over for alle tilstedeværende SR og besætningsmedlemmer. TKO udsagn kan være udtryk for mange ting, men ud fra Goffmans skuespilmetaforer viser de, at TKO føler sig presset ud af rollen som den ellers fattede og rolige leder. TKO højlydte beklagelser kunne være et relevant tilbagemeldingspunkt for SR, da TKO muligvis ikke er bevidst om den påvirkning, hans udsagn har på besætningen omkring ham.

Delanalyse 2: SR opsætning og koordination inden BDX/M

For BDX går i gang, gør SR klar i de forskellige områder i skibet. I T-DIV og i våben- og elektronikteknisk division (VE-DIV) sættes en række fejl op på forskellige anlæg eller maskiner (typisk markeret med gul tape) med en tilpasset sværhedsgrad, så man ikke skyder over eller under besætningens kompetenceniveau. Det er her vigtigt for SR, at det rigtige niveau rammes, så det bliver en 'god oplevelse' for besætningen (feltstudie 3). Øvelsen opstilles altså på en måde, så det sikres, at 'spillet' kan spilles til ende. Besætningen har en klar forståelse af, at spillet er skræddersyet til skibet og besætningen, og at spillet er praktisk gennemførbart (feltstudie 1 og 2). Visse uforudsete hændelser eller fejl fra SR side af kan fremprovokere frustration blandt besætningen, som risikerer at sænke agtelsen for SR, hvilket dermed kan mindske spillets troværdighed og i sidste ende sænke læringsudbyttet. Dette blev observeret under feltstudie 2, hvor gruppen, der modtager tilbagemelding får at vide, at de skal koncentrere sig om at spille

spillet, hvorefter et besætningsmedlem svarer: 'Ja, men det kan ikke nytte noget, når I ændrer noget, der er fundamentalt for os og for spillet. Jeg havde fået at vide, at branden var slukket, så var den pludselig opstået igen!' (feltstudie 2). Ligeledes blev der ytret frustration over ikke-opdaterede kort over 'blanket search'-ruter (observation, feltstudie 2).⁵

Ud over skuepilsmetaforer arbejder Goffman også med spilmetaforer. Goffman forstår spil - i en bred forstand - som selvstændige kosmos med egne regler og procedurer (Kristiansen 2000: 114). Spil er en afgrænsning i tid og rum, som bør skabe en fælles mening for spillerne. Det understreges af flere SR, at BDX/M skal skabe fælles mening i form af at være en 'god oplevelse' (interview, feltstudie 1). En god oplevelse forstås som et samspil mellem besætning, skib og SR; et samspil, hvor udfordringsniveauet er afstemt med kompetenceniveauet, hvor de tekniske nedbrud sker efter hensigten, og hvor læringen og træningsprioriteterne bliver tydeliggjort for besætningen. I den vellykkede BDX/M formår besætningen at følge skibets rytme, træffe velovervejede valg i forhold til at prioritere opgaver, kommunikere hurtigt og præcist, og eksekvere trods den friktion skibet udsættes for (interview, feltstudie 1). For at opnå den 'gode oplevelse' af BDX/M må SR og besætning indgå i vellykkede sociale interaktioner, der er en forudsætning for at kunne koordinere BDX/M og skabe grundlag for besætningens oplevelse af 'battle rhythm'.⁶

Grundlaget for den vellykkede BDX/M for den, i DANSARC-regi, uprovede besætning, starter med basal træning i form af oplæg og blå timer, der oftest fokuserer på kommunikation og procedurer under scenarietræningen. Denne træning stiller krav til den enkelte SR om at kunne tilpasse sin rolle og interaktion til træningsniveauet, læringsmiljøet og det enkelte besætningsmedlem. I disse indledende øvelser kan SR antage en langt mere instruerende og guidende rolle. Det kræves her af SR, at han eller hun er god til at aflæse sociale dynamikker, der kan give hints om det enkelte besætningsmedlems fysiske og emotionelle tilstand, så instruktion eller undervisning kan tilpasses hertil (interview med SR, feltstudie 3).

