



<http://www.diva-portal.org>

This is the published version of a chapter published in *Krigsvetenskaplig årsbok 2007*.

Citation for the original published chapter:

Elg, J. (2008)

Krigsspel och militära operationer: den japanska planeringen inför Midway 1942.

In: Dan Öberg (ed.), *Krigsvetenskaplig årsbok 2007* (pp. 61-83). Stockholm: Försvarshögskolan

N.B. When citing this work, cite the original published chapter.

Permanent link to this version:

<http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:fhs:diva-342>

## 4.

# Krigsspel och militära operationer: den japanska planeringen inför Midway 1942

Johan Elg

”War gaming, when used objectively, is one of the most important tools at the disposal of a professional military, revealing unforeseen dangers and developing contingency plans to guard against them.”<sup>1</sup>

## Inledning

Begreppet krigsspel innefattar flera typer av spel och används med många divergerade syften. Ett av dessa är att fungera som stöd till planeringen inför en militär operation. Det kan dock diskuteras huruvida krigsspel verkligen kan sägas vara av specifik nytta för militära operationer. Med nytta menas översiktligt det resultat och underlag som krigsspel skapar under den planeringsprocess som föregår en militär operation. Är dessa resultat vägledande eller missvisande? Med andra ord finns ett problem huruvida och i vilken utsträckning resul-

---

1. Jonathan Parshall och Anthony Tully, *Shattered Sword, the Untold Story of the Battle of Midway* (Washington D.C.: Potomac Books, 2005), s. 410.

tat från krigsspel kan valideras. Det kan också diskuteras huruvida krigsspel används på rätt sätt i dessa sammanhang.

Det direkta syftet med denna text är att med utgångspunkt från ett känt exempel problematisera själva användningen och nyttan med krigsspel som stöd till militära operationer. Detta fall, som berör den japanska planeringen inför Midway-operationen (juni 1942) är ett i litteraturen ofta återkommande exempel på krigsspel. Exemplet har andra fördelar, det visar bland annat på den omfattande planeringsfas som föregick operationen. Vidare är också detta krigsspel kanske också ett av de mest ifrågasatta. En synpunkt som ofta förs fram rörande japanernas krigsspel innan Midway var att krigsspelet förutspådde vad som skulle inträffa men att detta negligerades av ansvariga chefer. Dessutom menas ibland att själva krigsspelet var kraftigt vinklat till förmån för en av de två sidorna.<sup>2</sup> I korthet, den japanska sidans krigsspelande har ibland beskrivits som ”ett skämt”.<sup>3</sup> En sådan bedömning kan mycket väl tendera att bli en generell bedömning av nyttan med krigsspel. Således finns det anledning att närmare granska varför det aktuella exemplet har kritiserats och därmed belysa den eventuella nytta ett krigsspel kan bidra med till en militär operation.

Förvisso bör flera fall studeras i syfte att mera noggrant kunna påvisa den eventuella nytta som genomförande av krigsspel har inför militära operationer. Men eftersom utrymmet i denna text är begränsat, och så även till viss del målsättningen, har endast ett fall valt att studeras. Sjöslaget om Midway ses generellt som en av de viktigaste händelserna i Stilla havet under det andra världskriget. Således finns det en betydande mängd litteratur som behandlar i synnerhet själva sjöslaget, men även dess bakgrund och konsekvenser. Denna text har i huvudsak använt de källor som vanligtvis förekommer i en analys om Midway, till exempel *Midway: The Battle That Doomed Japan* som skrevs av Fuchida Mitsuo och Masatake Okumiya i början av 1950-talet och som riktar kritik mot den japanska planeringen och i synnerhet de krigsspel som genomfördes. Som en motvikt till Fuchida's bok har Ugaki Matome's dagbok använts. Ugaki var spelledare i de spel som detta kapitel fokuserar på. Dessa källor har kompletterats med den officiella japanska historieskildringen *Rekishi Shōsho Middowee Kaisen* (歴史叢書ミッドウェー海戦) från 1971, samt med senare publikationer som till exempel *Shattered Sword* av Jonathan Parshall och Anthony Tully från 2005. Någon omfattande litteraturanlys av alla de texter som skrivits om sjöslaget vid Midway kommer inte att göras. Dock finns det behov av att ibland klargöra och förtydliga den kontext som den aktuella käl-

---

2. Peter A. Perla, *The Art of Wargaming* (Annapolis: Naval Institute Press, 1990), s. 47.

3. Parshall och Tully (2005), s. 410.

lan kommer ifrån.<sup>4</sup> Detta görs i de fall när källmaterialet visar på divergerande tolkningar.

Kapitlet är uppdelat i två avsnitt. Den första delen beskriver överskådligt den historiska utvecklingen, olika typer av krigsspel samt centrala perspektiv och modeller inom området. Bland annat beskrivs skillnaderna mellan det fria och det rigida krigsspelet. Analysen är inriktad på krigsspel som har bäring på militära operationer, och i synnerhet själva planeringen inför en militär operation. Följaktligen inkluderas ej krigsspel vars syfte i första hand är utbildning, forskning eller nöje. Vidare ligger fokus i första hand på krigsspel som behandlar den operativa nivån och varken den militärstrategiska eller den lägre förbandsnivån kommer att behandlas djupare. Textens andra del (Midway) utgör det huvudsakliga empiriska bidraget som bygger vidare på den första delens mer teoretiska och beskrivande förankring.

## Utveckling och användning av krigsspel för militära operationer

Fascinationen med spel är ofta det tävlingsmoment, eller den duellsituation, som de erbjuder. Generellt sätt finns det i olika typer av spel möjlighet att applicera militärt tänkande, det vill säga utformning av strategi och applicering av taktik, för att besegra en spelmotståndare. Redan på 500-talet e.Kr. spelades ett spel vid namn *Chaturanga* i dåvarande Indien. *Chaturanga* kan sägas vara föregångaren till vad som idag benämns schack. Varför detta spel är av intresse är att det tidigt visar på en dikotomi mellan vad som enkelt kan beskrivas som slumpfaktorn kontra fastställda utfall. Det förhöll sig nämligen så att *Chaturanga* ursprungligen spelades med hjälp av tärning, vilket innebär att det var svårt, för att inte säga omöjligt, att planera med en längre framförhållning.<sup>5</sup> Inslaget med tärningslag försvann emellertid, möjligen på grund av missnöje med slumpmomentet, och istället kom de regler som vi känner till idag avseende schackspel att användas.

Under 1600-talet utvecklades schack mot en mer detaljerad variant. Ett exempel är *Kings Game*, eller *Koenigspiel*, som uppfanns av Christopher Weikmann 1664 och som var både större och rymde betydligt fler och mångfacetterade spelpjäser än ett vanligt schackspel. Det första ”moderna” krigsspelet, det vill säga liknande dagens kommersiella brädspel, kan sägas ha kommit

4 Enligt japansk kutym skrivs familjenamnet först och följs sedan av tilltalsnamnet. Avseende japanska förbandsnamn och andra kulturspecifika termer används den svenska översättningen i själva texten. De korrekta namnen med japanska tecken kan återfinnas inom parentes den första gången ett nytt uttryck eller namn dyker upp i texten.

5. Perla (1990), s. 16.

1780. Spelets upphovsman, C.L. Helwig, hade modifierat abstraktionsnivån och en speljäs motsvarade nu ett helt förband. Olika typer av terräng var representerat på spelplanen, som dock fortfarande bestod av schackrutor. Dessutom användes en domare för att döma av spelresultat om, eller snarare när, spelarna hade olika uppfattningar. Det bör dock framhållas att dessa typer av spel betonade spelaspekten snarare än krigsaspekten. Eller med andra ord: "war chess resembled rather than simulated warfare".<sup>6</sup> Det var således knappast särskilt användbart att använda sig av schack-baserade spel för att planera specifika militära operationer och fälttåg.

