

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická Fakulta

Katedra Historie

HV/MVZ

Bakalářská diplomová práce

**Válečné hry na Naval War College jako nástroj vojenského vzdělávání a plánování
námořnictva US Navy na počátku 30. let 20. století**

Jakub Fůrst

Vedoucí práce: Mgr. Zdeněk Polách

Olomouc 2024

Abstrakt a anotace

War games are a relatively unknown phenomenon. The Naval War College in Newport specialized in teaching officers and developing strategic and tactical concepts for the US Navy in the interwar period using wargames. This thesis examines the concept and conduct of war games themselves, as well as three specific war games played in 1933 by students of the senior class of 1934. The thesis draws on declassified digital archives from the Naval War College Archives.

Válečné hry jsou poměrně málo známým fenoménem. Naval War College v Newportu se v meziválečném období specializovala na výuku důstojníků a vývoj strategických a taktických koncepcí US Navy za pomoci válečných her. Tato práce se zabývá zkoumáním samotného konceptu a vedení válečných her a také tří konkrétních válečných her hraných v roce 1933 studenty absolventského ročníku pro rok 1934. Práce čerpá z odtajněných digitálních archivů Naval War College Archives.

Klíčová slova:

válečné hry, naval war college, meziválečné období, us navy, druhá světová válka

Prohlašuji, že jsem tuto bakalářskou diplomovou práci vypracovala samostatně a uvedla úplný seznam citované a použité literatury.

V Olomouci dne 27.6.2024

Jakub Fůrst

Děkuji panu Mgr. Zdeňku Poláchovi za vedení této bakalářské diplomové práce, a za všechny konzultace a cenné rady.

V Olomouci dne 27.6.2024

Jakub Fůrst

Obsah

1.	Úvod.....	6
2.	Evoluce válečných her	8
2.1.	Kriegsspiel	11
3.	Americké pojetí válečných her	15
3.1.	Naval War College	16
3.2.	Plány Red a Orange	17
4.	Pravidla válečných her na Naval War College	20
4.1.	Organizace a materiály	22
4.2.	Podoba chart manévru	23
4.3.	Podoba board manévru	24
5.	Válečné hry absolventského ročníku NWC 1934.....	27
5.1.	Taktický problém I.....	27
5.2.	Taktický problém II.....	30
5.3.	Taktický problém III.....	33
6.	Odkaz válečných her ve druhé světové válce	36
7.	Závěr	37
8.	Bibliografie.....	38

1. Úvod

Druhá světová válka je v historiografii jedno z nejvíce probíraných témat vůbec. Válka v Pacifiku možná není tolik zkoumána jako válka v Evropě, nicméně i přesto je dobře známá. Tolik pozornosti se už nevěnuje přípravě na válku v meziválečném období. Právě v přípravě na vojenský konflikt hrály válečné hry velkou roli už od poloviny 19. století. Americké námořnictvo a Naval War College v Newportu se významně podílely na prohloubení technik válečných her. Jejich výzkum pomohl připravit Spojené státy a jejich důstojnický sbor na největší námořní válku v dějinách lidstva.

Tato práce se zabývá válečnými hrami na americké Naval War College – výzkumném a vzdělávacím ústavu *US Navy*. Teoretická cvičení v podobě válečných her probíhala v americkém prostředí již od konce 19. století. Tato práce se však soustředí na počátek třicátých let dvacátého století. Konkrétně se výzkum týká roku 1933 a her hraných třídou absolventů pro rok 1934. V rámci svého výzkumu si práce stanovuje tyto výzkumné otázky – Jak válečné hry na Naval War College probíhaly a jaká měly pravidla? Byly skutečně schopné poskytovat věrný obraz námořního bojiště, tak aby mohli sloužit k výcviku a vývoji?

Tato práce je rozdělena do dvou pomyslných částí. Ve své první polovině práce čtenáři nabízí teoretický úvod do problematiky válečných her. Nejprve obecně a poté přímo ve vztahu k Americkému námořnictvu v meziválečném období. Druhá část práce nabízí výsledky bádání. Zaprvé v podobě vysvětlení jak válečné hry probíhaly a jaké měly náležitosti. A zadruhé v analýze tří odehraných teoretických manévřů absolventské třídy roku 1934. Na závěr ještě práce nabízí krátké shrnutí praktických odkazů válečných her ve druhé světové válce.

Hlavní obsah práce vychází z archivní kolekce Naval War College Archives,¹ která se týká her z roku 1933. Zkoumané dokumenty byly odtajněny v sedmdesátých letech, během odtajňování dokumentů týkajících se druhé světové války. Každý ze zkoumaných manévřů zanechal množství pramenů, v nichž se dá bádát. Většina pramenů je založena na strojem psaném anglickém odborném textu. Texty doplňují i prameny obrazové – s mapami, grafy apod. Prameny jsou přístupné díky jejich digitalizaci, což umožňuje jejich zkoumání bez fyzické cesty do Spojených států, která by mohla mnoha badatelům znemožnit výzkum.

¹ US Naval War College Archives. Dostupné zde: <https://www.usnwcarchives.org/>

V této práci jsou také použity literární tituly věnující se problematice válečných her. Prvním z titulů je *On Wargaming*² od Mathew B. Caffreye Jr. Tato kniha se ve své podstatě zabývá moderními válečnými hrami a argumentuje za jejich užití v moderních armádách, nicméně prvních několik kapitol se věnuje historii válečných her od úplných počátků. Toto dílo v roce 2019 vydalo nakladatelství Naval War College.

Podobným konceptem je kniha Petera Perly *The Art of Wargaming*³, která se opět z velké části zabývá současnými válečnými hrami, nicméně nabízí opět několik kapitol věnovaných historii válečných her. Perla sice nejde tak do šířky jako Caffrey, jde však v některých tématech více do hloubky. Více se také věnuje válečným hrám na Naval War College.

Trent Hone a jeho kniha *Learning war*⁴ poskytuje čtenáři vhled do formování americké námořní doktríny a strategie, což je alespoň z části spojeno právě s válečnými hrami.

Nakonec ke stěžejní literatuře patří magisterská diplomová práce Jamese Millera *Wargaming Interwar*⁵. Jeho práce se sice téměř vůbec nevěnuje historii válečných her, zato se ve velkém detailu zaměřuje na válečné hry hrané US Navy v meziválečném období.

² CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019.

³ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012.

⁴ HONE, Trent. *Learning War: The Evolution of Fighting Doctrine in the U.S. Navy, 1898–1945*. Naval Institute Press, 2022.

⁵ MILLER, James A. *Gaming the Interwar: How Naval War College Wargames Tilted the Playing Field for the U.S. Navy During World War II*. 2013.

2. Evoluce válečných her

Válečné hry jsou teoretickým nástrojem pro vývoj jednak vojenských plánů a taktik, jednak strategického myšlení, či rozhodovacích kompetencí vojenských velitelů. Teoretické pomůcky, například pro pochopení fenoménu, či pro přípravu na pozdější výkon povolání, jsou součástí lidské civilizace od jejího počátku. Caffrey Jr. tyto pomůcky definuje jednoduše jako hračky. Podle něj se přirozeně z hraček vyvinuly abstraktní strategické hry pro potřeby teoretické přípravy vládců a vojevůdců tehdejšího světa. Tento fenomén vzniku strategických her se udál víceméně nezávisle ve všech starobylých civilizacích, zřejmě, jak Caffrey Jr. tvrdí, protože všechny kultury dobře chápaly, jakou nezbytností je, aby jejich vůdci byly schopní přechytračit vůdce soupeřících kultur.⁶

Nejstarší abstraktní strategické hry, o kterých se dochovaly důkazy, pocházely ze starověkého Egypta a Číny.⁷ Ve starověkém Egyptě existovala hra zvaná senet, podle Piccioneho stará alespoň 5 000 let, ve které se dva hráči snažili dostat své hrací kameny z jedné strany herní plochy na druhou. Plocha se skládala z třiceti polí rozdělených do tří řad. I přesto, že hra měla údajně především náboženský význam, jednalo se strategickou hru, jež provázela staré Egyptěany po většinu existence jejich kultury.⁸ Ve staré Číně zase existovala hra s názvem wei hai, která je však více známá podle svého japonského názvu, čímž je go. Ta podle Caffreye Jr. je pravděpodobně ještě starší než senet.⁹ V této hře se na zdánlivě neohraničené herní desce hráči střídali v umístování herních kamenů na průsečíky čar, které dohromady tvořily síť čtverců.¹⁰

Kromě klasických strategických her, které byly povahy čistě intelektuální a hrály se na desce, ve starověku také vznikl druh jakýchsi živých válečných her. Caffrey Jr. tvrdí, že například olympijské hry lze označit za první živé válečné hry, které však byly abstraktní v tom, že šlo pouze o trénink a demonstraci schopností, které se pojí s úkony ve válce, nikoliv o

⁶ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 11-12)

⁷ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 12)

⁸ PICCIONE, Peter A. *In Search of the Meaning of Senet*. *Archaeology* 33, č. 4, 1980. (str. 55–58). Dostupné zde: <http://www.jstor.org/stable/41726340>.

⁹ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 12)

¹⁰ STOCKTON, FRED G. *Chess, Go, and Edgelessness*. *American Scientist* 40, č. 1, 1952. (str. 142–53). Dostupné zde: <http://www.jstor.org/stable/27826423>.

simulaci boje. Na tuto tradici do jisté míry navázali Římané a jejich gladiátorská klání, kde v některých případech docházelo i k pokusům o rekonstrukce slavných bitev. V neposlední řadě patří k živým válečným hrám středověké rytířské turnaje, které Caffrey Jr. označuje za jedinou válečnou hru své doby, která vznikla v Evropě.¹¹

Zůstaneme-li ještě ve starověkém Řecku a Římě, jak Caffrey Jr. tak Averbakh ve svých knihách zmiňují deskovou válečnou hru s názvem petteia. Ta vznikla v Řecku okolo pátého století před naším letopočtem. Petteia se podle Averbakha hrála ve dvou hráčích, bez použití kostek. Rozměry hracích desek mohly být podle archeologických výzkumů odlišné. Bohužel se však nepodařilo zjistit přesný počet herních kamenů. Ve hře šlo o to zajmout nepřátelské kameny pomocí pohybů, které připomínaly dnešní šachy.¹² Po dobytí Řecka Římany byla hra přejata a přejmenována na lutrunculi.¹³

V devátém století našeho letopočtu se přes Pyrenejský poloostrov do Evropy dostala indická hra s názvem čaturanga – předchůdce šachu, která byla podle Caffreye Jr. po petteie druhou vyloženě válečnou hrou na území západní Evropy.¹⁴ Ve svém počátku to byla hra pro čtyři hráče s figurami představujícími válečné vozy a slony, jízdu a pěšáky. Postupně však docházelo k významným změnám, jako například redukce hráčů ze čtyř na dva, a také rozšíření figur na více druhů. Averbakh ve své práci představuje myšlenku, že na dovršení transformace od čaturangy k šachu měla velký vliv především řecká petteia, která se hrála bez kostek, a mohla tak být inspirací pro odstranění kostek z čaturangy, čímž byla dovršena transformace v novou hru.¹⁵ Tím se z šachu stala hra, kde rozhoduje pouze mysl hráče, a nikoliv náhoda kostky. Postupem času se šachy rozšířily po celé Evropě a figurovaly jako nástupní můstek pro další krok směrem k vojenské simulaci. Tato skupina her se nazývá „vojenské“ (nebo také „válečné“) šachy.