Delanalyse 3: SR gennemspilning og drift af BDX/M

Enkelte SR benytter meget tydelige dramaturgiske greb under BDX/M. En SR dramatiserer eksempelvis en varm dør for havaripatruljen ved at hæve stemmen og råbe: 'Den er varm!'. Gasten med hånden på døren kigger forskrækket på SR og kobler derefter SR dramatisering til et farefuldt moment med en brand i et af skibets rum (video, feltstudie 3). Dramatiseringen i form af det pludselige og høje råb understreger det farefulde moment, som kalder på en bestemt handling fra besætningsmedlemmets side. Hvor SR generelt spiller en vigtig rolle i forhold til at skabe en fornemmelse af dramatiske situationer ved hjælp af indtryksstyring, er det dog ikke alle SR, der benytter dramatisering i samme omfang. Et af de mest markante skift, hvor der forventes en omstilling til en dramatisk situation, ses blandt andet i overgangsfase til 'klart skib' (skibets højeste beredskab), som markerer starten af BDX/M. Hvis besætningen kender tidspunktet for start, så sidder de måske allerede på deres pladser, mens de stille og roligt påtager sig anti-flash grej (brandhæmmende udrustning) og får pakket vandflasker og ringbind væk fra bordene. I denne overgangsfase kan der stadig kommunikeres uformelt med SR og med besætningen, men herfra skærpes kravene til, at den enkelte indfinder sig på sin plads og i sin rolle og går i 'game mode'. I denne overgangsfase har SR mulighed for at observere besætningens skifte eller manglende skifte imellem roller. Nogle besætningsmedlemmer kan have svært ved at træde ind i rollen og spillestilen (Kristiansen 2000: 110), som kan opleves som et brud med den konformitet, besætningen er vant til, når SR ikke er om bord. Enkelte besætningsmedlemmer kan vedblive at sidde i en tydeligvis henslængt og afslappet stilling, der står i kontrast til situationens (fiktive) alvor (video, feltstudie 3). Hvis besætningens spillestil afviger for kraftigt fra SR forventninger til en passende rolleindtagelse, så kan det bringe SR i et dilemma i forhold til at skulle gribe ind eller ej, hvis ikke en kollega eller leder gør det.

Andre eksempler på performance af 'dramatiske situationer' er SR understregning af, at der ikke skal toves med *flash*-meldingerne eksempelvis ved en vigtig oplysning om teknisk havari. De skal råbes højt og prompte ud i rummet. En simpel handling, som i sig selv kan fremstå udfordrende eller grænseoverskridende for nogen, da den muligvis ikke stemmer overens med den forståelse, man måtte have af definitionen af situationen: at det blot er en simuleret øvelse, hvor man ikke behøver at lade som om, at skibets overlevelse er på spil (video, feltstudie 3).

⁵ 'Blanket search' er en systematisk og struktureret afsøgning af samtlige rum om bord i skibet, hvor der undersøges for brand, vandindtrængning, synlige skader (hul i skotter, brud på kabler, brud på rør mv.) samt tilskadekomne.

⁶ SR bruger begrebet 'battle rhythm' til at karakterisere den organiske tilstand, som skibets besætning skal kunne agere i. En fælles orkestrering hvor roller og handlinger er fastlagt efter en dynamisk tids- og aktionsplan uden overflødige minutter og information. For at det lykkes at følge skibets 'battle rhythm', kræves stram tidsstyring, rutiner og disciplinering i opgaveudførelsen, kreativ tænkning, samt forståelse for definitionen af situationen i et (simuleret) risikobetonet og uforudsigeligt miljø.

Håndteringen af fejl og kommunikation uden for rollen

Indtryksstyringsteknikker, der understøtter rammerne for spillet og scenen, er ifølge Goffman (2015) noget, der skal oplæres og trænes. Hvis man som SR eller besætningsmedlem udtrykker utilsigtede signaler, vil 'publikum' opfatte en optræden som upassende, hvilket kan skabe usikkerhed og forvirring (Goffman 2015: 227). Dette kalder på, at SR bør have en vis føling med det sociale rum, de befinder sig i. Goffman arbejder med en række forstyrrelser af en optræden: ubelejlig indtrængen, utilsigtet gestus, bommerter og scener (Goffman 2015). Fælles for dem alle er, at de ofte vil blive karakteriseret som en 'episode', hvor de optrædendes fremførte virkelighed bliver truet. Dette kunne, som observeret, være en korrigerende bemærkning fra SR sagt til et forkert besætningsmedlem (en bommert), hvilket skabte frustration hos den pågældende (feltnoter, feltstudie 1).