Det var i Preussen under tidigt 1800-tal som det slutgiltiga genombrottet kom för den typ av spel som sedermera benämns krigsspel. Dels inledningsvis i form av införandet som ett "realistiskt" utbildningsspel, dels strax därefter även applicerat som ett viktigt verktyg i den preussiska arméns planeringscykel.<sup>7</sup> Som själva startpunkten ses ofta den demonstration som armélöjtnanten von Reisswitz (d. y.) höll för den preussiska generalstabschefen 1824 av spelet *Kriegspiel*.<sup>8</sup> Von Reisswitz hade modifierat sin fars spel genom att öka dess realism och spelbarhet. Ett sätt var att nyttja speldomaren som en spelledare, vilken betecknades som den "förtrogne".<sup>9</sup> Den förtrognes uppgift var att bestämma speltiden för varje drag och se till att order med ordonnans, från den spelare som var befälhavaren, tog den tid det skulle ta i verkligheten för att nå underlydande spelares förband när dessa befann sig en bit bort från befälhavarens position på spelplanen.<sup>10</sup>

Krigsspelet spelades vanligtvis på en skalenlig karta utlagd på ett spelbord och kom således att benämnas kartspel, alternativt bordsspel (*table-top/table maneuver*). Det krävde att den förtrogne noggrant behärskade alla regler och resultattabeller, samt hade kontroll på varje drags speltid och hur lång tid det tog att utföra olika verksamheter i spelet. Han skulle även känna till respektive sidas skriftliga stridsplan, som togs fram innan spelet startade och dessutom

---

6. Perla (1990), s. 19.

7. Generalstabens militärstatistiska afdelning, *Försök till en handbok i Krigsspel* (Stockholm: Militärlitteratur-Föreningens förlag, 1878), s. 3.

8. "(G)entlemen," the General [von Müffling – Preussens generalstabschef] announced, "Herr von Reisswitz is going to show us something new." Reisswitz was not abashed by the somewhat lukewarm introduction. He calmly set out his *Kriegspiel* map. (...) We were allocated as troop leaders to both sides, and the game began. One can honestly say that the old gentleman, so cool towards the idea from the beginning, became more and more interested as the game went on, until at the end he exclaimed, "This is not a game! This is training for war! I must recommend it to the whole army." Perla (1990), s. 20.

9. Generalstabens militärstatistiska afdelning (1878), s. 3ff.

10. Inledningsvis användes 2-minuters drag. Det var dock upp till spelledaren om flera drag skulle utföras i följd, det vill säga, slås samman till ett längre drag, för att påskynda spelet under ett skede då exempelvis båda sidor marscherade fram innan stridskontakt.

hålla reda på trupper som på grund av exempelvis höjdförhållanden på spelplanen var icke-synliga för den ena eller andra sidan. Därmed var han båda sidors "förtrogne". Den situation som den förtrogne spelade upp var avgörande för hur "realistiskt" spelet uppfattades av spelarna, som ibland kunde inneha en högre militär grad än spelledaren. Generellt sätt var därför uppgiften som den förtrogne svår att hantera, vilket även dåvarande instruktioner för krigsspelet noterade:

"Man torde anse den förtrognes uppdrag nog svårt, men erfarenheten har visat att det ganska väl kan utföras. Han sjelf skall finna det lärorikt, genom den närmare kännedom han äger öfver manövers forfgång, och genom tillfället att se hur hans tankar och framställning uppfattas."<sup>11</sup>

Att hantera komplexiteten i krigsspelet innebar en utmaning för den vanlige officeren, vilket också var ett syfte med själva spelandet. Eftersom krigsspelet infördes på generalstabens direktiv som ett generellt pedagogiskt redskap i den preussiska armén innebar detta en bred användning, även bland de officerare som kanske var skeptiska till metoden. Dock så torde det ha varit en mindre krets intellektuella som spelade ofta. När den preussiska arméns årliga krigsspelsmästerskap hölls 1839 leddes det segrade laget av den sedermera välkände generalstabsofficeraren von Moltke.<sup>12</sup> Den preussiska armén tillämpade vid denna tidpunkt krigsspelet för fyra olika syften:<sup>13</sup>

1. Träning i beslutsfattning,
2. Test och utvärdering av krigsplanläggning,
3. Utveckling av nya idéer,
4. Prövning av officerare.

När det gäller planeringsprocessen utgjorde krigsspelet den centrala delen vid denna tidpunkt i Preussen. Spelet gjorde det möjligt att sammanföra teori och praktik. Ofta genomfördes krigsspel i kombinerade former. Till exempel kunde ett spel inledas inomhus, med stöd av karta och/eller en terrängmodell, för att sedan flyttas utomhus i en så kallad "stabsritt" där man uppehöll sig i den verkliga (spelade) terrängen och fortsatte att problematisera utifrån olika relevanta faktorer såsom organisation, procedurer och motivation. Det hela

11. *Krigs-Spelet eller Åskådligt föreställande af Manövrer och Strider med större eller mindre Corpser af alla vapen*, översättning och omarbetning av *Anleitung für Darftellung militairischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles* von B. v. Reisswiss, Berlin 1824; och *Supplement zu den bisberigen Kriegsspiel-Regeln, von einer Befellschaft Dreuss*. Diffigiere bearbeitet, Berlin 1828 (Stockholm: Johan Hörberg, 1830), s. 7.

12. Aden Bucholz, *Moltke and the German Wars, 1864–1871* (New York: Palgrave, 2001), s. 34.

13. Bucholz (2001), s. 19.

utvecklades till att krigsplaneringen årligen reviderades med stöd av krigsspel.<sup>14</sup> Med krigsspelets centrala plats i den preussiska arméns planering så förefaller det ganska naturligt att efter de för Preussen lyckosamma krigen 1864–1871 kom krigsspelet att ses som en framgångsfaktor på många håll i omvärlden. I den svenska handboken för krigsspel 1878 nämns bland annat att:

”I Italienska armén är krigsspelet sedan några år anbefaldt, betraktas som militärisk tjänstgöring, och ledandet av ett krigsspel ingår som kompetensvillkor för befodran till major.”<sup>15</sup>

År 1878 vidareutvecklade den preussiske översten Jules von Verdy du Vernois spelmetodiken. Han sadas vara besviken på att inte krigsspelet användes i större utsträckning, och menade att de många detaljerade och komplicerade reglerna hindrade detta. Strävan efter att få till så verklighetstrogn utfall som möjligt gjorde att spelets regler kontinuerligt förfinades och blev mer och mer detaljerade. Generellt sätt finns det en tydlig tendens att krigsspel, både den tidens spel och dagens motsvarigheter, efterhand blir mer och mer komplicerade för att bland annat öka dess realism, täcka in olika typer av utfall samt inkludera viktiga faktorer som påverkar spelets framställningssätt.<sup>16</sup> Lösningen på denna allt mer komplicerade och tröga process var, menade von Verdy, att ge spelledaren betydligt större makt. Faktum var att den enda regeln utgjordes av att spelledaren var enväldig, det vill säga:

”The essence of von Verdy’s approach can be described as the transformation of the umpire from computer to ”God”.”<sup>17</sup>

Konkret innebar detta att ”Ledaren bestämmer spelets gång, tillämpar de regler han själf anser nyttiga och (...) åtnjuter absolut och obestridd myndighet.”<sup>18</sup> Därmed uppstod en annan dikotomi, nämligen mellan det rigida och det fria krigsspelet.<sup>19</sup> Det rigida krigsspelet förlitar sig enkelt uttryckt på ett omfattande regelverk som ska täcka in varje tänkbar situation som kan uppkomma i spelet. Det som inte står i reglerna är således inte möjligt att utföra. Det fria krigsspelet å andra sidan är i dess mest renodlade form i totalt avsaknad av regler och förlitar sig istället på spelledarens erfarenhet för att döma av de situationer som uppstår under spelets gång. Respektive methods nackdelar kan

---

14. Bucholz (2001), s. 34 och s. 65.

15. Generalstabens militärstatistiska afdelning, sid 5.

16. ”In a 3-minute move, ”the delivery of fire effect” involved 45 distinct and incremental calculations, derived from 15 penalty tables and 200 pages of ”Fire Effect Tables.””, se Michael Vlakos, *The Blue Sword, The Naval War College and the American Mission 1919–1941* (Newport: Naval War College Press, 1980), s. 138.

17. Perla (1990), s. 32.

18. Generalstabens militärstatistiska afdelning (1878), s. 8.

19. Perla (1990), s. 31–34.

förklaras på följande sätt. Ett fritt krigsspel riskerar att skapa en så kallad falsk spelbarhet. Detta innebär konkret att spelet, omedvetet eller medvetet, negligerar det verkliga utfallet av ett stridsmoment på bekostnad av enkelhet/snabbhet, vilket får till följd att spelet inte kan tas på allvar. Det finns också en risk att själva formatet, som kan liknas vid ett debattforum eller brainstorming, favoriserar de individer som är bra på argumentation över andra som kanske besitter andra, bättre kunskaper.<sup>20</sup> Det rigida krigsspelet å sin sida riskerar att hemfalla åt falsk realism, vilket i detta fall innebär att fixeringen på spelets regler gör att utfallet kan skilja sig markant mot ett så kallat verkligt utfall.