Roku 1664 na základě šachu vznikla tzv. královská hra (*Koenigspiel*), jejímž autorem byl Němec, Christopher Weikmann. Královská hra výrazně rozšířila počet figur a také herní

¹¹ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 12-13)

¹² AVERBAKH, Yuri. *A History of Chess: From Chaturanga to the Present Day*. Milford, 2012. (str. 31)

¹³ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 12)

¹⁴ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 13)

¹⁵ AVERBAKH, Yuri. *A History of Chess: From Chaturanga to the Present Day*. Milford, 2012.

plochu.¹⁶ Později se o něco více k realitě se přiblížila hra Johanna Christiana Ludwiga Helwiga. Hra dr. Helwiga, které se také říkalo královská, znamenala velký krok směrem k realismu, neboť se snažila reprezentovat skutečné proporce krajiny a vojenských jednotek a to tak, že každá figura ve hře reprezentovala skutečnou bojovou formaci a každé čtvercové pole skutečný druh terénu.¹⁷ Další důležitou inovací také bylo zavedení jakéhosi rozhodčího (*umpire*), který na hru dohlížel a pomáhal vyřešit neshody mezi hráči nestranným způsobem.¹⁸ Posledním významným autorem vojenského šachu byl Georg Venturini, jehož dílo bylo nejpokročilejší podobou této skupiny her. Jeho nová válečná hra (*Neue Kriegsspiel*) zobrazovala prostor francouzsko-belgické hranice na 3 600 čtvercových polích, kdy každé pole představovalo jednu čtvereční míli. Krom reprezentace bojových jednotek obsahovala Venturiniho hra i značnou reprezentaci logistiky a týlových jednotek.¹⁹

Většina již zmíněných válečných her byla značně abstraktní. Nemohly sloužit k simulaci boje a vývoji taktik, protože s jejich pomocí nebylo možné promítnout na hrací desce reálné situace, kterým mohli být vystaveni skuteční velitelé. Jistě, některé hry poskytovaly alespoň zkreslenou podobu bojiště – například právě válečné šachy, ale rozhodně se ještě nejednalo o simulaci. I přesto nelze těmto abstraktním hrám popřít jejich význam pro umění válečné a vliv, které měly na nácvik strategického myšlení svých hráčů.

První skutečná teoretická simulace přišla na svět ještě před úsvitem skutečně moderních válečných her. Skot jménem John Clerk na sklonku 18. století studoval reportáže z námořních bitev Velké Británie a se svými malými dřevěnými modely simuloval reálné bojové situace, aby kriticky zjistil, zda nebylo možné dosáhnout lepšího výsledku, než jaký se skutečně stal.²⁰ Jeho práce zapůsobila na britskou admirálnítu a podle Perly na Clerkových poznatkách mimo jiné z části založil admirál Nelson svou taktiku během bitvy u Trafalgaru v roce 1805. Je však nutno podotknout, že Clerkova válečná hra nebyla hrou v pravém slova smyslu, jelikož jeho systém

¹⁶ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str-45)

¹⁷ VEGO, Milan. *German War Gaming*. Naval War College Review 65, č. 4, 2012. (str. 106–148). Dostupné zde: <http://www.jstor.org/stable/26397333>.

¹⁸ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 42)

¹⁹ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 46)

²⁰ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 14)

pravidel neobsahoval možnost, jak zapojit nezávisle hrajícího protihráče, na čemž se shodují jak Perla tak Caffrey Jr.^{21 22}

2.1. Kriegsspiel

Revoluce ve vývoji válečných her nastala v první polovině 19. století v Prusku. Hry této „druhé generace“²³ opustily zavedený rámec reprezentace krajiny a bojových jednotek. Zavrhly doposud tradiční síť čtvercových polí, využívaných ve válečném šachu, ve prospěch mnohem přesnějšího znázornění terénu na mapě nebo ve třetí dimenzi.

Co umožnilo tento skok ve vývoji válečných her byl pokrok v geografii a rozšíření přesných map. Jako milník Perla udává rok 1730, kdy se poprvé objevila technika mapování vrstevnicemi.²⁴ Co však lze označit jako příčinu, je období napoleonských válek a masová mobilizace nacionalismu u obyvatelstva evropských států, která je doprovázela. Protože se napoleonská Francie opírala o tzv. *levée en masse*, měla větší potenciál lidských sil. Naproti tomu ostatní evropské státy mohly ze začátku povolávat pouze ty vojáky, které mohly zaplatit, a velitelé těchto vojáků byli obvykle členové aristokracie. Poté, co ke konci napoleonských válek v Prusku povolily společenské otěže kvůli potřebě získání více vojáků a důstojníků, se stalo vojenské umění záležitostí mnohem širšího publika než dříve. To se projevilo především rozšířením šachu a dalších her napříč společností.²⁵

Tím, kdo stál na počátku této revoluce, nebyl voják, nýbrž civilista, Georg Leopold baron von Reisswitz. Hra barona Reisswitze využívala zpočátku stůl s pískem, s kterým bylo možné zformovat trojrozměrný obraz krajiny jako kopce nebo údolí řek apod. Se znázorněním jednotek si poradil tak, že na dřevěné kostky namaloval barevné značky odpovídající příslušným typům jednotek jako například pěchota či jízda. Díky tomu, že herní plocha nebyla

²¹ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 45)

²² CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 14)

²³ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 16)

²⁴ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 47)

²⁵ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 15)

rozdělena na čtvercová pole, bylo možné dosáhnout mnohem přirozenějšího a reálnějšího znázornění pohybu vojsk. Stejně jako Venturiniho šachy řídil Reissewitzovu hru rozhodčí. Jeho role však byla ještě významnější, jelikož hráči v této hře operovali pouze s omezenými informacemi o pohybech protivníka – podobně jako ve skutečném světě, a byl to právě rozhodčí, kdo vyhodnocoval vše, od pohybů po výsledky boje.²⁶ Reissewitzova práce získala pozornost pruského krále Fridricha Wilhelma III., který chtěl tuto novou simulaci války předvést. Pro audienci u krále vypracoval Reisswitz druhou verzi své hry, která připomínala spíše kus nábytku než stolní hru. Na velkém stole s mnoha šuplíky, které sloužily jako úložný prostor pro herní komponenty, byla deska, do níž šlo zasadit sádrové bloky, na kterých byl vymodelován terén. Tyto bloky šlo rozmístit do mnoha různých variant, aby bylo možné reprezentovat rozmanité scénáře. I přesto, že král byl z demonstrace této hry údajně nadšený, kolem roku 1820 zájem o hru upadl. Perla usuzuje, že důvod ke ztrátě zájmu plynul především z mírových podmínek, které zavládly v Evropě.²⁷ Caffrey Jr. naopak jako důvod uvádí, že hra barona Reissewitze sloužila, tak jako většina předchozích válečných her, k pobavení a vojenské přípravě princů a vládnoucí skupiny, nikoliv širší společnosti nebo generalitě.²⁸

S válečnou hrou, která konečně byla platnou abstraktní simulací, přišel syn barona Reissewitze, poručík Georg Heinrich Rudolph Johann von Reisswitz, který navázal na práci svého otce a v roce 1824 vydal vlastní verzi válečné hry s plným názvem „Instrukce pro reprezentaci vojenských manévřů za použití válečných her“ (*Anleitung zur Darstellung militärische manöver mit dem Apparat des Kriegsspiels*).²⁹ I přesto, že termín *Kriegsspiel*, znamená v německém jazyce doslova *válečná hra*, a byl přirozeně používán pro více válečných her v průběhu historie, je to právě hra poručíka Reisswitze, která je s tímto termínem spojována nejvíce.

Reisswitz ml. byl na rozdíl od svého otce vojákem, což se promítlo i v jeho práci. Učinil ve své hře několik zásadních změn. Zaprvé nahradil otcův pískový stůl moderními mapami s přesným znázorněním krajiny. Poprvé v dějinách válečných her reprezentoval tak malé vojenské jednotky jako prapory, oproti dříve znázorňovaným brigádám, čímž umožnil hráčům

²⁶ VEGO, Milan. *German War Gaming*. Naval War College Review 65, č. 4, 2012. (str. 106–148). Dostupné zde: <http://www.jstor.org/stable/26397333>.

²⁷ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 49)

²⁸ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 16)

²⁹ VEGO, Milan. *German War Gaming*. Naval War College Review 65, č. 4, 2012. (str. 106–148). Dostupné zde: <http://www.jstor.org/stable/26397333>.

vykonávat detailnější taktická rozhodnutí. Na základě svých zkušeností z vojenské služby zkonstruoval systém vyhodnocování bojových střetnutí na základě hodu kostkami, čímž umožnil plynulejší průběh hry oproti původní verzi, kdy se na výsledku boje museli hráči s rozhodčími domluvit. Dále ustanovil alespoň dva rozhodčí, kdy jeden vyhodnocoval boj a druhý pohyby jednotek – stejně jako v původní hře barona Reissewitze hráči věděli jen o vlastních jednotkách a nepřátelích v kontaktu (ostatní byly skryté), a také ustanovil doporučený počet hráčů na dva pro každou stranu.³⁰ Kromě změn týkajících se pravidel učinil poručík Reisswitz ještě jednu zásadní změnu. Udělal svou hru mnohem dostupnější, a to jednoduše tím, že obsah pro hraní libovolného scénáře či taktického problému se vešel do dřevěné krabice poměrně malých rozměrů.³¹ Tím kriegsspiel přestala být jen hračkou královské rodiny, ale podobně jako šachy si mohla najít cestu do jakékoliv domácnosti.