SR står ofte over for spørgsmål om hvornår, hvorfor og hvordan, man skal henvende sig til besætningsmedlemmer under øvelser. Dilemmaet udgøres af, at en forkert eller ubelejlig henvendelse kan opleves som en ubelejlig indtrængen, som et besætningsmedlem pointerer:

Man skal komme til folk, når de har overskuddet. Man skal ikke presse dem med spørgsmål på de forkerte tidspunkter. Det kræver, at man har stået i rollen eller har en god fornemmelse for spillet. Hvis man står og slukker en brand, så kan man sikkert finde en fejl på det, men hvis man samtidigt har otte andre brande, så skal SR vide det og kunne forholde sig til den kompleksitet (interview, feltstudie 1).

Under BDx observerer SR, hvordan besætningen performer i forhold til det opstillede øvelsesscript. SR kigger i denne proces efter styrker og svagheder i besætningens kommunikation, prioritering, arbejdsfordeling og betjening af skibets udstyr mm. De fleste SR holder en vis distance under øvelsen for ikke at bryde den iscenesatte situation, men kommer til tider med scenariemæssige indspark, der illuderer truslen fra eksempelvis fjendtlige fly eller truende isbjerge. Hvis der opstår misforståelser, som potentielt kan true spillets udformning eller gennemførelse, kan SR bryde ind og korrigere, men dette kræver, at SR opfanger, at der er begået en fejl eller sket en misforståelse. SR skal kunne indtage en rolle som en slags *gamemaster*, der har information om, hvordan angreb eller skader bør opfattes, samt hvordan spillet i grove træk bør spilles. I rollen som *gamemaster* kan SR opleve et dilemma mellem at skulle træffe beslutninger om, hvorvidt en observeret fejl i spillet skal føre til intervention eller ej. Det kan eksempelvis, være et besætningsmedlems forkerte og alt for høje beregning af vandindtrængning i skibet, som heraf får den konsekvens, at skaden overprioriteres i forhold til andre skader (observation, feltstudie 1). Til *gamemaster*rollen kan yderligere knyttes et krav om, at kunne ramme den rigtige sværhedsgrad i forhold til kompetenceniveauet, samt at kunne holde styr på øvelsesscriptet i forhold til tid, besætningens trufne beslutninger og samtidigt tage noter af den kommunikation og performance, der observeres.

Mange metakommentarer fra besætningerne til SR har med det, vi med Goffmans begreber kan kalde 'scenen' og 'rekvizitterne' at gøre. I rollen som *gamemaster* skal man kunne håndtere besætningens metakommunikation angående reglerne og forventningerne til spillet og spillets forløb. Disse metakommentarer kan beskrives som spillemæssige forstyrrelser, som Goffman kalder 'performance disruptions' (Newman og O'Brien 2008: 126). Det taktiske scenarie, der rammesætter hele øvelsen, og de gule sedler (markeringer af faremomenter, fejl og nedbrud på tekniske anlæg), kan i løbet af en BDx/M kræve, at SR ekspliciterer detaljer i spillet for at få det til at lykkes – dog uden at afsløre for meget af spillets forløb:

Under en BDx opdager et besætningsmedlem, at der er et gult stykke tape på noget teknisk udstyr, kort efter skibet er kollideret med et isbjerg. SR, der netop har sat tapen på, siger til besætningsmedlemmet: "Det er bare, hvis du bliver bedt om at gøre noget med den, så kan du ikke", hvorefter besætningsmedlemmet svarer: "Arghh, okay". Bagefter henvender samme besætningsmedlem sig direkte til SR og spørger: "I har ikke lavet en lænsealarm nede fra stævnerøret, vel?". SR svarer: "Nej, I går slet ikke *blanket search rute 1*. Det har vi sagt. Der kommer ingen fejl på den". Kort efter henvender TKO sig til SR: "Skal vi splitte hovedtavlerne ad rent øvelsmæssigt, eller vil det være en dårlig idé?", hvorefter samme SR løfter skuldre og arme og responderer: "Hvad vil I?". Herefter konkluderer TKO højlydt: "Nå, det bestemmer vi selv. Vi har åbenbart fri manøvre, men *øhh*, umiddelbart vil jeg foretrække, at vi ikke gør det. Måske". Nogle minutter senere bliver der brug for at starte en anden hovedmotor, som er fejlmarkeret med gul tape. Besætningsmedlemmet, som før adspurgte SR om tapen, melder til chefen, at hovedmotoren ikke kan starte op, hvorefter SR bryder ind og korrigerer: "Den kan ikke koble ind". SR klør sig selv i panden og kigger på sin SR kollega, hvorefter han vender tilbage til gæsten og siger: "Egentlig kunne du ikke vide, at den ikke kunne koble ind, for den er startet op" (beskrivelse af video, feltstudie 3).

Denne interaktion på omkring ni minutter mellem SR og flere besætningsmedlemmer, illustrerer hvor meget metakommunikation, der falder uden for rollerne og spillet. Scenarierne kræver en vis grad af informationsdeling mellem SR og besætning, og der ses en tilbøjelighed til at henvende sig til SR, der besidder denne – over for besætningen – skjulte information (video, feltstudie 3). På den ene side kan SR være tvunget til at indgå i metakommunikation om selve spillets udformning, men på den anden side forsøger SR at undgå denne kommunikation, da den også bryder med spillets iscenesatte virkelighed, som bl.a. er styret af øvelsesscriptet med det simulerede scenarie. Spørgsmålet om at korrigerer spillet eller ej afhænger i høj grad af besætningens kompetenceniveau, da en besætning tidligt i et DANSARC-træningsforløb vil få mere direkte støtte fra SR under øvelse (video, feltstudie 3). Havde SR her ikke grebet ind over for besætningsmedlemmets fejllæsning af spillet, kunne der være truffet andre forkerte beslutninger, som senere måtte korrigeres eller overordnet set kunne have forstyrret spillets gang.

At spille spillet

En anden rolle, vi har observeret i vores feltstudier, kommer til udtryk i situationer, hvor SR skal vælge mellem at indgå i en formel interaktion, der kan åbne for en læringsituation, eller blot lade spillet køre. I underviserrollen lægges op til at igangsætte læringsaktivitet, der kan tage form som udfordrende spørgsmål, kommentarer til opgaveløsningen eller diskussioner af et relevant emne. Når SR træder ind i denne rolle, så bryder han eller hun med spillets virkelighed og igangsætter en læringsituation. Under BDX/M kan der være rum for at skabe givende reflektive læringsituationer, men det skal nøje overvejes, hvornår dette giver mening, og om det kan vente til efter øvelsen, da det kan virke forstyrrende på både den enkelte og på de andre tilstedeværende besætningsmedlemmer (video, feltstudie 3). Visse SR har en personlig stil, som i højere grad lægger op til at interagere og skabe læringsituationer undervejs i en BDX, mens andre forholder sig mere distancerede og observerende under øvelser (observation, feltstudie 1, video, feltstudie 3). I takt med at besætningens træningsniveau øges, må det forventes, at besætningen også lærer de uformelle spiltekniske regler og normer at kende, således at der vil være færre spilstop undervejs.

SR vil gerne have, at besætningen fokuserer på at spille spillet (feltnoter, feltstudie 3), hvilket kan oversættes til, at man (delvist) skal leve sig ind i rollen og være tro mod det kunstige scenarie og agere, som om man reelt stod i den simulerede situation. Under et møde mellem enkelte SR drøftes et besætningsmedlem, som har en negativ attitude, som SR frygter kan smitte af på de andre (video, feltstudie 3). SR stiller altså mere eller mindre eksplicite krav til besætningen om forskellige performative eller dramaturgiske handlinger, noget som kalder på en vis forestillingsevne. Samtidigt har vi dog ikke observeret, at SR slår ned på løs snak eller jokes under BDX/M, som ellers kunne tolkes som tegn på manglende seriøsitet og koncentration.