Ett exempel på det sistnämnda utgörs av de taktiska sjökrigsspel som under 1920-talet spelades vid US Naval War College:

”the almost overwhelming pseudo-realism of the charts and tables seemed to reinforce the validity of the doctrinal assumptions of the dominance of the gun over the torpedo and the centrality of the battle-line engagement. Immersed in the intricacies of manoeuvring their ships and firing their guns, the players lost sight of the larger questions. Instead of inculcating the players with the habits of quick thinking and reactions to the unexpected, which would have served them so well in the Solomons and other actions of the Pacific war, the interwar games lulled them into a false sense of comfortable paced, discretely phased combat. The result was a hard and bloody re-education in the waters of the south Pacific.”<sup>21</sup>

För att återgå till den första dikotomin, avseende slumpfaktorn i det äldre spelet *Chaturanga*, som inledde avsnittet så kan det vara på sin plats att förtydliga skillnaden mellan en spelmodell byggd på förväntade värden och en spelmodell inriktad på sannolika värden. Förväntade värden (*expected-values*) innebär väldigt förenklat att medelvärdet på en effekt alltid inträffar (kan dock modifieras utifrån faktorer som exempelvis väderlek).

Till exempel, om en stridsvagnsmotor håller i 500 timmar innan den måste bytas så gäller detta. En spelmodell byggd på sannolika värden (*probabilistic/stochastic*) kan innebära att motorn i ovanstående exempel endast håller 100 timmar, alternativt 800 timmar. Ett tärningslag eller motsvarande slumpfaktor får alltså avgöra själva utfallet. Vanligtvis används sannolika värden om ett spel ska spelas ett flertal gånger och ett mer varierat utfall är önskvärt. Om ett spel endast skall spelas en gång kan det få ett snedvridet utfall om exempelvis ett tärningslag visar på ett extremvärde.<sup>22</sup> Ett sådant utfall leder med största san-

20. Garry D Brewer och Martin Shubik, *The War Game: A Critique of Military Problem Solving* (Cambridge, Harvard University Press, 1979), s. 16.

21. Perla (1990), s. 76.

22. Francis J. McHugh, *Fundamentals of War Gaming* (The United States Naval War College, 1966), s. 31–32.



nolikhet till protester bland de spelande och inte sällan till ett ifrågasättande av den valda spelmodellen.<sup>23</sup> Att det finns en inbyggd varians i stridsmoment står dock klart. Denna varians kan också sägas gälla på högre förbandsnivå, och inte endast på lägre förbandsnivå (enskilda vapensystem).<sup>24</sup> Problematiken huruvida hur mycket som skall vara baserat på slumpberäkningar är något som återkommer i krigsspel oavsett om de är moderna eller äldre.<sup>25</sup> Von Reisswitz var till exempel uppmärksam på denna problematik när han valde att inkludera tärningslag som komplement till sina resulttabeller:

”(...) att derföre oföränderligt fastställa eldvapnens verkan för hvarje särskilt fall skulle leda in i de onaturligaste beräkningar, och förorsaka att manöverna mera liknande öfningar i aritmetik än i strid.”<sup>26</sup>

Det finns dock en risk med att låta själva resultatet av ett stridsmoment i ett krigsspel stå i centrum. Krigsspelet har som tidigare nämnts sin grund i beslutsträning, vilket ges en större effekt vid oväntade händelser, jämfört med vad som skulle vara fallet vid förväntade och regelmässiga standardutfall. Ett begrepp som ofta används vid krigsspel i militära sammanhang är ”fiendens farligaste handlingsmöjlighet”.<sup>27</sup> Genom att ta med flera handlingsalternativ, varav ett alternativ är ett (förmodligen) osannolikt ”extremfall”, finns det en möjlighet att täcka in båda spelmodellerna, oavsett vilken spelmetod som har valts.

Detta avsnitt har redogjort för den kanske mest övergripande dikotomin i krigsspelsmetodik, mellan det fria och det rigida krigsspelet, samt redovisat den centrala roll som en spelledare (eller motsvarande benämning) har i ett krigsspel. Utifrån ovanstående redogörelser av krigsspelens grundläggande utveckling så kan följande delar lyftas fram för att ha i åtanke under det efterföljande avsnittet, som i detalj berör en applikation av krigsspel på en planeringsprocess inför en militär operation. För det första gäller detta spelledarens centrala roll och betydelse. Visserligen har denna individ på senare tid ofta utvecklats till en hel stab, eller vad som kan benämnas ”kontrollgrupp”, samtidigt som mycket av det rigida krigsspelets regler har datoriserats. En principiell grundinriktning är dock att funktionen spelledare bör vara självständig i förhållande till de olika aktörerna i spelet. För det andra existerar en tydlig uppdelning mellan det rigida (regelbaserade) och det fria (seminariebaserade) krigsspelet. Denna uppdelning

23. Robert C. Rubel, ”The Epistemology of War Gaming” i *Naval War College Review*, Våren 2006, vol. 59, nummer 2, s. 119.

24. C.J. Ancker Jr. ”A Proposed Foundation for a Theory of Combat”, Bracken, Jerome, Kress, Moshe & Rosenthal Richard E. (red.), *Warfare Modeling*, (MORS, 1995), s. 173.

25. Rubel (2006), s. 119. Se även Perla (1990), s. 285.

26. *Krigs-Spelet eller Askådligt föreställande af Manövrer och Strider med större eller mindre Corpser af alla vapen* (1830), s. 17.

27. FHS, Markoperativa avdelningen, ”PM Spel”, (Försvärshögskolan, 2007-01-24), s. 2.

har inte försvunnit med införandet av datorer.<sup>28</sup> För det tredje existerar frågan om slumberäkningar och i vilken utsträckning sådana utfall skall tillämpas i krigsspel som ska stödja militära operationer. Samtliga dessa tre teman kommer att ligga till grund för det efterföljande avsnittet.

## Midway 1942: den japanska sidans användning av krigsspel

Skildringar av detta kanske mest välkända sjöslag under det andra världskriget är ofta inriktad på att visa hur den amerikanska sidan genom en rad olika omständigheter lyckades att slå ut samtliga fyra hangarfartyg som ingick i den japanska hangarfartygsstyrkan, Första Mobila Sjöstyrkan (*Daiichi Kidōbutai*, 第一機動部隊), vilket föranledde den japanska sidan att avbryta Midway-operationen. Denna artikel kommer inte närmare att redogöra för vad som exakt hände under slaget – även idag är vissa händelser, som exempelvis tidpunkten för ordern på den japanska sidan rörande ombeväpning från torpeder till bomber, oklara eller ifrågasatta.<sup>29</sup> Vad som däremot kommer att redovisas är de krigsspel som den japanska sidan genomförde innan slaget, och huruvida dessa kan sägas ha varit relevanta, både avseende själva planering och det faktiska genomförande, det vill säga själva utgången av operationen. De viktigaste händelserna under slaget redovisas i en tabell i slutet av detta avsnitt.

Inledningsvis bör vissa friktioner avseende den japanska sidans ledningsförhållanden översiktligt beskrivas. De japanska militära styrkorna var under det andra världskriget indelade i två försvarsgrenar: armén respektive flottan. Deras samarbete vid denna tidpunkt kan knappast beskrivas som bra, utan kan snarare skildras som i många fall obefintligt. När det gällde operativ planering skedde visserligen regelbundna möten, så kallade samverkanskonferenser, men dessa präglades ofta snarare av icke-samarbete.<sup>30</sup> Armén var exempelvis mycket ovillig att ställa upp på (flottans) planer om sådana innebar en betydande insats av arméförband. Följaktligen vägrade den japanska armén att gå med på att invadera Australien och Ceylon. Sådana operationer var under planering i början av 1942.<sup>31</sup>

28. I själva verket kan regelbaserade spel idag delas in i följande typer: *helt datoriserade*, *datorstödda* och *manuella*. Se även Perla (1990), s. 311–315.