Reissewitzovi ml. se dostalo podobné příležitosti jako jeho otci a na demonstraci, které se účastnil velitel generálního štábu von Muffling, s úspěchem předvedl svou hru. Von Muffling, který byl podle Perly původně skeptický, na konci prezentace prohlásil: „Toto není žádná hra! Toto je příprava na válku! Musím to doporučit celé armádě.“³²

Jelikož se mnoho starších generálů v pruské armádě stavělo ke kriegsspiel odmítavě, nějakou dobu trvalo, než si Reissewitzovo dílo našlo cestu do jádra pruského vojenského vzdělávání. Bohužel, než se tak stalo, si Reissewitz ml. v roce 1827 vzal život.³³ Pokrok nastal v roce 1837, kdy se velitelem generálního štábu stal Helmuth von Moltke, který byl zapáleným hráčem kriegsspiel a viděl potenciál, který válečná hra nabízela. Moltke zapracoval válečné hry do programu vojenského vzdělávání a normalizoval tak využívání kriegsspiel napříč pruskými ozbrojenými silami.³⁴

Na závěr kapitoly stojí v této práci za zmínku Moltkeho způsob vymyšlení a testování vojenských plánů na tak zvaných „štábních jízdách“, které se velmi podobají způsobu, jakým americké námořnictvo vykonávalo vlastní přípravu plánů, jimž se tato práce věnuje v pozdějších kapitolách. Moltke každý rok mezi lety 1858 a 1881 vždy pozval štábní důstojníky a studenty válečné školy na místa v Německu, kde by skutečně mohl hrozit nepřátelský útok.

³⁰ VEGO, Milan. *German War Gaming*. Naval War College Review 65, č. 4, 2012. (str. 106–148). Dostupné zde: <http://www.jstor.org/stable/26397333>.

³¹ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 54-55)

³² PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 51)

³³ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 56)

³⁴ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 18)

Moltke přednesl scénář, který obsahoval nějaké informace o blížícím se nepříteli a o vlastních pruských silách. Poté se ptal postupně všech přítomných důstojníků, od služebně mladších po služebně starší, jak by v takové situaci postupovali. Na základě všech odpovědí byl sestaven optimální plán a ten byl otestován ve velké válečné hře, kterou vedli nejzkušenější důstojníci a do týmů byli rozděleni všichni ostatní přítomní důstojníci. Poté za pomoci vojáků nejbližší posádky v okolí byl znovu plán otestován, tentokrát v reálném čase a prostoru. Bylo tak možné ověřit časy přesunů a získat zpětnou vazbu od velitelů v terénu. Podle Caffreye Jr. Moltke věřil, že takto připravený plán, na němž se podílí tolik vzdělaných důstojníků a který je otestován v reálných podmínkách, obstojí i proti vojenskému géniovi, jakým mohl být potencionálně nový Napoleon.³⁵

³⁵ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 17-19)

3. Americké pojetí válečných her

Po svém zdokonalení a úspěšném zavedení do vzdělávacího a plánovacího aparátu pruských ozbrojených sil se kriegsspiel – a celá idea moderních válečných her – rozšířila po světě. Vzhledem k tomu, jak revoluční tento systém přípravy na válku byl, bylo nevyhnutelné, že si našel cestu do všech vyspělých armád. Ne všude však byla tato cesta jednoduchá. Právě Spojené státy americké v druhé polovině 19. století zaostávaly v tomto smyslu za okolním světem. Neoficiálně se v americké armádě válečné hry hrály již od roku 1867, ale po dlouhou dobu nebyly vrchním velením přijímány jako oficiální metody plánování a výcviku. V roce 1883 vydal americký major W. R. Livermoore „The American kriegsspiel“, což byl překlad originální německé verze, doplněný o nové poznatky a statistiky z americké občanské války.³⁶

Podle Caffreye Jr. mělo přijetí válečných her americkou armádou několik překážek. Nejvíce se kloní ke dvěma hlavním vysvětlením – zaprvé tehdejší velitel hlavního štábu generál Sherman sice neodmítal přínos válečných her, nicméně je viděl jako druhořadé a tvrdil, že důstojníci by se měli zaměřovat více na práci v terénu a na kontakt s mužstvem. Druhým faktorem byla skutečnost, že po vítězství v občanské válce armáda unie nepociťovala bezprostřední potřebu se zlepšovat. Tento stav trval až do sklonku 19. století, kdy konflikt Spojených států se Španělskem o Kubu poukázal na možné nedostatky.³⁷

V polovině devadesátých let 19. století už byly válečné hry ve vzdělávání důstojníků americké armády běžnou záležitostí. V tomto ohledu se Američané velmi jednoznačně inspirovali pruskou tradicí založenou Moltkem. Celý proces byl rozdělen na mnoho menších kroků a jednotlivých taktických problémů (scénářů), které pak dohromady vyústily v takzvané „taktické jízdy“³⁸ – inspirované Moltkeho štábními jízdami (viz. kap. 2.1).

Americké námořnictvo, na rozdíl od pozemních sil, začlenilo systém válečných her do svého vzdělávání bez větších komplikací. Od přelomu 19. a 20. století se na Naval War College

³⁶ CAFFREY JR., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 22)

³⁷ CAFFREY JR., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 22-23)

³⁸ CAFFREY JR., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 24)

(Námořní válečné univerzity) hrály pravidelné válečné hry, které měly v meziválečném období velký podíl na konečné podobě války v Tichém oceánu.

3.1. Naval War College

V roce 1884 byla Williamem Chandlerem, tajemníkem *US Navy*, schválena žádost o založení vzdělávacího ústavu námořnictva Spojených států, tak zvané Naval War College v Newportu. Největší zásluhu na založení univerzity měl komodor Stephen B. Luce, který se stal jejím prvním prezidentem. K důležitým mužům, kteří společně s Lucem zakládali tento ústav, dále patřili kapitán Alfréd Thayer Mahan a poručík William McCarty.³⁹ Na newportské univerzitě vedl Mahan, který nahradil Luceho jako prezidenta univerzity, přednášky věnující se, přirozeně, námořní strategii a taktikám. McCarty se už od počátku připravoval na vedení válečných her. Podle Perly mu v tom výrazně napomohla známost s Livermoorem, již zmiňovaným autorem americké kriegsspiel.⁴⁰

V roce 1887 došlo k prvnímu experimentu v newportské zátocě, kdy se McCarty, Luce a Livermoore pokusili uspořádat společné cvičení flotily s armádou. Bylo založené na kombinaci válečných her a reálných manévřů. Nicméně vrchním velitelům armády a námořnictva se to nejevilo kladně a další společné manévry zakázali.⁴¹ Nicméně práce na vývoji válečných her pro námořnictvo neustala a po roce 1894, kdy byl jmenován nový prezident univerzity kapitán Henry Taylor, se válečné hry plně integrovaly do výuky studentů a každoročně probíhaly teoretické manévry v rámci výuky i mimo ni.⁴²

Pod McCartyho vedením vznikly tři hlavní kategorie válečných her používaných na NWC (Naval War College). Kritéria rozdělení těchto kategorií spočívala především ve velikosti scénáře a celé hry. Od toho se odvíjela pravidla a spektrum rozhodování, která se od účastníků očekávala. Nejmenším typem scénářů byly duely. Jak název napovídá, jednalo se o simulované střetnutí dvou plavidel, které se ocitla v souboji jeden na jednoho. Tento druh scénářů byl

³⁹ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 94)

⁴⁰ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 95)

⁴¹ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 25)

⁴² PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 97)

pochopitelně ten nejmenší možný a nabízel také nejmenší spektrum možných rozhodnutí. Duely se přestaly používat od roku 1905. Další kategorií byly taktické scénáře, které se zabývaly pohyby a bojem dvou flotil, které byly již v kontaktu jedna s druhou. Tyto scénáře sloužily především k vývoji bojových taktik a k technologickému vývoji samotných válečných plavidel. Učily studenty jak reagovat na nepřítele na taktické úrovni a také poskytovaly prostředí pro teoretické procvičování manévrů a taktik. Poslední kategorií byly strategické nebo operační scénáře, které se zabývaly celým tažením či celým konfliktem. Ty sloužily především pro konceptualizaci a testování doktrín a strategických cílů.⁴³

McCarty zemřel v roce 1915, ale systém, který po sobě zanechal, trval i po jeho smrti. Během první světové války byla činnost NWC pozastavena. V roce 1918 byl prezidentem školy jmenován admirál William S. Sims. Ten se v rámci znovuootevření univerzity rozhodl vykonat několik reforem. Sims nechal rozšířit štáb a navýšit kapacity tříd. Především však došlo k institucionalizaci spolupráce univerzity s námořnictvem.⁴⁴ Univerzita se tak začala zaměřovat především na vzdělávání důstojníků námořnictva a válečné hry, které se v Newportu hrály, byly orientovány více jako vzdělávací a tréninková cvičení.⁴⁵ Nicméně to však neznamenalo, že by se Newportská univerzita dále nepodílela na vývoji plánů a doktrín amerického námořnictva.

3.2. Plány Red a Orange

Na přelomu 19. a 20. století neměly Spojené státy přirozeného nepřítele. Tato situace byla umožněna vcelku unikátní geografickou polohou. Spojené státy do dnešní doby užívají výhody, kterou jim propůjčuje ochrana dvou světových oceánů, jež je oddělují od většiny potenciálních rivalů a nepřátel. Mexiko, jižní soused, nebylo vojenskou silou schopno doopravdy Spojené státy ohrozit. Podobně to platilo i na severu pro Kanadu, nicméně ta byla součástí velkého britského impéria. Proto z hlediska amerických pozemních sil představovala potenciální invaze Kanady jediný bezprostřední cíl, na který mělo smysl se připravovat. Z toho

⁴³ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 98-99)

⁴⁴ HONE, Trent. *Learning War: The Evolution of Fighting Doctrine in the U.S. Navy, 1898–1945*. Naval Institute Press, 2022. (str. 140)

⁴⁵ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 104)

důvodu v roce 1930 vznikl tak zvaný plán Red.⁴⁶ Pro americké námořnictvo byla situace obdobná. Britské námořnictvo bylo už od doby vítězství u Trafalgaru roku 1805 nejsilnější námořní mocností na světě. Toto jejich prvenství trvalo až do přelomu dvacátých a třicátých let 20. století. Zvláště po skončení první světové války, kdy se Británie a Spojené státy staly hlavními světovými mocnostmi, hrozilo, že možný střet jejich zájmů by mohl vyústit v konflikt.⁴⁷

Americké námořnictvo tehdy zastávalo pomyslnou druhou příčku za Brity, což bylo projektováno i do válečných her. Ve scénářích, ve kterých se pomyslná americká flotila střetávala s pomyslnou britskou flotilou, bývala obvykle modrá flotila (představující Američany) slabší a méně početná než červená flotila (představující Brity). Převaha červených obvykle spočívala ve větším počtu velkých bitevních lodí, které měly větší dostřel a více palebné síly. Z toho důvodu si ve válečných hrách z počátku dvacátých let modří nevedli příliš dobře.⁴⁸