Videoptagelser af SR arbejde viser adskillige situationer, hvor SR lægger an til spørgsmål eller spilstop, men i stedet lader spillet fortsætte (feltstudie 3). Dette peger på, at social interaktion under militær maritim scenarietræning er kompleks og fyldt med usikkerhed om, hvad deltagerne vil foretage sig. Dette blev for eksempel understreget under en BDX, hvor skibschefen besluttede sig for at give sit eget kreative input til scenariet ved at meddele, at han var omkommet. Skibschefens melding blev ikke straks korrigeret af SR og nåede derfor at skabe stor forvirring for både SR og besætning (feltnoter, feltstudie 1).

I sidste delanalyse undersøges den afsluttende fase af et BDX/M-forløb, hvor SR forbereder og afgiver deres tilbagemeldinger både lokalt og samlet til skibsledelsen.

Delanalyse 4: SR Indtryksstyring i tilbagemeldinger til besætningen

I tilbagemeldingen til den enkelte sektion træder SR delvist ind i en ny rolle som tilbagemelder, som kan være forbundet med andre dilemmaer. I tilbagemelderrollen vurderer SR, om besætningen har løst opgaven på en hensigtsmæssig måde, og de strukturerer deres tilbagemelding, så den indeholder tre styrker og tre træningsprioriteter. SR tilbagemeldinger følger som udgangspunkt altid samme struktur med træningsprioriteter og styrker, men der er flere forskellige *tilbagemeldingsstile*, som skal tilpasses det publikum, man giver tilbagemelding til. Som det understreges af en af SR:

Da jeg kom herud først, stod jeg i kontrolrummet (...) og der er det en god modus, at kunne underbygge og være konkret og kunne fortælle nogle ting. Hvorimod nede (...) i driftpatruljen, der er det en lidt anden måde at tilgå det på. Sådan lidt mere spørgende og "hvordan synes du det er gået?" (interview med SR, feltstudie 1).

I følge Goffman, forsøger mennesker at indpasse deres facadeoptrædener i forhold til normer og forventninger ved hjælp af dramaturgiske greb, der understøtter situationen og deres rolle heri (Goffman 2015).

Specielt nye SR vil skulle afveje hvilken tilbagemeldingsstil, der bedst rammer balancen mellem at være konkret og handlingsanvisende og samtidig ikke virke korrigerende og bedrevidende.

Et andet krav til tilbagemelderrollen er, at man skal kunne analysere den gruppe eller person, som tilbagemeldingen rettes mod. Dette handler ifølge en af SR både om at vurdere humør, erfaringsgrundlag, kompetenceniveau, rang og evne til at modtage tilbagemelding (interview med SR, feltstudie 1). I tilbagemeldingerne har vi observeret, at SR også giver anbefalinger til besætningsmedlemmers roller og indtryksstyring. En af SR tilbagemeldte til TKO: 'Vi vil gerne have, at du brænder lidt mere igennem, når du beder om din *command huddle*. Du er chefen her' (feltnoter, feltstudie 1). I denne tilbagemelding ligger et budskab om timing, men ligeledes om at tage en bestemt rolle som leder med et sæt dramaturgiske værktøjer på sig (høj klar autoritativ stemmeføring og et kropssprog, der udviser førsteprioritet til egne meldinger og vurderinger). Et dilemma SR her står overfor er, om en korrektion af en leder risikerer at skabe en situation, hvor lederen taber ansigt foran sin sektion.

Et andet og for alle erfarne SR velkendt dilemma er at skulle vægte mellem konstruktiv kritik og anerkendelse. Alle SR benytter sig af samme grundmodel for feedback, men hvis besætningen spørger ind til specifikke dele af tilbagemeldingen, kan SR vælge at præcisere information eller give yderligere styrker eller træningsprioriteter (video, feltstudie 3). Dette sås blandt andet under en tilbagemelding, hvor en generel træningsprioritet blev drøftet. Da SR uddyber træningsprioriteten, bliver den mere personspecifik, hvorved det fremstod som en kritik af et enkelt besætningsmedlem. Dette skabte tydeligvis ubehag hos besætningsmedlemmet og fik pågældende til at forsvare sine handlinger (video, feltstudie 3).