29. Se exempelvis Dallas Woodburn Isom, *Midway Inquest, Why the Japanese Lost the Battle of Midway* (Bloomington: Indiana University Press, 2007), samt Parshall och Tully (2005).

30. H.P. Willmott, *The Barrier and the Javelin, Japanese and Allied Pacific Strategies February to June 1942* (Annapolis: Naval Institute Press, 1983), s. 36–49.

31. Bōeichō Bōeikenkyūsho Senshishitsuchoku, *Rekishi Shōsho Middowee Kaisen* (歴史叢書ミッドウエー海戦), (Tokyo: Asakumo shimbunsha, 1971), s. 28–30, samt Parshall och Tully (2005), s. 25–29.

Inom själva flottan fanns dessutom en motsättning mellan flottans högsta ledning (*Gunreibu*, 軍令部) och ledningen för Kombinerade Flottan (*Rengōkantai*, 聯合艦隊). Denna oenighet tog sig uttryck i att Kombinerade Flottan, som förfogade över större delen av de oceangående operativa enheterna, genomdrev vissa militärstrategiska riktlinjer. En sådan var att försöka få till stånd ett avgörande slag genom militära operationer i centrala Stilla havet. Midway-operationen kan sägas ha kommit till stånd av det inflytande Kombinerade Flottan, och i synnerhet dess befälhavare Amiral Yamamoto Isoroku, hade över den militärstrategiska inriktningen.<sup>32</sup>

För att närmare granska användningen av krigsspel inför den japanska Midway-operationen måste två övergripande frågor undersökas närmare. För det första, hur skedde planering inom i första hand den japanska flottan vid denna tidpunkt, och för det andra, i vilken kontext skedde användningen av krigsspel. Idéer om hur krigsspel skulle genomföras, till exempel texter av tidigare nämnda överste von Verdy, översattes i ett tidigt skede och ingick i den japanska krigshögskolans läroplan innan det rysk-japanska kriget 1904. Precis innan kriget i Stilla havet bröt ut bildades 1940 ett institut för att inledningsvis analysera det övergripande strategiska läget och därefter spela tänkbara operationer såsom överraskningsattacker mot Pearl Harbor och invasionsoperationer mot såväl Sydostasien som centrala Stilla havet.<sup>33</sup> Ett konkret exempel på användningen av krigsspel i planeringsprocessen för militära operationer, kan ses i det krigsspel, benämnt ”Kartövning avseende invasionsoperationen av Ceylon” (*Seironō kōryaku sakusen zujyō enshū*, セイロン島攻略作戦図上演習), som ägde rum 20 februari 1942.<sup>34</sup>

Det kartspel som behandlade en operation mot Ceylon syftade till att närmare undersöka i vilken riktning fortsatta militära operationer skulle ske. Den första japanska operationsfasen, med dess många erövringar, skulle följas av den andra (av totalt tre operationsfaser) med start 1 april 1942.<sup>35</sup> Ett huvudalternativ var operationer i den Indiska oceanen.<sup>36</sup> Det aktuella spelet fokuserade på en invasion av Ceylon i Indiska oceanen och spelet indikerade att den japanska sidan skulle kunna förlora ett eller två hangarfartyg på grund av hårt brittiskt motstånd.<sup>37</sup> Spelet präglades dock av relativt felaktig information om de brittiska styrkorna, vilket senare visade sig i den räd och flygattacker mot Ceylon som Första Flygflottan (*Daiichi Kōkūkantai*, 第一航空艦隊) genomförde utan

32. Willmott (1983), s. 53.

33. McHugh (1966), s. 18.

34. *Rekishi Shōsho Middowee Kaisen*, s. 29.

35. Willmott (1983), s. 52.

36. Matome Ugaki, *Fading Victory, the Diary of Admiral Matome Ugaki 1941–1945* (London: University of Pittsburgh Press, 1991), s. 92.

37. Willmott (1983), s. 50.

några större förluster i april 1942. Spelet har senare beskrivits som oorganiserade och dess resultat var blandat. Resultatet blev att en större operation förkastades, inte minst då armén var ovillig att ställa upp med de truppstyrkor som skulle behövas för att erövra och sedan ockupera Ceylon. En mindre räd skulle dock äga rum som tidigare hade planerats. Denna utfördes som nämndes ovan under april månad.

Ovan nämnda planeringsprocess, och dess krigsspel, berör måhända inte Midway-operationen direkt, men eftersom olika alternativ, i synnerhet Ceylon men också norra Australien, förkastades av armén efter spelens genomförande, öppnade det vägen för planering i andra operationsriktningar under den så kallade andra operationsfasen. Det fanns huvudsakligen två alternativ. Det första var Midway i centrala Stilla havet och det andra var olika knutpunkter längs sjövägen mellan USA och Australien i det sydvästra Stilla havet. Flottan var dock inte inbördes överens om vilket alternativ som var viktigast och som skulle prioriteras. Midway – **Operation MI** – föredrogs av Kombinerade Flottan, medan operationer riktade mot sydvästra stilla havet, i synnerhet Port Moresby – **Operation MO** – stöddes av flottans högsta ledning. På grund av denna motsättning skedde en kompromiss. Denna innebar att Operation MI skulle genomföras, men att Kombinerade Flottan dessutom skulle bidra med understöd i form av hangarfartyg för att genomföra Operation MO. Detta innebar i sin tur en uppsplittring av Första Flygflottan. En tredjedel av de större hangarfartygen, nämligen den 5:e hangarfartygsdivisionen med de kapabla hangarfartygen *Shōkaku* och *Zuikaku*, skulle därmed i början av maj understödja Operation MO i det sydvästra stilla havet, medan 1:a och 2:a hangarfartygsdivisionerna, innehållande de övriga fyra stora japanska hangarfartygen (*Akagi*, *Kaga*, *Hiryū* och *Sōryū*), grupperades i hemmavatten för att förbereda sig för Operation MI.

Nedanstående tabell visar den japanska planeringsprocessen inför Midway-operationen och dess inslag av typer av krigsspel på den operativa nivån.

Tidpunkt	Aktivitet	Syfte
20 februari 1942 (tre dagar)	Krigsspel, diskussioner	Övergripande planering av operationer under andra operationsfasen (med start 1 april 1942) <sup>38</sup>
1 maj 1942 (fyra dagar)	Krigsspel <sup>39</sup> , diskussioner <sup>40</sup>	Test av den preliminära operationsplanen inför Midway, samt andra operationer
5 maj 1942	<i>Imperial Orders</i> <sup>41</sup>	Formellt godkännande av Operation MI
5 maj 1942	Flottorder nr. 18	Generell order till operativa chefer <sup>42</sup>
12 maj 1942	Initial operativ order till alla förband	Förband får order om att gå till respektive samlingsplats/utskeppningshamn
20 maj 1942	Slutlig operativ order till alla förband	Komplett operationsorder
25 maj 1942 (två dagar)	Begränsat krigsspel, diskussioner (andra dagen)	Test av operationsplanen precis innan avseglning
29 maj 1942	Huvudstyrkan avseglar	N-dag = 7 juni 1942
<b>5 juni 1942</b>	<b>Sjöslaget vid Midway inträffar N-2</b>	

Tabell 1: den japanska planeringsprocessen inför Midway-operationen.

### *Krigsspelet 1 maj 1942: ca en månad innan slaget*

Under april månad pågick förberedelserna inför Operation MI (samt Operation AL som skulle genomföras samtidigt och koordinerat i norra Stilla Havet). En konferens med samtliga tillgängliga befälhavare ägde rum i slutet av april månad. Huvudsakligen diskuterades krigserfarenheter, kopplat till planen att inledningsvis erövra Midway och därmed locka ut den amerikanska Stillahavsflottan som sedan kunde förstöras.<sup>43</sup> Direkt efter konferensen inleddes ett krigsspel, som pågick under fyra dagar ombord på flaggskeppet *Yamato* i början av maj. Spelet, som fortsättningsvis benämns som spel I, kan ses som en del i en konferensliknande helhet, där lärdomar från krigserfarenheter, spel samt

38. Ugaki (1991), s. 92. Enligt Ugaki avser det operationer med början i mitten av maj.

39. Ugaki (1991), s. 118.

40. Diskussioner pågick i ytterligare två dagar efter spelens avslutning. Mitsuo Fuchida och Masatake Okumiya, *Midway: the Battle that Doomed Japan* (Annapolis, US Naval Institute, 1955), s. 97.