Problém silnějšího královského námořnictva se z pohledu Američanů vyřešil sám. Britové po první světové válce zaujímali pacifistický postoj a nehodlali zahájit další válečný konflikt, tím spíše s bývalým spojencem a zemí, která se rychle stávala adeptem na světovou mocnost číslo jedna. Tento britský proti-válečný sentiment se projevoval i během třicátých let, kdy Británie zastávala politiku appeasementu. K tomu se ještě Britové rozhodli, že se sami zbaví výhody většího a silnějšího námořnictva, když se ve Washingtonské dohodě z roku 1922 zavázali srovnat počty velkých bitevních lodí s těmi americkými. Tato skutečnost v kombinaci s tím, že na počátku třicátých let začalo v Evropě sílit nacistické Německo, znamenala, že Británie přestala být pro Američany relevantním protivníkem.⁴⁹

Krom Atlantiku byl druhou operační oblastí Tichý oceán. Japonsko jakožto malá země s omezeným množstvím přírodních zdrojů by neměla představovat značnou hrozbu, alespoň pro pevninské Spojené státy. Nicméně se jednalo o jedinou další námořní velmoc v Pacifiku a

⁴⁶ MILLER, James A. *Gaming the Interwar: How Naval War College Wargames Tilted the Playing Field for the U.S. Navy During World War II*. Magisterská práce, U.S. Army Command and General Staff College, 2013. (str. 23-24)

⁴⁷ MILLER, James A. *Gaming the Interwar: How Naval War College Wargames Tilted the Playing Field for the U.S. Navy During World War II*. 2013. (str. 22)

⁴⁴ MILLER, James A. *Gaming the Interwar: How Naval War College Wargames Tilted the Playing Field for the U.S. Navy During World War II*. 2013. (str. 23)

⁴⁹ MILLER, James A. *Gaming the Interwar: How Naval War College Wargames Tilted the Playing Field for the U.S. Navy During World War II*. 2013. (str. 24)

tam by Japonsko mohlo být schopno ohrozit americké zámořské zájmy, zejména strategicky umístěné Filipíny.

Podobně jako Britové dostali krycí název červení, byla pro Japonce vybrána barva oranžová. Od toho se pak odvíjí název plánu boje s Japonskem – plán Orange. První oficiální koncepce strategie námořní války s Japonskem byla vydána v roce 1911.⁵⁰

Prvotní strategií Američanů bylo vyslat Tichomořskou flotilu co nejrychleji do Filipín a do Manilské zátoky. Na počátku 20. století bylo obvyklé, že zneprátelené flotily se snažily jedna druhou dostat do nevýhodné pozice, aby pak mohlo dojít k tak zvanému rozhodnému střetu. Očekávalo se tedy, že válku rozhodne jedna velká bitva. Tato představa boje zprvu nahrávala Američanům, jimž početní převaha a větší počet hlavních bitevních lodí poskytoval výhodu. Tato doktrína, nazývaná také Mahanova, však měla velké nedostatky, které se objevily především během válečných her na NWC.

Největší slabinou tohoto plánu byla vzdálenost. Americké námořnictvo bývalo koncentrované na východním pobřeží a tedy by pro ně cesta k Filipínám byla nejen časově, ale především logisticky náročná. Miller poukazuje na podobnost takového manévru s historickou plavbou ruské flotily kolem světa během války roku 1904-5, vedené právě proti Japonsku. Na papíře silnější flotila byla poražena Japonci u Cušimy.⁵¹ Toto srovnání je velmi trefné. Případná americká plavba by byla o to náročnější z důvodu, že Japonci po první světové válce získali množství ostrovů, ze kterých by po cestě mohli na Američany útočit. Během testování Mahanovské koncepce plánu Orange docházelo opakovaně k silnějšímu odporu oranžových (Japonců).⁵² Bylo tedy jasné, že Američané museli svůj strategický přístup změnit.

Na počátku třicátých let došlo ke dvěma důležitým událostem, které si vynutily na velitelích amerického námořnictva, aby přehodnotili dosavadní strategické i taktické koncepce. Zaprvé se námořní letectvo modernizovalo a letadla se tak stávala více efektivními útočnými zbraněmi. Proto se jejich role postupně měnila z čistě podpůrné – letecký průzkum a navádění palby bitevních lodí, na bojovou. Námořní letectvo bylo schopné nejen hledat nepřítele, ale

⁵⁰ Naval War College Archives, Intelligence and Technical archives, RG08_048_08_02, Strategic Plan of Campaign, Orange-Blue, 1911, citace 25.6.2024. Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/260774

⁵¹ MILLER, James A. *Gaming the Interwar: How Naval War College Wargames Tilted the Playing Field for the U.S. Navy During World War II*. 2013. (str. 25)

⁵² MILLER, James A. *Gaming the Interwar: How Naval War College Wargames Tilted the Playing Field for the U.S. Navy During World War II*. 2013. (str. 27)

v případě jeho nalezení zaútočit a pomocí bomb a torpéd vyřadit jeho hlavní bojové lodě. Idea letadlové lodě se tak stala nejen funkční, ale přímo žádoucí. Podoba námořního boje se tak posunula z tradic 19. století a první světové války do té, kterou poznáváme ve druhé světové válce. Druhou závažnou událostí byla válečná hra z roku 1933, ve které se modří snažili splnit cíle mahanovské strategie, jenže při plavbě do Manily byla jejich flotila zdecimována nočními útoky oranžových.⁵³ Noční útoky byly nebezpečné především kvůli snížené viditelnosti, slabší nepřítel se mohl dostat na dosah, aniž by byl spatřen z dálky.

V nové koncepci strategie války v Tichém oceánu se ukázalo, že nejsilnější zbraní Američanů je čas. Japonsko totiž podle předpokladů, které se později potvrdili v letech 1941-1945, nebylo schopno ekonomicky vydržovat dlouhou válku se Spojenými státy.⁵⁴ Jasně se ukázalo v roce 1933, že snaha vyhrát válku jediným úderem byla marná a nepraktická, jelikož právě čas nahrával do karet Američanům. Proto v Newportu začala vznikat nová strategie, tak zvaný *island hopping*. V této strategii šlo o pomalý metodický postup, ve kterém v kombinaci s pozemními silami námořnictvo zabíralo ostrovy s vhodnými leteckými a námořními základnami a takzvaně skákalo z jednoho ostrovu na druhý. Manilská zátoka a Filipíny byly stále hlavním cílem postupu, nicméně už nešlo o to dostat se do cíle za každou cenu, nýbrž o to, zachovávat vlastní sílu a nepřítele metodicky zatlačovat.⁵⁵

Perla uvádí, že během meziválečného období z více než 130 strategických operačních válečných her bylo jen devět, které neprozkoumávaly scénář války s Japonskem.⁵⁶ Tato statistika jednoznačně ukazuje, že hrozba války s Japonskem byla pro námořnictvo tou nejočekávanější.

4. Pravidla válečných her na Naval War College

⁵³ MILLER, James A. *Gaming the Interwar: How Naval War College Wargames Tilted the Playing Field for the U.S. Navy During World War II*. 2013. (str. 28)

⁵⁴ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 107)

⁵⁵ MILLER, James A. *Gaming the Interwar: How Naval War College Wargames Tilted the Playing Field for the U.S. Navy During World War II*. 2013. (str. 29)

⁵⁶ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str. 107)

Jak bylo nastíněno v kapitole 3.1, po zániku duelu se válečné hry na Naval War College soustředily jen na strategické a taktické scénáře. Zřejmě kvůli negativní asociaci s výrazem „válečná hra“ se pro každou kategorii používal specifický název. Pro strategické válečné hry se používal název *chart maneuver*, odvozený od diagramů, s jejichž pomocí se vyhodnocovaly pohyby flotil. Pro taktické válečné hry byl zvolen název *board maneuver*. Tento název se podobně jako u předchozí kategorie odvozoval od praktické podoby hry, která se v tomto případě skutečně odehrávala na velké desce (případně na podlaze učebny) za pomoci modelů lodí. Existovala však ještě jedna kategorie válečných her, kterou ale mělo na starosti samotné námořnictvo a nikoliv výzkumný a vzdělávací ústav v Newportu. Šlo o kategorii živých válečných her, které se nazývaly *fleet problems*. Tyto živé manévry se konaly od roku 1923 až do roku 1940 a obvykle byly vyvrcholením ročních teoretických výzkumů a válečných her na NWC.⁵⁷ I přesto, že nebyly vedeny přímo pod taktovkou NWC, sloužily k ověření jejich poznatků a přinášely zpětnou vazbu přímo z terénu, což ovlivňovalo úpravy pravidel pro další rok a poskytovalo podklady pro nové teoretické zkoušky konceptů.

Pro všechny typy manévru platilo, že jejich nejdůležitější částí byla debata a kritika po jejich dokončení. Byl to totiž jediný způsob, jak ze hry, i přes veškerou serióznost, se kterou byla hrána, získat legitimní a konstruktivní poznatky. Manuály newportské univerzity velmi silně zdůrazňovaly, že členové vedení válečné hry musejí v co „nejbližším vhodném termínu“ po skončení hry shromáždit hráče a provést důkladnou kritiku jejich rozhodnutí následovanou společnou debatou.⁵⁸

Zlom ve vývoji pravidel nastal v roce 1930. Podle Honea se v dřívějších hrách simulované situace rozhodovaly na základě konsensu a odhadu rozhodčích. Na přelomu desetiletí však již bylo jasné, že je potřeba systém reformovat. Manévry roku 1931 již byly vedené s novou verzí pravidel, která se osvědčila a každý následující rok vycházela nová verze s aktualizovanými daty a pravidly.⁵⁹ Na tento fakt poukazuje i to, že každá verze pravidel a manuálů je na titulní straně označena textem, který nám prozrazuje, jakou předchozí verzi daná kniha nahradila (nebo v některých případech jakou byla nahrazena). Například pravidla

⁵⁷ HONE, Trent. *Learning War: The Evolution of Fighting Doctrine in the U.S. Navy, 1898–1945*. Naval Institute Press, 2022. (str. 143)

⁵⁸ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/57925

⁵⁹ HONE, Trent. *Learning War: The Evolution of Fighting Doctrine in the U.S. Navy, 1898–1945*. Naval Institute Press, 2022. (str. 144)

maneuver rules z roku 1933 mají na sobě nápis: „Ruší edici z června 1932“.⁶⁰ Pravidelná obměna pravidel a metodiky pomáhala vytvářet přesnější znázornění skutečnosti.