Refleksionsspørgsmål og relevans for searider praksis

Ved hjælp af et mikrosociologisk blik på SR praksis, har det været vores intention at åbne op for en fremtidig diskussion af, hvordan dansk militær maritim scenarietræning kan forbedres og professionaliseres, så der også tages højde for, hvordan den sociale interaktion og dynamik i scenarietræningen påvirker formålet, læringen og oplevelsen af vellykkede øvelser for både SR og besætning. På denne baggrund præsenteres i det følgende seks refleksionsspørgsmål, som kan målrette en diskussion af, hvordan man håndterer de øvelsetekniske og sociale dilemmaer, SR kan opleve i deres daglige arbejde. De seks refleksionsspørgsmål henvender sig til alle SR, men anses primært som relevante for den mindre erfarne SR. Efter refleksionsspørgsmålene vil vi kort åbne for, hvordan SR praksis kan styrkes gennem en øget forståelse af påvirkningen fra social interaktion. Refleksionsspørgsmålene opsummerer en række af de emner, som er behandlet i delanalyserne:

1. Hvordan balancerer SR dilemmaet mellem at lade BDX/M kore overfor at intervenere i øvelsen og dermed bryde med scenariets virkelighed for at holde øvelsen på rette spor?
2. Hvordan balancerer SR dilemmaet mellem at lade BDX/M kore overfor at intervenere i øvelsen for at skabe en læringssituation, som bedst lader sig udfolde samtidigt med øvelsen?
3. Hvordan kan SR blive bedre til at opfange og håndtere besætningsmedlemmers spilmæssige fejl og misforståelser under BDX/M, så de ikke standser spillet, men samtidigt ikke skaber situationer, hvor skibets eller besætningens sikkerhed kompromitteres?
4. Hvilken adfærd forventer SR af besætningsmedlemmer i forhold til at 'spille spillet', og hvordan kan SR blive bedre til at understøtte, at besætningen forstår og tager deres roller seriøst?
5. Hvordan bør SR håndtere besætningsmedlemmer, der ikke udviser spilleværdighed?
6. Hvordan kan SR ved hjælp af indtryksstyring fremme den ønskede stemning under udførelse af militær maritim scenarietræning?

De eneste, der konkret kan besvare ovenstående spørgsmål, er de danske SR. De besidder den kropslige viden og oplevelse af at stå i utallige BDX/M, hvor de skal afveje valg mellem de mange roller og dilemmaer. På baggrund af artiklen vil vi dog pege på, at en fremtidig udvikling og styrkelse af SR sociale eller interaktionelle viden, færdigheder og kompetencer bør bygge på samtale og diskussion SR imellem. Denne samtale og diskussion kunne med fordel tage udgangspunkt i specifikke situationer og udfordringer. Dette kunne struktureres gennem udviklingen af videooptagelser fra BDX/M, som eksemplificerer situationer med de oftest forekomne eller mest relevante roller og dilemmaer, som SR står over for i interaktionen med Søværnets besætninger. Det vil danne et godt udgangspunkt for en samtale og diskussion om, hvordan SR bedst sikrer vellykket og læringsrig militær maritim scenarietræning. SR arbejder allerede med videooptagelser fra BDM, som vil kunne tjene til dette formål, men lignende skal udvikles for BDX ombord på sejlede enheder. Dette materiale kunne være omdrejningspunktet for et kursus for SR, som specielt nye SR vil kunne få gavn af.

Vi anbefaler ikke, at SR arbejder med formaliserede opmærksomhedspunkter for den sociale interaktion og dynamik, da vi må erkende, at SR navigerer i et miljø med høj kompleksitet, hvor endnu et sæt af opmærksomhedspunkter kan fjerne fokus fra andre vigtige tekniske, proceduremæssige og organisatoriske områder. Yderligere undersøgelser af området bør mere systematisk undersøge SR roller og dilemmaer i forbindelse med træning af enheder på tværs af eskadre og træningsniveauer. Med udgangspunkt i Goffmans teatermetafor kan man yderligere undersøge og drøfte, hvilken betydning de forskellige dramaturgiske greb (SR performance og valg af kulisser) har for besætningens oplevelse af BDX/M, så man i videst muligt omfang understøtter gode læringsituationer.