41. Ugaki (1991), s. 121.

42. Parshall och Tully (2005), s. 67.

43. Ugaki (1991), s. 116.

föredragningar blandades.<sup>44</sup> Hela arrangemanget benämndes *Senkunkenkyūkai* (戦訓研究会), vilket kan översättas litterärt som ”möte för studier av stridsinstruktioner”.<sup>45</sup> Syftet var att studera flera operationer inom ramen för den andra operationsfasen. Det var alltså inte endast Midway-operationen som studerades och spelades. Spelet utgjorde dock, inom ramen för konferensen, en del i att pröva den preliminära operationsplanen. I stora drag kan de planerade operationerna som krigsspelades vid detta datum indelas i fyra distinkta steg eller faser:<sup>46</sup>

1. Erövring av Midway samt västra Aleuterna och förintelse av den amerikanska Stillaohavsflottan,
2. Invasioner av Nya Kaledonien samt Fiji,
3. Flygattacker mot sydvästra Australien,
4. Fullskaliga attacker mot Johnson Island/Hawaii.

Den Kombinerade Flottans stabschef, Konteramiral Ugaki Matome, var spelledare under krigsspelen i början av maj. Det bör dock förtydligas att Ugaki hade inte färre än tre eller fyra olika roller under själva spelet. Han var förutom spelledare/chefsdomare även *superintendent*, samt blå sidas (den japanska sidans) befälhavare.<sup>47</sup> Under dag tre var krigsspelet inriktat på militära operationer till och med en invasion av Hawaii. Ugaki var sparsam med kommentarer om själva spelet och dess resultat i sin egen dagbok, men nämnde att för en så pass komplicerad operation riktad mot Hawaii krävs ytterligare metodisk planering.<sup>48</sup> Ugaki nämnde däremot exempelvis inget om Viceamiral Kondo Nobutakes kritik under dag ett. Kondo var i huvudsak kritisk mot det faktum att inget japanskt landbaserat flyg skulle kunna understödja operationen mot Midway och var istället inriktad på att direkt gå till steg 2, det vill säga, anfall mot strategiska platser längs sjövägen mellan Australien och USA.<sup>49</sup>

När det gäller Operationen MI så hade Kombinerade Flottan planerat för 7 juni 1942 som N-dag, vilket styrdes av dels krav på förberedelse, dels olika naturliga begränsningar och/eller förutsättningar (exempelvis en vilja att operera under fullt månsken för att underlätta nattoperationer). I planeringsförutsättningarna var den japanska hangarfartygsstyrkan ur den Första Flygflottan

44. Det krigsspel som spelades benämndes *table maneuvers*. Det vill säga, spelet spelades ovanpå ett stort bord med ett kartunderlag. Ugaki (1991), s. 120.

45. *Rekishi Shōsho Middowee Kaisen* (1971), s. 87.

46. Gordon Prange, *Miracle at Midway* (New York: McGraw-Hill Book Co., 1982), s. 30–31.

47. Ugaki (1991), s. 118 – observera att i detta skede är Ugaki sparsam med kommentarer om själva spelen.

48. Ugaki (1991), s. 119.

49. Prange (1982), s. 30.

själva spjutspetsen, med beteckningen Första Mobila Sjöstyrkan. Som tidigare nämnts hade denna styrka dock reducerats från sex till fyra hangarfartyg på grund av deltagande i Operation MO. Dessa fyra hangarfartyg skulle inleda anfall mot Midway på N-2 från en position nordväst om atollen. På N-1 skulle den mindre atollen Kure Island, ca 100 km nordväst om Midway ockuperas för stationering av spaningsplan och även jaktplan. På själva N-dagen skulle den japanska transportstyrkan med tillhörande skyddsstyrkor, som avancerade från en position syd, sydväst, landstiga på Midway. Den japanska "huvudstyrkan", med *Yamato* och två andra slagskepp, skulle befinna sig 1 000 km nordväst om Midway, utom räckhåll för amerikansk flygspaning i det tidiga skedet av operationen. De japanska sjöstyrkorna som koncentrerades mot Midway var således initialt ordentligt utspridda.<sup>50</sup> Den japanska planeringen förutsatte dock att det skulle dröja tre dagar innan den amerikanska flottan nådde fram från Hawaii, ditlockade efter den inledande attacken mot Midway.<sup>51</sup>

Under krigsspelens genomförande som berörde Operation MI är företrädesvis två incidenter välkända och omskrivna. Under ett av spelen attackerades Första Flygflottan av landbaserade flygplan från Midway. Stridsdomaren, örlogskapten Masatake Okumiya, avdömde genom tärningsslag att två japanska hangarfartyg (*Akagi* och *Kaga*) sänktes, men detta resultat reducerades till endast ett sänkt hangarfartyg (*Kaga*) av den högsta spelledningen, det vill säga Konteramiral Ugaki. I en efterföljande operation mot Nya Kaledonien återupplivades dessutom det tidigare sänkta hangarfartyget.<sup>52</sup> Detta exempel utgör den kanske mest omskrivna exemplet på hur vinklade de japanska krigsspelen var inför Midway. Mycket av kritiken är riktad mot i första hand spelledaren Ugaki, som skulle ha styrt spelen för hårt och (för) ofta avdömt resultat till den japanska sidans fördel. Denna åsikt kan beskrivas med följande citat:

"Ugaki presided with a firm hand, and carried through this grandiose scheme on tabletop with a sunny lack of realism. As he sincerely believed that no situation could exist in which the Japanese would not be in total control, he allowed nothing to happen which would seriously inconvenience the smooth development of the war games to their predestined conclusion. He did not scruple to override unfavourable rulings of other umpires."<sup>53</sup>

Den andra välkända incidenten utgörs av en frågeställning, som ironiskt nog sägs ha formulerats av Ugaki själv när han under spelet frågade deltagare från den Första Flygflottan om vad som inträffa om fientligt flyg attackerade när större

50. Prange (1982), s. 32–33.

51. Willmott (1983), s. 111.

52. Perla (1990), s. 46–47.

53. Prange (1982), s. 31.

delen av hangarfartygens plan attackerade Midway. Det svar som gavs var inte tillfredsställande.<sup>54</sup> Faktum är att mycket tyder på att den Första FlygfloTTan kan sägas ha uppvisat ett likgiltigt förhållande till själva krigsspelet.<sup>55</sup> Som en följd av att detta problem uppkom under spelet instruerade Amiral Yamamoto, befälhavare för Kombinerade Flottan, att den Första FlygfloTTan skulle avsätta hälften av attackplanen (Nakajima B5N2) i beredskap, beväpnade med torpeder, för att attackera eventuella amerikanska fartyg som upptäcktes. Denna instruktion var dock muntlig och skrevs aldrig in i operationsplanen. Dock visar detta att krigsspelet måste ha visat på en viss risk att den amerikanska flottan skulle kunna dyka upp tidigare än beräknat eftersom specifika instruktioner gavs från den högsta operativa chefen (Yamamoto) till underställda taktiska befälhavare. Under spelen i början av maj ska emellertid en sådan händelse inte ha inträffat rent spelmässigt, vilket kan innebära att det var under de efterföljande diskussionerna som detta problem berördes och inte under själva genomförandet av spelet. Däremot inträffade en händelse där en amerikansk sjöstyrka mer eller mindre lyckades överraska den japanska sidan i de krigsspel som utfördes i slutet av maj precis innan operationens definitiva startpunkt.<sup>56</sup> Dessa krigsspel kommer att beröras i nästa del.