4.1. Organizace a materiály

V základním herním manuálu (*conduct of maneuvers*⁶¹) je specifikováno, jaké vybavení a materiál musejí mít pro průběh manévru všichni účastníci připraveny. Kromě základního vybavení, jako je zmíněný herní manuál, museli mít všichni hráči k dispozici herní pravidla (*maneuver rules*⁶²) a také doplňující tabulky s technickými daty pro všechny účastníky se strany (*blue, orange and red fleets*⁶³). Z tohoto základu vycházely všechny scénáře. Na základě kategorie hraného problému byly v manuálu nebo v zadání scénáře specifikovány další materiály či vybavení.

Conduct of maneuvers byly dokumenty, které určovaly především organizační záležitosti vedení válečné hry. Obsahovaly popis a charakterizaci jak strategického, tak taktického manévru. Vyjadřovaly se k tomu, jaké mají hráči a štábní personál role, co se od nich vyžaduje a jaké jsou jejich kompetence. Tento manuál byl pevně svázán s pravidly *maneuver rules*. Ta poskytovala instrukce na vyhodnocení všech možných situací, jaké mohly ve hře nastat. Jmenovitě se zabývala například spotřebou paliva, způsobem komunikace, palbou z děl, viditelností apod.

Podle toho, zda se jednalo o taktický či operační problém, byly vyžadovány specifické formuláře a nástroje. Pro strategické manévry bylo zapotřebí především tabulek pro zadávání kurzů, trasovacích papírů a psacích potřeb. Byly vyžadovány specificky barevné tužky, modrá

⁶⁰ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1830-A, Box: 64, Folder: 2, Maneuver Rules, 1933 Jun, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46683

⁶¹ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024.

⁶² Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1830-A, Box: 64, Folder: 2, Maneuver Rules, 1933 Jun, citace 25.6.2024.

⁶³ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1840, Box: 64, Folder: 12, Blue, Orange, and Red Fleets, 1933 Jun, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46694

a červená, aby bylo možné odlišit na trasovacím papíře vlastní formace od nepřítele.⁶⁴ Pro taktické hry byly využívány hrací desky, které byly rozděleny na čtverce o velikosti šedesát palců, ty samotné byly rozděleny na menší čtverce o velikosti šesti palců.⁶⁵ Na těchto deskách se používaly modely lodí, jejichž trasy se zobrazovaly za použití křídly. K dalšímu vybavení patřily karty pro změny kurzu a úhloměř, karty pro vysílání torpéd, zástěny pro simulaci snížené viditelnosti, hůlka pro měření vzdálenosti.⁶⁶ Ke společnému vybavení pro oba typy scénářů patřily různé formuláře. Ty sloužily především k simulaci radiové komunikace – hráči místo verbální komunikace museli psát zprávy v takové podobě, jako by vypadaly ve skutečnosti. Další typ formuláře se používal například k vysílání letadel. V taktických hrách pak hráči disponovali ještě tabulkami pro palbu nebo vysílání torpéd.

Pro hladký průběh manévru byl také vybrán celkem početný štábní personál. Podobně jako s materiálem se rozložení personálu měnilo podle nároků scénáře, ale v zásadě šlo o totéž. Každou hru vedl ředitel, který dohlížel na správný průběh celého manévru a po jeho skončení vedl kritiku a debatu. V podstatě na každý úkon požadovaný ve hře byl jeden či více rozhodčích (v angličtině se používá výraz *umpire*), kteří nestranně vyhodnocovali veškerá rozhodnutí hráčů. Rozhodčí vyhodnocovali pohyb lodí a letadel, komunikaci mezi jednotlivými hráči, počasí a viditelnost, to vše na základě rozkazů hráčů. Rozhodčí také měli na starost uchovávat záznamy a historii manévru.⁶⁷

4.2. Podoba chart manévru

Na počátku strategického problému bylo zadání situace, které muselo obsahovat tři hlavní informace. Šlo o motiv manévru, tedy co je cílem operace, požadavky na studenty v rámci jejich přípravy řešení, a o vysvětlení obecné situace. Situace musela účastníkům sdělit

⁶⁴ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 4)

⁶⁵ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 26)

⁶⁶ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 25)

⁶⁷ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 5-8, 36)

okolnosti válečného stavu mezi modrým a oranžovým, a celkově vykreslit vnější podmínky scénáře.⁶⁸ Na každém ze studentů-hráčů bylo nastudovat si situaci a odevzdat vypracované řešení problému. Na základě jejich odpovědí byla třída rozdělena na týmy a v každém týmu byl vybrán hlavní velitel. Samotný manévr probíhal tak, že hráči byli zavřeni u sebe v pokojích, aby se simulovala fyzická i informační vzdálenost od ostatních velitelů, a své rozkazy v podobě pohybu svěřených lodí a letadel zasílali do takzvaného *master plotu* (místnosti, ve které rozhodčí vyhodnocovali informace od všech hráčů) pomocí poštovních trubek. V případě problému bylo také zajištěno telefonické spojení.⁶⁹

Jednotlivé tahy (pohyby) neměly stanovený čas, jaký měly představovat. O tom před každým zadáním rozkazů rozhodoval ředitel na základě dané situace a předchozích rozkazů. V případě kontaktu s nepřítelem nebo přijetí zprávy, která vedla k potřebě změnit kurz, by se pomyslný čas zastavil a bylo by vyhlášeno nové kolo.⁷⁰

Hra byla ukončena, pokud alespoň jedno z kritérií bylo naplněno – kontakt s nepřítelem nabyl charakteru taktického boje, anebo ředitel manévru uznal za vhodné cvičení ukončit, protože dosáhlo výukového potenciálu (nebo již neposkytovalo potenciál pro další učení).⁷¹ Poté by následovala schůze všech účastníků, na které by se ukázaly a komentovaly jednotlivé pohyby a situace, na což by následovala hromadná debata.⁷²

4.3. Podoba board manévru

Hlavním rozdílem oproti *chart maneuveru* byl motiv. V zadání taktického problému byla před studenty postavena konkrétní situace, kterou museli řešit, ve které bylo méně proměnných než ve strategickém problému. Motiv taktického střetu měl být konstruován tak,

⁶⁸ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 2)

⁶⁹ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 18)

⁷⁰ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024.. (str. 13)

⁷¹ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. str. 19)

⁷² Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 20-21)

aby umožnil hráčům přijít na správné taktické řešení a zároveň dovolit jeho praktické provedení.⁷³

Board maneuver se nehrál na dálku jako *chart maneuver*, hrací plocha byla méně abstraktní a používaly se miniatury lodí ve třech velikostech, aby bylo možné reprezentovat každý typ bojového plavidla. Miniatury lodí krom své velikosti měly různé další detaily, které sloužily ke snazšímu rozlišení. Například model bitevní lodi využíval největší z velikostí a měl jeden komín a jeden stožár. Bitevní křižník byl téměř stejný, avšak měl na komínu bílý pruh. Oproti tomu lehký křižník byl střední velikosti, měl jeden stožár, ale zato měl čtyři komíny.⁷⁴ Takto se jednotlivé typy lodí rozlišovaly, ale k tomu byly ještě označeny čísly korespondujícími se seznamy flotil a jejich technických dat z dokumentu *blue, orange and red fleets*.⁷⁵

Na rozdíl od *chart maneuveru*, kde jednotlivé pohyby nemusely představovat stejný časový úsek, v *board maneuveru* zpravidla jeden pohyb představoval tři minuty skutečného času. Ředitel manévru a jeho rozhodčí měli pravomoc délku pohybu upravit podle situace a požadavků cvičení. Rozkazy pro jednotlivé pohyby všichni hráči odevzdávali naráz, aby nemohli být ovlivněni tím, co dělají členové jejich či soupeřícího týmu.⁷⁶

Velmi zajímavým způsobem byla řešena snížená viditelnost, kdy jeden či více hráčů měli omezený dohled. Taková situace mohla nastat kvůli počasí nebo například scénáři nočního boje. Daný hráč buď byl požádán, aby opustil místnost a vydával rozkazy „na slepo“, anebo byla před jeho figury postavena zástěna, aby mu znemožnila dohled.⁷⁷

Pro vyhodnocení palby měli rozhodčí na výběr ze tří koncepcí řešení. Jednou z možností bylo, že o efektech palby mohl rozhodnout ředitel pomocí „umělého rozhodnutí“ na základě zvážených okolností. V druhém případě mohla rozhodnout šance, za pomoci kostky nebo jiného řešení. Pravidla však upozorňují na riziko nespolehlivého celkového výsledku, jelikož být realističtější, metoda mohla znehodnotit závěry v případě zvlášť šťastného či smolného

⁷³ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 24)

⁷⁴ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 28)

⁷⁵ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1840, Box: 64, Folder: 12, Blue, Orange, and Red Fleets, 1933 Jun, citace 25.6.2024.

⁷⁶ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 43)

⁷⁷ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 32)

výsledku. Nakonec existovala možnost průměru. Rozhodčí zkrátka vybrali výsledek, který byl v palebné tabulce průměrným v dané situaci.⁷⁸ Poslední řešení nabízí nejméně zkreslený výsledný obraz manévru, právě díky eliminaci šance.

Ukončení *board maneuveru* nastalo ve chvíli, kdy ředitel uznal, že lekce taktiky se již projevila, podobně jako u strategického problému. Opět následovala důkladná kritika a debata.⁷⁹

⁷⁸ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 46-47)

⁷⁹ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. (str. 45)

5. Válečné hry absolventského ročníku NWC 1934

Pro všechny zkoumané válečné hry byl ředitelem manévru kapitán MacFall. Všechny manévry se hrály v roce 1933. Ty, co tato práce zkoumá, se hrály od srpna do listopadu. U prvního a druhého analýza událostí čerpá ze záznamu pohybů, kritiky a situace. U třetího cvičení se dochovala i historie manévru, která podrobně zachycuje jednotlivé tahy. Takové informace se také dají vyčíst z map u záznamu pohybů anebo z kritiky, kde ředitel manévru detailně rozebírá důležité události cvičení.