Den opgave som de danske SR løser, er unik i det danske Forsvar. Alligevel er der paralleller at drage til andre værns træning i simulerede læringsmiljøer, samt til andre træningssituationer hvor ikke blot teknisk- og proceduremæssigt kendskab har afgørende effekt på træningens forløb og enhedernes kompetenceniveau, men hvor også sociale interaktioner, roller og gruppedynamikker er en del af læringsudbyttet. Som eksempel kan nævnes simulerede læringsmiljøer i Hæren præget af kompleks interaktion mellem øvelsesdeltagere og instruktører i opsætning, gennemførelse og tilbagemeldinger på scenariebaserede krigsspil (Evensen et al. 2019; Mikkelsen, Knøster & Sjøstedt 2009).

Konklusion

Grundet implementering og formalisering af DANSARC-træningsregimet i Søværnet får de danske SR en gradvist større rolle og betydning for træningen af Søværnets besætninger. Korpsset af danske SR har efterspurgt viden om de mange roller og dilemmaer, de står overfor i militær maritim scenarietræning. I denne artikel har vi derfor undersøgt SR praksis og peget på et udpluk af de roller og dilemmaer, som SR står over for i deres daglige interaktion med det danske Søværns skibsbesætninger. Det er med artiklen forsøgt illustreret, hvorledes et udpluk af de utallige sociale interaktioner kan påvirke lokale træningsforløb og i sidste ende den læring, der tages med fra militær maritim scenarietræning. Den sociale interaktion påvirker militær maritim scenarietræning, da både SR og besætningsmedlemmer benytter indtryksstyring i forsøget på at undgå at tabe ansigt og leve op til de uformelle normer og forventninger. Ud fra studiets tre feltstudier peger artiklen blandt andet på en række centrale roller, som gamemaster, underviser og tilbagemelder. Rollerne kobler sig til en række situationer, der udfolder forskellige dilemmaer, der ved første øjekast kan forekomme banale, men som ved nærmere mikrosociologisk granskning viser sig at kunne påvirke den militære maritime scenarietræning. Med artiklens udfoldelse af Goffmans teatermetaforer relateret til SR arbejde, samt de seks afsluttende refleksionsspørgsmål, håber vi, at SR kan kvalificere deres sociale viden, færdigheder og kompetencer og yderligere styrke interaktionen med Søværnets besætninger.

Hvor de professionelle scenekunstnere over sig for at spille en fiktiv rolle, så træner Søværnets besætninger i fiktive scenarier for at forberede sig på at spille ikke-fiktive roller. Besætningerne skal altid have deres 'roller' og 'masker' klar, hvis der opstår militære konflikter eller alvorlige havarier.

Anerkendelser

Forfatterne vil gerne takke de danske searidere for deres støtte og hjælpsomhed med at introducere til den særlige og vigtige opgave, de løser for det danske Forsvar. Herudover vil vi gerne takke psykolog og studielektor på Forsvarsakademiet ved Institut for Ledelse og Organisation Allan Shapiro for indsamling af video- og interviewmateriale under feltstudie 3.

Konkurrerende Interesse

Forfatterne har ingen interessekonflikter.

Referencer

- Asmund, J. C., Sjøgren, S., Kæmpe Berthelsen, B., Moltke Hansen, S., Gunnar Jørgensen, M., & Kjerri Rasmussen, A. (2018). *Hvordan lærer Forsvaret af operative erfaringer*. Institut for Militær Operationer, Forsvarskademiet.
- Bailey, N., Housley, W., & Belcher, P. (2017). Navigation, Interaction and Bridge Team Work. *The Sociological Review*, 54(2), 342–362. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.2006.00617.x>
- Barnett, M., Gatfield, D., & Pekcan, C. (2006). Non-Technical Skills: The Vital Ingredient in World Maritime Technology? *World maritime technology conference: 2006 maritime innovation delivering global solutions*, 33.
- Cavaleiro, S. C., Gomes, C., & Lopes, M. P. (2020). Bridge Resource Management: Training for the Minimisation of Human Error in the Military Naval Context. *Journal of Navigation*, 73(5), 1146–1158. DOI: <https://doi.org/10.1017/S0373463320000235>