Om den verbala instruktionen om att reservera hälften av attackplanen (Nakajima B5N2) för torpedanfall var en slutsats utifrån spelen, så var en annan slutsats behovet av spaning på operativ nivå för att upptäcka amerikanska sjöstyrkor som avseglade från Hawaii med kurs mot Midway, efter att den japanska sjöstyrkan hade gjort sig till känna genom att anfälla Midway med flyg. Ett antal ubåtar hade, efter krigsspelets genomförande, blivit tilldelade Operation MI för att patrullera öster om Midway i syfte att upptäcka eventuella tillskyndande amerikanska sjöstyrkor. Under N-5 (2 juni 1942) skulle japanska ubåtar patrullera tre bevakningslinjer öster om Midway.<sup>57</sup> Order för detta gavs ut den andra veckan i maj. Dock upprättades inte denna linje med ubåtar förrän 3

54. Det var Kommendörkapten Genda Minoru (Första flygfloTTan, Air Staff Officer) som påståtts ha gett det raka svaret: *Gaishū Isshoku* (鎧袖一触), som litterärt betyder "one touch of an armoured sleeve", och vars innebörd kan läsas som (i amerikansk stil): "we'll move them down", Prange (1982), s. 34–35. Enligt Ugaki så ställdes denna fråga även till Första flygfloTTans stabschef, Konteramiral Kusaka, som menade att flottan skulle uppträda så att en sådan situation inte skulle uppstå. Genda ska, enligt Ugaki, ha svarat att vid en sådan situation kunde de endast förlita sig på de jaktplan som redan var i luften för skydd, Ugaki (1991), s. 141. Ytterligare en variant på svar på samma fråga gavs av Kommendör Miwa Yoshitake (Kombinerade Flottan, Air Officer), som menade att "japanese defensive power is unbreakable", Willmott (1983), s. 112.

55. Willmott (1983), s. 111.

56. Prange (1982), s. 36.

57. Prange (1982), s. 31.



juni 1942 och då hade de amerikanska hangarfartygen redan passerat linjen.<sup>58</sup> Inte heller denna insats med ubåtar ska uttryckligen ha tagits med i själva operationsordern.<sup>59</sup>

## Krigsspelet 25 maj 1942: ca 1 vecka innan slaget

När operationsplanen skriftligen hade delgetts samtliga enheter i slutet av maj samlades de befälhavare som var närvarande för ett kartspel, *zujyō enshū* (図上演習) i omedelbar anslutning till inledningen av den militära operationen.

Denna ”begränsade” *table maneuver* bestod av följande moment 25 maj 1942; under förmiddagen med start kl 08.30 krigsspelades den omedelbart stundande Operation MI, sedan under eftermiddagen skedde en allmän diskussion under ledning av Konteramiral Ugaki, som i sin tur avrundades med en genomgång av Konteramiral Takagi Takeo, chef för den 5:e tunga kryssardivisionen, avseende det nyligen utkämpade slaget i Korallhavet i början av maj. Dagen avrundades kl 18.15 med firandet av starten av den andra operationsfasen med *saké*. Den följande dagen ägnades åt fortsatta diskussioner.<sup>60</sup>

Avseende den tidigare berörda problematiken med ett överraskande flyganfall mot den japanska hangarfartygsstyrkan återkom detta under det andra krigsspelet. I den orientering som genomfördes i anslutning till spelet redovisade Första Flygflottan hur problemet skulle lösas, nämligen genom att behålla en andra styrka av attackplan i beredskap medan den första styrkan av flygplan attackerade Midway. Enligt Ugaki var detta svar betydligt bättre än tidigare. Nyvunna erfarenheter från Korallhavet om hangarfartygs sårbarhet, påtalades också av Ugaki under konferensen.<sup>61</sup>

En signifikant förändring, jämfört med spel I, var att den amerikanska sjöstyrkan tidigt löpte ut från Pearl Harbor och lyckades anfälla den japanska styrkan söderifrån. I det sjöslag som uppstod förlorade sedan den amerikanska sidan sina två hangarfartyg, medan den japanska förlorade ett sänkt hangarfartyg. Ytterligare två japanska hangarfartyg blev skadade.<sup>62</sup> Den amerikanska sidan (röd) hade således i detta krigsspel lyckats att överraska den japanska sidan (blå), men hade samtidigt fått förluster och förlorade båda sina hangarfartyg.

Det bör betonas att själva problematiken med ett överraskande fientligt angrepp mot den japanska hangarfartygsstyrkan i ett för japanerna utsatt läge

58 Willmott (1983), s. 351..

59. Prange (1982), s. 32.

60. Ugaki (1991), s. 141–142.

61. Ugaki (1991), s. 142.

62. Parshall och Tully (2005), s. 67–68.

var ingen engångsföreteelse utan var en återkommande händelse under krigsspelen. Ugaki refererar till minst tre tillfällen.<sup>63</sup> Dock var det i första hand landbaserat flyg från Midway som avsågs attackera den japanska sjöstyrkan. I krigsspelen i början av maj löpte nämligen inte den amerikanska flottan ut för att söka sjöslag. Detta sätt att uppträda av röd sida (den amerikanska, spelad av Kommendör Matsuda Chiaki) kritiserades efter slaget för att ha gett en felaktig bild av hur den amerikanska sidan skulle tänkas uppträda.<sup>64</sup> Det fanns delade meningar om huruvida röd sida, det vill säga den amerikanska, spelades ”realistiskt” av japanerna. Genda Minoru, en av Viceamiral Nagumos högsta flygbefäl i Första Flygflottan, menade – i sina memoarer efter kriget – att röd sida spelades felaktigt. Enligt Genda var röd sidas befälhavare under spelet (spel I), Kommendör Matsuda, ansvarig för att fel intryck hade getts av den amerikanska sidans sätt att tänka och handla.<sup>65</sup> Men, Gendas synpunkter bör möjligen förstås i skenet av att han själv under spelet förkastade tanken på att den amerikanska hangarfartygsflottan skulle, utan att tidigt ha blivit upptäckt av den japanska flygspaningen, kunna utföra ett anfall i flanken. Men, under spel II skedde just en sådan manöver av den amerikanska sidan som under en spelomgång undvek de japanska ubåtslinjerna och därefter närmade sig Midway från söder.<sup>66</sup> I *Shattered Sword* ges vidare bilden att röd sida förgäves försökte övertyga spelledningen om att denna typ av manöver var i enlighet med hur amerikanerna kunde tänkas uppträda. Detta uppges ha förkastats av spelledningen.<sup>67</sup> Å andra sidan visar spelets faktiska resultat att den japanska sidan skulle gå segrande även vid en sådan händelse, dock med kännbara förluster.

Resultatet av sjöslaget vid Midway torde vara välkänt och någon närmare redogörelse av ett av de viktigaste sjöslagen under det andra världskriget, när fyra japanska och ett amerikanskt hangarfartyg sänktes, kommer inte att ges i denna text.<sup>68</sup> Däremot redovisas slagets viktigaste händelser/tidpunkter i tabellen nedan.

63. Ugaki (1991), s. 141.

64. Prange (1982), s. 36.

65. Perla (1990), s. 47.

66. *Rekishi Shōsho Middowee Kaisen*, s. 117.

67. Intressant nog menar Jonathan Parshall och Anthony Tully att även i spel I skedde en liknande amerikansk manöver, vilket kan mycket väl ha varit möjligt, med tanke på Amiral Yamamotos direktiv om torpedplanen. Parshall och Tully (2005), s. 60–69.

68. Något av en myt kan sägas vara åsikten att den japanska sidan var överlägsna de amerikanska styrkorna vid Midway (med implikationen att de senare endast med stor tur lyckades slå ut de fyra japanska hangarfartygen). Fakta visar dock att de amerikanska styrkorna disponerade 234 hangarfartygsbaserade plan samt 110 landbaserade plan på Midway, emedan den japanska Första Mobila Sjöstyrkan disponerade 229 hangarfartygsbaserade plan samt 17 sjöflygplan. Följaktligen hade amerikanerna en (lokal) överlägenhet i antal disponibla flygplan. De amerikanska störtbomplanen (Dauntless) kunde dessutom bära en dubbelt så stor bombblast som deras japanska motsvarighet (Aichi D3A1). Å andra sidan var den torped som de japanska flygplanen var beväpnad med betydligt mer effektiv än den amerikanska motsvarigheten.