5.1. Taktický problém I

V červenci 1933, tedy měsíc po vydání nové veze manuálu a pravidel, byl vydán rozvrh, který stanovoval časově organizační záležitosti prvního taktického manévru absolventské třídy roku 1934. Manévr se všemi svými náležitostmi trval od pátého do třicátého prvního srpna. V sobotu pátého srpna došlo k prvnímu shromáždění účastníků. Byla vysvětlena zadání a obecná situace manévru. Studenti již měli mít s sebou štábní řešení manévru. Po úvodní lekci následoval týden, kdy studenti měli za úkol pracovat na vlastním řešení, které museli odevzdat nejpozději v sobotu dvanáctého do 12:30 řediteli manévru MacFallovi. Dne čtrnáctého následovala debata štábního řešení. Patnáctého byli studenti rozděleni na modrý a oranžový tým a na základě odevzdaných řešení byl vybrán v každém týmu velitel. Ve dnech od šestnáctého do dvacátého druhého srpna probíhal samotný manévr – krom neděle dvacátého. Po jeho dokončení měl ředitel s rozhodčími čas vyhotovit kritiku, která se konala třicátého prvního.⁸⁰

Situace pro tento scénář stanovovala, že modrý a oranžový stát jsou již ve válce a modrý se pokouší, na základě mahanovské doktríny, dostat co nejrychleji do manilské zátoky s armádním konvojem, který má posílit Filipíny natolik, aby je modří zvládli ubránit před

⁸⁰ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856, Box: 65, Folder: 3, Tactical Problem I: Schedule, Senior Class of 1934, 1933 Jul, citace 25.6.2024. Dostupné na: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46713

invazi. Obě strany se spatřily navzájem. Oranžové letadlo spatřilo modrou flotilu u Satawanu (jižní Karolíny) a modrá ponorka spatřila oranžovou flotilu, jak proplouvala Bernardinovým průplavem (Filipíny).⁸¹

Byť to z dochovaných záznamů není jasné, je možné, že se nejprve problém hrál jako *chart maneuver*, aby obě strany měly možnost strategického pohybu a přípravy taktického střetnutí. Tuto hypotézu by podporovalo, že ostatní zkoumané problémy tak skutečně probíhaly. Na druhou stranu jednalo se o první taktický problém řešený touto třídou, dávalo by tedy smysl, že by řešili jen omezený *board maneuver*.

V modrém týmu byl jako hlavní velitel vybrán komandér Clement. Pro splnění mise ochránit konvoj a bezpečně ho dostat do Manily vydal svým podřízeným rozkazy. Tak zvaná bitevní linie, což byla formace obsahující bitevní lodě a obvykle i těžké křižníky, měla útočit na nepřítele, ale udržovat si výhodnou vzdálenost. Protože v tomto scénáři měla bitevní linie oranžového výhodu v efektivním dostřelu, znamenalo to, že modré bitevní lodě se musely dostat blíž k nepříteli. Lehké lodě jako byly torpédoborce a lehké křižníky, obvykle sloužily k ochraně větších lodí a zachycování nepřítele. V tomto scénáři komandér Clement vydal rozkaz svým lehkým formacím aby chránily bitevní linii a konvoj. Tři ponorky, které měl modrý k dispozici, pluly před samotnou flotilou a po kontaktu s nepřítelem měly torpédy útočit na oranžové těžké křižníky. Letadla měla navádět palbu a naopak překazit navádění palby nepříteli. Nakonec samotný konvoj se měl držet stranou od boje, v případě potřeby křížovat a pokládat dým k zamaskování.⁸²

Oranžovým velitelem se stal komandér Cooke. Jeho úkolem bylo zničit nebo zadržet modrý konvoj předtím, než oranžová armáda obsadí Manilu. Díky již zmíněnému lepšímu dostřelu oranžových těžkých křižníků dostala bitevní linie pokyn, aby ničila nepřítele ze vzdálenosti alespoň dvaceti kilometrů. Lehké křižníky a torpédoborce dostaly rozkaz k ochraně těžkých křižníků, avšak ve správný moment určený velitelem měly zaútočit na modrou bitevní linii. Ponorky měly rozkaz vybírat si za cíl lodě z bitevní linie, ale nakonec se téměř žádné oranžové ponorky nezapojily do akce. Velitel také designoval separátní skupinu křižníků, která měla zaútočit z opačného směru a buď odlákat modrou eskortu od hlavní síly, anebo v případě

⁸¹ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-A, Box: 65, Folder: 4, Tactical Problem I: Maneuver Detail, Senior Class of 1934, 1933 Aug, citace 25.6.2024. Dostupné na: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46714

⁸² Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-A, Box: 65, Folder: 4, Tactical Problem I: Maneuver Detail, Senior Class of 1934, 1933 Aug, citace 25.6.2024.

možnosti ničit konvoje.⁸³ Ředitel manévru však tento plán zkritizoval, jelikož Cooke této skupině přidělil osm křižníků, což údajně mohlo mít stejný efekt, i kdyby vyslal jen pět. Nicméně takto Cooke oslabil hlavní sílu a ztratil lokální převahu.⁸⁴

Board manuever začal v herním čase devátého ledna v 9:30 za situace, kdy oranžová flotila ze tří stran obklíčila modrou. Ze severu se blížila hlavní síla, z jihu skupina křižníků a z východu linie ponorek. Ponorky však, jak bylo již zmíněno, se nestačily do boje zapojit. Manévr započal únikovým manévrem modrých směrem na severo-východ. Oranžoví si drželi odstup a následovali modré. Během prvních šesti tahů, které dohromady představovaly dvacet čtyři minut mezi 9:30 a 9:54, došlo k jediné větší akci.⁸⁵ Modří vyslali šestnáct letadel proti oranžovým deseti a všechna letadla nakonec byla sestřelena. Tato výměna byla výhodnější pro modré, jelikož oranžoví ztratili možnost leteckého navádění palby a s tím i svou největší výhodu v palbě na dálku.⁸⁶ Během tahů sedm až dvanáct se modrá bitevní linie snažila přiblížit na dosah oranžové, zatímco se konvoj s eskortou torpédoborců, bitevní lodí a třemi křižníky stočil na jih, aby se dostal dál od nepřítele. Oranžoví se rozhodli pro zahájení útoku a též se přibližovali. V následujících třech tazích začala palba v severním sektoru bojiště, což odnesla řada lehkých plavidel, ale zejména na straně oranžových. Od zhruba sedmého tahu modrý konvoj doslova kličkoval na místě, což si vysloužilo kritiku od MacFalla na základě nerealistického předpokladu, který nebral ohled na lidský faktor: „Pochybuji, že by skupina obchodních námořníků byla schopna provést tento manévr.“⁸⁷ V závěrečných třech kolech se přeživší oranžoví snažili stáhnout na sever a odpoutat se z boje. Oranžoví se také rozhodli vyslat zbývající letadla proti modrým. Došlo ke dvěma leteckým střetům, které ale rozhodně vyhráli

⁸³ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-A, Box: 65, Folder: 4, Tactical Problem I: Maneuver Detail, Senior Class of 1934, 1933 Aug, citace 25.6.2024.

⁸⁴ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-C, Box: 65, Folder: 6, Tactical Problem I: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Aug 31, citace 25.6.2024. (str. 3) Dostupné na: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46716

⁸⁵ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-D, Box: 65, Folder: 7, Tactical Problem I: Blueprint of Moves, Senior Class of 1934, 1933 Aug, citace 25.6.2024. Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46717

⁸⁶ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-C, Box: 65, Folder: 6, Tactical Problem I: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Aug 31, citace 25.6.2024. (str. 7)

⁸⁷ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-C, Box: 65, Folder: 6, Tactical Problem I: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Aug 31, citace 25.6.2024. (str. 9)

modří. Podle MacFalla se jednalo o chybný a umělý tah, který by dlouhodobě sebral této oranžové flotile její výhodu dostřelu a v reálné válce by se s jistotou nestal.⁸⁸

V tomto scénáři jasně zvítězili modří. Ochránili konvoj a silně poškodili nepřátelskou flotilu. Přesto scénář ukázal, jak křehká je mahanovská koncepce války s Japonskem. Cesta na Filipíny je dlouhá a oranžoví by měli mnoho možností útočit na konvoj díky jejich základnám na mandátních ostrovech.

5.2. Taktický problém II

Druhá válečná hra toho roku se odehrávala mezi pátým zářím a sedmnáctým říjnem.⁸⁹ Tento delší časový úsek se dá vysvětlit tím, že v tomto případě s jistotou víme, že se manévr hrál nejprve jako *chart*.

Situace ve scénáři je taková, že válka mezi modřimi a oranžovými probíhá již šest měsíců, během kterých modří posílili Manilu a zároveň oranžoví ztratili základny ve středním Pacifiku. Modrá hlavní flotila v Manile je však závislá na dodávkách materiálu a paliva ze Spojených států a je tak v současné chvíli s omezenou pohyblivostí. Konvoje z Oahu do Manily cestují přes základnu na ostrově Truk. Oranžová flotila vyrazila devátého srpna z domovských vod, aby zachytila modrý konvoj nebo ho zablokovala na základně v Truku. Modrý admirál nařídil flotile v Truku, aby našla a zničila oranžovou flotilu čímž by se zbavila nebezpečí pro konvoje. Pro obě flotily bylo též důležité, že k Truku byla přístupná cesta jen ze severu a severovýchodu, což se muselo promítnout do plánování manévru.⁹⁰ Oranžová flotila byla spatřena čtrnáctého srpna severně od Truku, což odstartovalo *chart maneuver*.

Modrým velitelem byl vybrán komandér Hilliard. Jeho plán pro *chart maneuver* spočíval ve vyslání své letadlové lodi, která pročešávala oceán do 150 mil severně od ostrova.

⁸⁸ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-C, Box: 65, Folder: 6, Tactical Problem I: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Aug 31, citace 25.6.2024. (str. 18)

⁸⁹ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857, Box: 65, Folder: 8, Tactical Problem II: Schedule, Senior Class of 1934, 1933 Sep, citace 25.6.2024. Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46718

⁹⁰ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-A, Box: 65, Folder: 8A, Tactical Problem II: Blue/Orange Situations, Senior Class of 1934, 1933 Sep, citace 25.6.2024. Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46719

Modrý měl k dispozici i letectvo a obranu základny. V případě nalezení nepřítele mělo letectvo z letadlové lodi i ostrova zaútočit na bitevní linii nepřítele a případně jeho letadlovou loď, pokud by též byla odhalena. Pro zahájení taktické hry vydal Hilliard rozkazy, že bitevní linie se má držet na dvacet sedm kilometrů od nepřítele a využít svůj větší dostřel, zatímco lehké křižníky a torpédoborce budou útočit na lehká plavidla nepřítele. Letectvo mělo jako primární úkol získat leteckou převahu, aby umožnilo vlastní útoky a navádění, a zároveň v tom zabránilo nepříteli. Při získané příležitosti mělo útočit bombami na oranžovou letadlovou loď a torpédy na bitevní linii.⁹¹

Oranžovým velel kapitán Bemis. Jeho plánem pro strategickou porci cvičení bylo jednak lokalizovat nepřítele a jednak vmanévrovat se do přístupové cesty k Truku, aniž by došlo k odhalení nebo ke kontaktu se zaminovanými úseky. Stejně jako u modrých byla hledáním nepřítele pověřena letadlová loď, která se svou eskortou měla operovat sama, avšak na noc se měla připojit k hlavní síle. Kvůli výhodě modrého v boji na dálku chtěl Bemis v taktickém střetnutí využít vlastní výhody v rychlosti a agresivně se přiblížit pod vzdálenost patnácti kilometrů, kde by modří ztratili svou palebnou výhodu. Hlavním cílem bylo ničení nepřátelské bitevní linie a pro letadla zničení letové paluby nepřátelské letadlové lodi.⁹²