- Esmark, A., Andersen, N. Å., & Laustsen, C. B.** (Eds.) (2005). *Socialkonstruktivistiske analysestrategier - en introduktion (Bind 1)*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Evensen, P.-I., Halsør, M., Martinussen, S. E., & Bentsen, D. H.** (2019). Wargaming Evolved: Methodology and Best Practices for Simulation-Supported Wargaming. *Artificial Intelligence*, 13.
- Fjeld, G. P., Tvedt, S. D., & Oltedal, H.** (2018). Bridge Officers' Non-Technical Skills: A Literature Review. *WMU Journal of Maritime Affairs*, 17(4), 475–495. DOI: <https://doi.org/10.1007/s13437-018-0158-z>
- Goffman, E.** (2015). *Hverdagslivets rollespil (A. Auhtor Trans.)*. Frederiksberg: Samfundslitteratur.
- Grech, M., Horberry, T., & Koester, T.** (2008). *Human Factors in the Maritime Domain*. Boca Raton, FL: CRC Press. DOI: <https://doi.org/10.1201/9781420043426>
- Hancock, A., Vincenzi, D. A., Wise, J. A., & Mouloua, M.** (Eds.) (2008). *Human Factors in Simulation and Training*. Hoboken: CRC Press. DOI: <https://doi.org/10.1201/9781420072846>
- Harste, G., & Mortensen, N.** (2017). Sociale samhandlingsteorier. In H. Andersen, & L. B. Kaspersen (Eds.), *Klassisk og moderne samfundsteori* (5th edition, pp. 217–249). Copenhagen: Hans Reitzel.
- Kristiansen, S.** (2000). *Kreativ sociologi: på sporet af Erving Goffmans sociologiske metoder*. Frederiksberg: Samfundslitteratur
- Kvale, S., & Brinkmann, S.** (2009). *Interview: introduktion til et håndværk*. Copenhagen: Hans Reitzel.
- Mason, J.** (2002). *Qualitative Researching*. Thousand Oaks, CA: SAGE.
- Mikkelsen, P. H., Knøster, P., & Sjøstedt, P.** (2009). *Føring, læring, coaching ... føling: Uddannelse af morgendagens førere støttet af simulation* [Research paper]. Retrieved from Forsvarsakademiet https://pure.fak.dk/files/5947805/foering_laering.pdf
- Newman, D. M., & O'Brien, J.** (2008). *Sociology: Exploring the Architecture of Everyday Life Readings*. Thousand Oaks, CA: Pine Forge Press.
- Sellberg, C., & Lundin, M.** (2018). Tasks and Instructions on the Simulated Bridge: Discourses of Temporality in Maritime Training. *Discourse Studies*, 20(2), 289–305. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461445617734956>.
- Vinther, L. B.** (2015a, March 26). Krig i Lybeck Bugten. *Forsvaret Nyheder* (blog). Retrieved from https://www2.forsvaret.dk/nyheder/overige_nyheder/Pages/Krigilybeck.aspx.
- Vinther, L. B.** (2015b, May 20). Willemoes i superligaen. *Forsvaret Nyheder* (blog). Retrieved from <https://www2.forsvaret.dk/nyheder/intops/Pages/Willemoesisuperligaen.aspx>.

How to cite this article: Kronborg, M., & Hansen, H. C. (2021). De Danske Seariders' Træning af Søværnets Besætninger: Et Studie af Interaktion, Roller og Dilemmaer. *Scandinavian Journal of Military Studies*, 4(1), pp.108–120, DOI: <https://doi.org/10.31374/sjms.67>

Submitted: 17 February 2020 **Accepted:** 11 March 2021 **Published:** 31 March 2021

Copyright: © 2021 The Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (CC-BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited. See <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.