Tidpunkt	Aktivitet
<b>5 juni 1942</b>	
01.30	Flyg från den Första Mobila Sjöstyrkan startar för att anfalla Midway
02.30	Första Mobila Sjöstyrkan siktas av spaningsplan från Midway
03.45	Flyganfall inleds mot Midway
04.00	Behov av ny flygattack mot Midway (radiomeddelande från flygchefen för Midway-attacken)
04.10-04.25	Amerikanskt flyg från Midway anfaller Första Mobila Sjöstyrkan. Inga träffar
04.15	Order från Viceamiral Nagumo: ombeväpna kvarvarande torpedbombplan (Nakajima B5N2) med bomber istället för torpeder
04.40-05.40	Amerikansk sjöstyrka upptäcks nordöst om Midway av japanskt spaningsplan
04.45	Kontraorder från Viceamiral Nagumo avseende ombeväpningen <sup>69</sup>
04.55-05.35	Omfattande flyganfall från Midway mot Första Mobila Sjöstyrkan. Inga träffar
05.30-06.10	Midway-attackens flyg återvänder och landar på Första Mobila Sjöstyrkan
06.05	Order från Viceamiral Nagumo: Första Mobila Sjöstyrkan inväntar klargöring av flyget från Midway för att sedan attackera med samtliga plan. Anfällsklara 07.30-08.00
06.20-07.40	Torpedbombplan (från de amerikanska hangarfartygen) anfaller Första Mobila Sjöstyrkan. Inga träffar och många plan skjuts ner
07.15-07.30	<i>Akagi</i> , <i>Kaga</i> och <i>Sōryū</i> träffas av bomber från störtbombplan (från de amerikanska hangarfartygen)
08.00	<i>Hiryū</i> skickar iväg första motanfallet
08.05	Viceamiral Nagumo byter flaggskepp från skadade <i>Akagi</i> till lätta kryssaren <i>Nagara</i>
09.15	<i>Hiryū</i> s störtbombplan (Aichi D3A1) träffar Yorktown (första motanfallet)
11.45	<i>Hiryū</i> s torpedbombplan (Nakajima B5N2) träffar Yorktown (andra motanfallet)
14.05	<i>Hiryū</i> träffas av bomber från störtbombplan (från de amerikanska hangarfartygen)
<b>6 juni 1942</b>	
10.30	Ubåten I-168 attackerar och träffar Yorktown

Tabell 2: sjöslaget vid Midway. Angivna datum och tider är Tokyo-tid (plus 9). Exempelvis tidpunkten kl 01.30, 5 juni 1942 blir översatt till amerikansk tid kl 04.30, 4 juni 1942.<sup>70</sup>

Båda sidor disponerade faktiskt fyra stycken flygdäck under sjöslaget. Den amerikanska sidan kan sägas ha haft en fördel av att deras fjärde flygdäck var osänkbart, då det utgjordes av Midways flygbas. Se bland annat Willmott (2005), s. 343.

69. För mer detaljer kring kontroversen avseende denna tidpunkt se exempelvis Parshall och Tully (2005), s. 159, samt Isom (2007), s. 20–23, 139–143.

70. Utdrag från ”Nagumos Official Report” i Isom, s. 303ff. Se också Parshall & Tully, s. 154–155.

## Slutsatser

Vilken eller vilka effekter hade de japanska krigsspelen på planeringen inför operationen? Amiral Yamamotos rekommendation att hälften av torpedbombplanen skulle vara i reserv, det vill säga, de skulle inte sättas in för att neutralisera det amerikanska försvaret av Midway, utan skulle vara berett att angripa en eventuell amerikansk hangarfartygsflotta, framstår som ett viktigt ställnings-tagande som utkristalliserades från krigsspelen. Huruvida detta direktiv verkligen genomfördes och i vilken utsträckning är dock fortfarande omtvistat, med tanke på den ombeväpning som skedde under själva sjöslaget.<sup>71</sup> Intressant är dock att under Spel II bör sannolikt Amiral Yamamotos rekommendation avseende torpedbombplanen ha legat till grund för hur Första Flygflottan spelades. Spelets resultat visade att även om den japanska hangarfartygsstyrkan blev överraskad av snabba och oväntade rörelser av den amerikanska sidan så blev de båda amerikanska hangarfartygen sänkta.

Kan det i själva verket ha varit så att krigsspelen faktiskt gav de rätta tecknen på bristerna i den operativa planen, och att Amiral Yamamotos rekommendation var den korrekta slutsatsen? I så fall framstår den Första Flygflottans ledning som oansvariga och överaggressiva när de under slaget ska ha ombeväpnat torpedbombplanen med bomber för att i en andra våg hinna slå ut det amerikanska flyget på marken på Midway.<sup>72</sup> En sådan slutsats kan tyckas tveksam, eftersom både Viceamiral Nagumo och stabschefen Konteramiral Kusaka var kända som försiktiga, och den senare även som ”teoretiker”. Kusaka hade i samband med krigsspelen haft invändningar och kritik mot planen i sig, i synnerhet om den amerikanska flottan skulle dyka upp tidigare än beräknat.<sup>73</sup> Dessutom kan det diskuteras huruvida Yamamotos instruktioner var för rigida och inte medgav någon flexibilitet när den Första Flygflottan upplevde ett behov av att definitivt slå ut det Midway-baserade amerikanska flyget med de resurser som fanns tillgängliga, det vill säga med de kvarvarande attackplanen i reserv, eftersom de japanska hangarfartygen vid beslutstillfället befann sig under relativt kraftiga (men ineffektiva) motattacker från det landbaserade amerikanska flyget.<sup>74</sup> Här existerade alltså en konflikt mellan att följa planen, som tog hänsyn

71. Se exempelvis Parshall och Tully (2005), s. xxiii, 437–442 eller Isom (2007), s. 117.

72. Det japanska anfallet mot Midway den 4 juni kan sägas ha misslyckats redan när den amerikanska sidan i ett tidigt skede blev förvarnad av både det egna spaningsflyget, samt av radarstationen på Midway om de inflygande japanska planerna. Detta fick till följd att samtliga funktionsdugliga amerikanska flygplan startade för att undvika att bli utslagna på marken. Således var Midway så gott som tomt på amerikanska flygplan när ön bombades, Isom (2007), s.106–116.

73. Willmott (1983), s. 112, Ugaki (1991), s. 140 samt Parshall och Tully (2005), s. 26–27.

74. Parshall och Tully (2005), s. 153.

till osäkerheten kring amerikanska sjöstyrkor, eller, utifrån den under slaget uppfattade situationen, slå hårdare mot Midway för att dels se till att landstigningsoperationen skulle lyckas (helt i enlighet med operationsplanens rigida tidsplan), dels att undanröja hotet mot hangarfartygen från landbaserat flyg.

Det framgick av spel I, och än tydligare i spel II, att det fanns risk att den Första Mobila Sjöstyrkan inte skulle hinna upptäcka den amerikanska sjöstyrkan i ett tidigt skede.<sup>75</sup> På grund av denna insikt planerades den så kallade Operation K, som innebar att långräckviddiga sjöflygplan i ett tidigt skede under operationens genomförande skulle försöka klargöra var den amerikanska sjöstyrkan var lokaliserad. En ytterligare åtgärd var att placera ut ubåtar i olika förvaringslinjer. På grund av den knappa tiden hann dock inte ubåtarna grupperas i god tid innan slaget. Ugaki bedömde själv, direkt efter själva slaget, att användningen av ubåtar för spaningsuppgifter misslyckades: ”this [was a] flaw in our operationsplan”.<sup>76</sup> Oviljan att skjuta upp hela operationen (som genomfördes i koordination med **Operation AL** i Aleuterna) medförde att det från Korallhavet oskadade hangarfartyget *Zuikaku* inte kunde delta, vilket innebar en ökad risktagning då mycket av planeringen verkar ha förutsatt att alla de sex större hangarfartygen i Första Flygflottan skulle delta. Det går utan tvivel att hävda – i efterhand – att det var ett misstag att inte skjuta upp operationen en månad, främst i syfte för att låta *Zuikaku* delta. Detta skulle dessutom ha möjliggjort en mer utförlig bearbetning av erfarenheterna från slaget i Korallhavet, det första mellan hangarfartygsstyrkor.<sup>77</sup>

Krigsspelens verkliga insats för japanerna under Midway-operationens planering bör kanske vara det faktum att de tidigt visade två kanske avgörande svagheter i operationsplanen vilket ledde till försök att rätta till dessa.

1. Behov att tidigt säkerställa upptäckt av amerikanska sjöstyrkor som löper ut från Pearl Harbor i riktning mot Midway.
2. Behov av att ha en insatsberedd och slagkraftig reserv av flygplan beväpnade med torpeder för att ha möjlighet att omedelbart kunna attackera en upptäckt amerikansk sjöstyrka – även innan flygbasen på Midway var utslagen.