Akce začala herního času patnáctého srpna v pět hodin ráno. První dva tahy, které představovaly čas do 6:12, se vyznačovaly jen pohybem flotil směrem k sobě a průzkumem letadel a ponorek. Zvláště působilo nasazení modré letadlové lodě v předvoji. K tomu se vyjadřoval i MacFall v kritice manévru. Sice tak mohly být letecké útoky rychlejší a efektivnější, ale také šlo letadlovou loď snadno a rychle odhalit a modrý velitel se svou letadlovou loď ani nepokusil ochránit.⁹³ Letecká akce poblíž modré letadlové lodi následovala během dalších dvou kol, když se střetly modré a oranžové stíhačky. Vítězně vyšel modrý, jež sestřelil všech šest letadel a ztratil jen pět z devíti. Během tahu tři a čtyři se modrá flotila začala otáčet na jih, aby si udržela výhodnější rozestup. Tahy pět a šest přinesly první útoky na loď. Oranžovým se podařilo jednak torpédovými bombardéry zasáhnout tři modré bitevní lodě a

⁹¹ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-B, Box: 65, Folder: 9, Tactical Problem II: Maneuver Detail, Senior Class of 1934, 1933 Sep, citace 25.6.2024. Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46720

⁹² Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-B, Box: 65, Folder: 9, Tactical Problem II: Maneuver Detail, Senior Class of 1934, 1933 Sep, citace 25.6.2024.

⁹³ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-G, Box: 65, Folder: 14, Tactical Problem II: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Oct 16-17, citace 25.6.2024. (str. 10) Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46725

jednak modrou letadlovou loď, která přišla o svou letovou palubu. I přesto, že modří vyčkávali se vzletem jejich letadel z letadlové lodě, než naleznou cenný cíl, se jim podařilo dostat bombardéry do vzduchu dříve, než byla paluba zničena.⁹⁴ Těmto letadlům se poté podařilo zasáhnout oranžovou letadlovou loď. K tomuto se velmi stroze vyjádřil MacFall, protože modrá letecká formace proletěla kolem oranžové a ani jedna se nepokusila tu druhou zastavit. Podle MacFallu obě strany silně podcenily ochranu letadlových lodí. V případě, že v reálném boji je spatřena formace letounů mířící k cennému cíli, je potřeba udělat cokoli pro to, aby byla zastavena nebo alespoň oslabena: „v nejkrajnějším případě se do nich dá narazit!“⁹⁵

Od tahu číslo sedm skončil *chart maneuver* a započal *board maneuver*. Nejprve se přiblížily na dostřel lehké křižníky a torpédoborce obou stran. Oranžoví se snažili natlačit hlavní sílu modrého směrem k Truku, kde na ně v tu chvíli čekaly oranžové ponorky. Mezitím však se sami oranžoví dostali pod útok modrých ponorek. Po většinu taktického střetu byl oranžový bez letecké podpory a jeho formace ztratily soudržnost. Proto jeho palba nebyla příliš efektivní. Nakonec se oranžoví pokusili zvrátit situaci tím, že by se za pomoci dýmovnic přiblížili k modrým. Tento manévr se jim však nepovedl a zůstali nadále mimo výhodný dostřel. Jejich rychlé lodě dostaly zásahy a tak přišly i o tuto výhodu. Manévr skončil v 9:18 herního času, podle slov MacFallu „když se zrovna začalo střílet.“⁹⁶ Nicméně bitva a požadovaná lekce byla již rozhodnuta.

Lekce této hry se týkaly jak strategické tak taktické fáze. Kritika však šla hlavně na stranu oranžového týmu. MacFall Bemisovi vytýkal hlavně to, že si vybral pro útok okamžik, kdy neměl žádnou jasnou výhodu.⁹⁷ Lépe by udělal, kdyby vyčkal na lepší příležitost a třeba se pokusil vylákat modrého na moře pryč od podpory jeho letadel z ostrova. Kdyby byl přinucen k útoku bez výhody okolnostmi, bylo by to údajně lepší, než když takový útok podnikne dobrovolně. MacFall však spekuluje, že toto rozhodnutí mohlo pramenit z touhy nezdržovat

⁹⁴ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-H, Box: 65, Folder: 15, Tactical Problem II: Blueprint of Moves, Senior Class of 1934, 1933-1934, citace 25.6.2024. Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/4676

⁹⁵ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-G, Box: 65, Folder: 14, Tactical Problem II: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Oct 16-17, citace 25.6.2024. (str. 38)

⁹⁶ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-G, Box: 65, Folder: 14, Tactical Problem II: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Oct 16-17, citace 25.6.2024. (str. 37)

⁹⁷ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-G, Box: 65, Folder: 14, Tactical Problem II: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Oct 16-17, citace 25.6.2024. (str. 37)

manévr.⁹⁸ Toto cvičení však dobře demonstrovalo, jaké charakteristiky může mít útok na dobře bráněnou námořní základnu.

5.3. Taktický problém III

V listopadu 1933 se konal třetí taktický problém. Rozvrh se v rámci zkoumané kolekce nezachoval a tak nemáme konkrétní představu o organizaci tohoto manévru. Situace scénáře byla následující. Modří se snažili založit základnu v Jávském moři a čekali na příjezd dvou zbývajících zásobovacích konvojů. Oranžoví naopak měli za úkol tomuto zabránit. Mohli toho dosáhnout buď zničením modré flotily, která byla však početnější a silnější, anebo museli zpomalit příjezd konvojů do prvního února (herního času), kdy oranžové pozemní síly měly dobýt vznikající základnu modrých.⁹⁹

Modrým velitelem pro toto cvičení se stal komandér Gray. Jeho flotila užívala palebnou i leteckou převahu, disponovala totiž více bitevními loděmi a dvěma letadlovými loděmi. Jeho bojovým plánem bylo dostat se co nejbližší k oranžové flotile, aby mohl způsobit co největší poškození a tím celou nepřátelskou sílu vyřadit. Bitevní linie se měla dostat do blízkosti alespoň osmnácti kilometrů společně s lehkými loděmi, které ji měly podporovat a chránit. Letadla měla prostý úkol – ničit nepřátelské velké a letadlové lodě, a zároveň chránit vlastní.¹⁰⁰

Velitelem oranžových byl komandér Hedrick. Jeho flotila měla převahu v rychlosti a počtu lehkých plavidel. Jeho plán spočíval v získání vhodného momentu pro útok na modré lehké formace, čímž by bitevní linie modrých přišla o ochranu. Útok měly vést lehké křižníky podporované bitevními liniemi, ale měly se vyhnout palbě modré bitevní linie – úkol, který nedokázaly splnit. Oranžová letadla z letadlové lodi, kterou měl Hedrick k dispozici, měla za úkol bombami ničit lehké křižníky nepřítele a poté torpédy bitevní lodě. V případě nalezení letadlových lodí modrého týmu měla letadla také zaútočit na ně. Nejdůležitějším rozkazem však

⁹⁸ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-G, Box: 65, Folder: 14, Tactical Problem II: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Oct 16-17, citace 25.6.2024. (str. 12)

⁹⁹ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858, Box: 65, Folder: 16, Tactical Problem III: Maneuver Details, Senior Class of 1934, 1933-1934, citace 25.6.2024. Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46727

¹⁰⁰ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858, Box: 65, Folder: 16, Tactical Problem III: Maneuver Details, Senior Class of 1934, 1933-1934, citace 25.6.2024.

bylo, že v případě kontaktu se silným nepřítelem je nutné se odpoutat a ustoupit.¹⁰¹ Hendrick si uvědomoval, že hlavním cílem je pro něj přežití vlastní flotily, jelikož ke splnění jeho mise existovalo více řešení, než jen prosté zničení nepřítele.

Board maneuver započal se silami na obou stranách rozdělenými. Letadlové lodě modrých byly asi šedesát mil vzdálené od hlavní síly modrých, jedna byla směrem na východ a druhá na jiho-východ. Mezi modrou hlavní silou a letadlovou lodí na jiho-východě byla malá divize třech oranžových křižníků hledající nepřítele. Hlavní síla oranžových byla asi dvacet mil od modré. Zhruba sto mil od oranžové hlavní síly byla jeho letadlová loď.¹⁰² Toto rozmístění letadlových lodí ukazuje, že od minulého problému si studenti vzali ochranu letadlových lodí k srdci. Tato vzdálenost však neumožnila ani jedné ze stran útočit z letadlové lodí na nepřátelskou letadlovou loď, neboť rozhodčí usoudili, že je to nerealisticky daleko.¹⁰³

Hra začala 24. ledna v 5:30 herního času kontaktem oranžové lehké divize s modrou hlavní silou. Dle rozkazů se snažila odpoutat od silného nepřítele a přeskupit se s ostatními oranžovými k útoku. Modří se pokusili o letecký průzkum, ale nepodařilo se jim spatřit oranžovou bitevní linii. To se naopak podařilo oranžovým, kteří spatřili všechny modré lodě krom letadlových, ty byly ještě daleko. Během třetího až šestého kola, tedy mezi 6:00 a 6:30, začali modří ostřelovat nejbližší oranžové lodě a zároveň konečně spatřili oranžovou bitevní linii, což nahlásili letadlovým lodím a ty vyslaly letku k útoku. Do boje se také na chvíli zapojila i oranžová divize křižníků (která byla na průzkumu) z jiho-východu, nicméně jen jednou vystřelila na modré torpédoorbce v dosahu a otočila se, aby ustoupila z bojiště. Podařilo se jim však lokalizovat jižní modrou letadlovou loď. Zhruba v sedm hodin herního času zasáhla modrá bombardovací letka oranžovou bitevní linii. To vyústilo ve velkou leteckou bitvu, ve které bylo ztraceno 23 oranžových a 33 modrých letadel. Oranžové bitevní lodě se snažily opětovat palbu alespoň na blízké lehké lodě, ale už od desátého kola bylo jasné, že oranžová flotila se stahuje a jedná se o pronásledovací bitvu. Oranžoví ustupovali na severo-západ a modří je nechali –

¹⁰¹ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858, Box: 65, Folder: 16, Tactical Problem III: Maneuver Details, Senior Class of 1934, 1933-1934, citace 25.6.2024.

¹⁰² Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858-C, Box: 65, Folder: 19, Tactical Problem III: Blueprint of Moves, Senior Class of 1934, 1933-1934, citace 25.6.2024. Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46730

¹⁰³ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858-A, Box: 65, Folder: 17, Tactical Problem III: History of Maneuver, Senior Class of 1934, 1933-1934, citace 25.6.2024. Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46728

stočili se na jiho-západ a snažili se zachytit několik oranžových křižníků, které se nedržely hlavní síly.¹⁰⁴

Kapitán MacFall při kritice manévru na jednu stranu chválil včasné rozhodnutí Hedricka se odpoutat, ale nebyl příliš spokojen s tím jak bylo odpoutání provedeno. Oranžová flotila se odpoutávala ve chvíli, kdy již byla v blízkosti modré a tudíž utrpěla poškození a ztráty, aniž by stejným dílem opětovala.¹⁰⁵ MacFall také poukázal na to, že kdyby oranžoví soustředili letecké útoky na lehké lodě protivníka, mohli by tak lépe splnit svůj plán a ohrozit modrou bitevní linii.¹⁰⁶ Aby však nebyla kritika jen na jedné straně, MacFall modrému vytyká, že neměl žádný plán, jak oranžového přinutit k bitvě a znemožnit mu ústup.¹⁰⁷

Výsledek tohoto cvičení byl na první pohled nerozhodný. Ani jedna strana nesplnila svůj cíl mise. Po ukončení manévru by podle MacFalla čekaly oranžového letecké útoky modrých,¹⁰⁸ které však už nebylo možné jednoznačně rozhodnout. Kdyby měly malý efekt lze říct, že oranžový tým by byl blíž svým cílům mise, jelikož se mohl vrátit ve výhodnou chvíli do útoku a svou přítomností zpomalovat postup modrého. Nicméně pokud by letecký útok byl úspěšný a vyřadil důležité lodě jako letadlovou loď či lodě bitevní linie, činnost oranžové flotily by tak byla neutralizována. Cvičení bylo dobrou ukázkou chování velitelů v nerovném boji s asymetrickými cíli.

¹⁰⁴ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858-A, Box: 65, Folder: 17, Tactical Problem III: History of Maneuver, Senior Class of 1934, 1933-1934, citace 25.6.2024.

¹⁰⁵ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858-B, Box: 65, Folder: 18, Tactical Problem III: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Nov 17-18, citace 25.6.2024. (str. 18) Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46729

¹⁰⁶ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858-B, Box: 65, Folder: 18, Tactical Problem III: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Nov 17-18, citace 25.6.2024. (str. 6)

¹⁰⁷ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858-B, Box: 65, Folder: 18, Tactical Problem III: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Nov 17-18, citace 25.6.2024. (str. 3)

¹⁰⁸ Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858-B, Box: 65, Folder: 18, Tactical Problem III: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Nov 17-18, citace 25.6.2024. (str. 17)

6. Odkaz válečných her ve druhé světové válce

O účinnosti válečných her při přípravě na válku v Pacifiku by mohl leccos prozradit výrok admirála Nimitze, vrchního velitele námořnictva v Tichomoří, který řekl, že krom japonských útoků kamikaze se během války nevyskytlo žádné překvapení.¹⁰⁹

Miller však poukazuje na to, že přeci jen nějaká další překvapení byla. Za příklad může sloužit bitva u Sava z počátku tažení na Šalamounovi ostrovy. Tam se Američané setkali s Japonci, kteří díky svým lehkým křižníkům, vyzbrojených moderními torpédy byly schopni získat nečekaně velkou palebnou sílu. Povedlo se jim tak z obvykle pasivních obraných lodí udělat nebezpečné útočné zbraně. To Američané u Sava rozhodně nečekali a bylo to něco, co hry v Newportu nedokázaly odhadnout.¹¹⁰

Zajímavý způsob jak se v Newportu snažili vypořádat s neúplnou znalostí japonských schopností byl ten, že rok od roku měnili některé aspekty japonského vybavení. Sice nebyli schopni odhalit, jak Japonci hodlají použít své křižníky, a že vyvinuli nové silné torpédo. Válečné hry však dali americkým důstojníkům něco lepšího, a sice schopnost se učit.¹¹¹

¹⁰⁹ PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012. (str.107)

¹¹⁰ MILLER, James A. *Gaming the Interwar: How Naval War College Wargames Tilted the Playing Field for the U.S. Navy During World War II*. 2013. (str. 71-73)

¹¹¹ CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019. (str. 53)

7. Závěr

Válečné hry už po necelých dvě stě let dokazují, že jsou platným nástrojem přípravy na válku a vojenského vzdělávání. Na konci kritiky problému číslo jedna kapitán MacFall výstižně napsal: „Je na nás vyřešit naše problémy, pokud chceme držet krok s vývojem taktik a dobře ovládat všechny naše zbraně. Už jen pro tento důvod jsou naše taktické hry užitečné.“¹¹²

Jak tedy vypadaly válečné hry na Naval War College? Jak stojí ve čtvrté kapitole, byly rozděleny na dvě kategorie – strategické a taktické manévry, oba typy byly velmi promyšlené a detailně zpracované. Herní ředitelé a štáb pracovali tak, aby navodili co nejvěrnější atmosféru a realističnost, jak to snad jen bylo možné. Důraz byl kladen i na simulaci procesů jako byla komunikace mezi hráči či získávání informací o pohybech nepřítele. Studenti newportské univerzity se museli cítit jako by byli součástí skutečné námořní bitvy či operace. Ohledně druhé výzkumné otázky, zda byly hry schopné vytvořit opravdu věrný obraz reálné bitvy, je třeba se podívat do kapitoly číslo pět. Pravidla společně s rozhodčími, kteří vše udržovali v chodu byli schopni jít do opravdu malých detailů. I ve velké bitvě udržovali detailní a realistické záznamy o každé přítomné lodi, jak napovídá rozbor taktických problémů I-III. Jistě, v každé ze zkoumaných her docházelo k umělým tahům ze strany hráčů, a občas některá pravidla a rozhodnutí rozhodčích byla na konci manévru podrobena debatě o jejich správnosti, ale přesto při čtení a analýze pramenů je zřejmé jak věrně bylo vše zpracovááno. Každý by však měl mít na paměti, že stále to byly jen lidmi prováděné simulace. To znamenalo, že až do doby moderních počítačů manévry vždy byly ovlivněny lidským faktorem.

V případě dalšího výzkumu by si badatel nepochybně měl z čeho vybírat, jelikož Naval War College Archives zdigitalizovaly mnoho podobných dokumentů a záznamů o uskutečněných hrách. Pokud by však nějaká práce chtěla navazovat na hry absolventského ročníku 1934, její autor/ka by musel navštívit archiv osobně, neboť z kolekce roku 1933 mnoho dalšího digitalizováno nebylo.

¹¹² Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-C, Box: 65, Folder: 6, Tactical Problem I: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Aug 31, citace 25.6.2024. (str. 22)

8. Bibliografie

Prameny

Naval War College Archives, Intelligence and Technical archives, RG08_048_08_02, Strategic Plan of Campaign, Orange-Blue, 1911, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/260774

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1830-A, Box: 64, Folder: 2, Maneuver Rules, 1933 Jun, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46683

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1840, Box: 64, Folder: 12, Blue, Orange, and Red Fleets, 1933 Jun, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46694

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-A, Box: 65, Folder: 4, Tactical Problem I: Maneuver Detail, Senior Class of 1934, 1933 Aug, citace 25.6.2024. Dostupné na:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46714

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856, Box: 65, Folder: 3, Tactical Problem I: Schedule, Senior Class of 1934, 1933 Jul, citace 25.6.2024. Dostupné na: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46713

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-C, Box: 65, Folder: 6, Tactical Problem I: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Aug 31, citace 25.6.2024. Dostupné na: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46716

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1856-D, Box: 65, Folder: 7, Tactical Problem I: Blueprint of Moves, Senior Class of 1934, 1933 Aug, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46717

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-A, Box: 65, Folder: 8A, Tactical Problem II: Blue/Orange Situations, Senior Class of 1934, 1933 Sep,

citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46719

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857, Box: 65, Folder: 8, Tactical Problem II: Schedule, Senior Class of 1934, 1933 Sep, citace 25.6.2024. Dostupné zde: https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46718

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-B, Box: 65, Folder: 9, Tactical Problem II: Maneuver Detail, Senior Class of 1934, 1933 Sep, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46720

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-G, Box: 65, Folder: 14, Tactical Problem II: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Oct 16-17, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46725

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1857-H, Box: 65, Folder: 15, Tactical Problem II: Blueprint of Moves, Senior Class of 1934, 1933-1934, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/4676

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858-A, Box: 65, Folder: 17, Tactical Problem III: History of Maneuver, Senior Class of 1934, 1933-1934, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46728

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858-B, Box: 65, Folder: 18, Tactical Problem III: Critique, Senior Class of 1934, 1933 Nov 17-18, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46729

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858, Box: 65, Folder: 16, Tactical Problem III: Maneuver Details, Senior Class of 1934, 1933-1934, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46727

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 1858-C, Box: 65, Folder: 19, Tactical Problem III: Blueprint of Moves, Senior Class of 1934, 1933-1934, citace

25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/46730

Naval War College Archives, Publications Office records, RG-04- File 2268-A, Box: 95, Folder: 19, The Conduct of Maneuvers, 1940 Jun, citace 25.6.2024. Dostupné zde:

https://www.usnwcarchives.org/repositories/2/archival_objects/57925

Literatura

AVERBAKH, Yuri. *A History of Chess: From Chaturanga to the Present Day*. Milford, 2012.

CAFFREY Jr., Mathew B. *On Wargaming: how wargames have shaped history and how they may shape the future*. Newport, Rhode Island: Naval War College Press, 2019.

HONE, Trent. *Learning War: The Evolution of Fighting Doctrine in the U.S. Navy, 1898–1945*. Naval Institute Press, 2022.

MILLER, James A. *Gaming the Interwar: How Naval War College Wargames Tilted the Playing Field for the U.S. Navy During World War II*. Magisterská práce, U.S. Army Command and General Staff College, 2013.

PERLA, Peter. *The Art of Wargaming*. United States Naval Institute, 2012.

Články

PICCIONE, Peter A. *In Search of the Meaning of Senet*. *Archaeology* 33, č. 4, 1980. (str. 55–58) Dostupné zde: <http://www.jstor.org/stable/41726340>.

STOCKTON, FRED G. *Chess, Go, and Edgelessness*. *American Scientist* 40, č. 1, 1952. (str. 142–53) Dostupné zde: <http://www.jstor.org/stable/27826423>.

VEGO, Milan. *German War Gaming*. *Naval War College Review* 65, č. 4, 2012. (str. 106–148). Dostupné zde: <http://www.jstor.org/stable/26397333>.