---

75. En fördel för den amerikanska sidan var att de mer eller mindre var garanterade att upptäcka de japanska sjöstyrkorna först. På Midway användes B-17 bombplanen som långräckviddiga spaningsplan, men huvuduppgiften att upptäcka eventuella japanska sjöstyrkor föll på sjöflygplan, ca 30 st PBY Catalina. Då det var avgörande att upptäcka den andra sidan först i ett slag mellan hangarfartyg, hade alltså den amerikanska sidan en oerhörd fördel genom de spaningsplan som var baserade på Midway. När den japanska sjöstyrkan således upptäcktes av de amerikanska landbaserade planen som flög från Midway vidarebefordras denna information tämligen omgående till de amerikanska hangarfartygen, Willmott (2005), s. 311 och 360.

76. Ugaki (1991), s. 142.

77. Willmott (1983), s. 116–117.

En ofta uttalad "sanning" är att de krigsspel som föregick operationen och som utfördes av Kombinerade Flottan förutsåg det faktiska resultatet vid Midway, men att detta förkastades av spelledarna som orimligt.<sup>78</sup> Ett annat, kanske inte så uppmärksammat, problem är spelledaren Ugakis tredubbla roller under spelen i början av maj. Detta gör att han under spelet kan sägas ha haft "dubbla lojaliteter", det vill säga både mot den blå sidan, som han för befäl över, och som överdomare. Att han dessutom arrangerar hela aktiviteten med både krigsspel, genomgångar och diskussioner gör att det kanske inte är förvånansvärt att han själv i sin dagbok noterar att han blev rejält uttröttad av arbetet.<sup>79</sup> Det är inte omöjligt att anta att andra deltagares upplevelser om Ugakis "hårdhänta" inblandning/styrning av krigsspelen i mångt och mycket berodde på en viss sammanblandning av hans olika roller. Denna sammanblandning innebär också att det går att säga att den japanska sidan icke levde upp till det ideal avseende hur krigsspel skall vara organiserade med spelledare som den "förtrogne", enligt de grundläggande instruktioner om denna position/funktion som uppkom i och med von Reisswitz framtagning av krigsspelet.

När det gäller själva kritiken mot spelledare Ugakis uppträdande, så kan noteras att vid en jämförelse av utfall från båda krigsspelen, utfall som har påtalats vara vinklade till fördel för den japanska sidan, så förefaller Ugakis bedömningar som spelledare faktiskt vara mer korrekta än felaktiga. Till exempel avseende den beryktade reduceringen av sänkta hangarfartyg under spel I så måste det också göras klart att landbaserat flyg inte lyckades göra någon direkt skada i själva sjöslaget. Spelledningens reducering av utfallet kan i ljuset av detta knappast ses som direkt felaktigt – i synnerhet då det resultat som modifierades hade beräknats fram med hjälp av tärningslag.<sup>80</sup> Med andra ord visar detta att spelledningen i sina bedömanden under spelen var inriktade på en spelmodell med förväntade värden, och valde att bortse från en spelmodell med sannolika värden.<sup>81</sup> Detta resonemang stärks av de spelregler som Dallas Woodburn Isom har konstruerat och som redovisas i *Midway Inquest*. Regelverket är konstruerat efter det verkliga utfallet från fyra hangarfartygsslag under 1942 i Stilla Havet, inkluderat Midway.<sup>82</sup> Dessa förväntade värden visar med tydlighet att den japanska sidan borde ha lyckas betydligt bättre vid Midway, men bland annat på grund av att dessa under det riktiga slaget hade fortfarande sina fulltankade

78. Perla (1990), s. 47.

79. Ugaki (1991), s. 120.

80. Perla (1990), s. 46.

81. En modell på förväntade värden (d.v.s. användning av medelvärden) är motsatsen till en modell som tar hänsyn till tur och extraordinära utfall (d.v.s. en modell på sannolika värden), McHugh (1966), s. 31–32.

82. Korallhavet (maj); Midway (juni); Östra Solomon (augusti); samt Santa Cruz (oktober), Isom (2007), s. 341.

och tungt beväpnade flygplan i själva hangarerna på hangarfartygen, ledde detta till att de amerikanska bomberna fick en större verkan än vad som skulle ha varit fallet om de japanska planerna skulle ha varit i luften.<sup>83</sup> Intressant är att Woodburn Isoms hypotetiska resultat avseende sjöslaget vid Midway i mångt och mycket överensstämmer med det resultat som framkom under spel II.

Både spel II och Woodburn Isoms exempel, som använder sig av en modell med förväntade värden, visar teoretiskt att den japanska sidan skulle ha utgått som segrare vid Midway. Detta oavsett om den amerikanska sidan hade två hangarfartyg (spel II) eller tre hangarfartyg. I detta faktum finns ett viktigt konstaterande, att det inte är det exakta utfallet, som exempelvis antal träffar, som är avgörande i ett krigsspel som används för att planera militära operationer. Det torde vara svårt att använda sig av ett regelbaserat krigsspel för att täcka in alla tänkbara utfall och sedan försöka reglera dessa i en detaljerad planeringsprocess. Med andra ord, ett krigsspel med rigid karaktär och med spelledare som betonade förväntade värden kunde inte förutse det verkliga utfallet. Således återstår det fria krigsspelet, och det intressanta är att det faktiskt kan sägas ha tillämpats i stor utsträckning med den betoning på diskussioner i seminarieform som genomfördes i anslutning till både spel I och spel II. Spelens efterföljande diskussioner ledde också till mera övergripande insikter och slutsatser. Ett exempel är det generella direktivet om att hålla hälften av torpedbombplanerna i reserv. Detta var ett sätt för den operativa chefen att konkret försöka styra sina taktiska chefer för att minimera de risker som krigsspelen visade på och ta i beaktande det – för den japanska sidan – kanske farligaste amerikanska handlingsalternativet.

## Litteraturförteckning

C.J. Ancker Jr. "A Proposed Foundation for a Theory of Combat" i Bracken, Jerome, Kress, Moshe & Rosenthal Richard E. (red.), *Warfare Modeling* (MORS, 1995).

Bōeichō Bōeikenkyūsho Senshishitsuchoku, *Rekishi Shōsho Middowee Kaisen* (歴史叢書ミッドウェー海戦) (Tokyo: Asakumo shimbunsha, 1971).

Garry D. Brewer och Martin Shubik, *The War Game: A Critique of Military Problem Solving* (Cambridge, Harvard University Press, 1979).

Aden Bucholz, *Moltke and the German Wars, 1864–1871* (New York: Palgrave, 2001).

---

83. Isom (2007), s. 341–351.

- FHS, Markoperativa avdelningen, ”PM Spel” (Försvarshögskolan, 2007-01-24).
- Mitsuo Fuchida och Masatake Okumiya, *Midway: the Battle that Doomed Japan* (Annapolis, US Naval Institute, 1955).
- Generalstabens militärstatistiska afdelning, *Försök till en handbok i Krigsspel* (Stockholm: Militärlitteratur-Föreningens förlag, 1878).
- Dallas Woodburn Isom, *Midway Inquest, Why the Japanese Lost the Battle of Midway* (Bloomington: Indiana University Press, 2007).
- Krigs-Spelet eller Åskådligt föreställande af Manövrer och Strider med större eller mindre Corpser af alla vapen*, översättning och omarbetning av *Anleitung fur Darftellung militairischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles* von B. v. Reisswiss, Berlin 1824; och *Supplement zu den bisberigen Kriegsspiel-Regeln, von einer Befellschaft Dreuss*, Diffigiare bearbetet, Berlin 1828 (Stockholm: Johan Hörberg, 1830).
- Francis J. McHugh, *Fundamentals of War Gaming* (The United States Naval War College, 1966).
- Jonathan Parshall och Anthony Tully, *Shattered Sword, the Untold Story of the Battle of Midway* (Washington D.C.: Potomac Books, 2005).
- Peter A. Perla, *The Art of Wargaming* (Annapolis: Naval Institute Press, 1990).
- Gordon Prange, *Miracle at Midway* (New York: McGraw-Hill Book Co., 1982).
- Robert C. Rubel, ”The Epistemology of War Gaming”, *Naval War College Review*, Våren 2006, Vol. 59, nummer 2.
- Matome Ugaki, *Fading Victory, the Diary of Admiral Matome Ugaki 1941–1945* (London: University of Pittsburgh Press, 1991).
- Michael Vlakos, *The Blue Sword, The Naval War College and the American Mission 1919–1941* (Newport: Naval War College Press, 1980).
- H.P. Willmott, *The Barrier and the Javelin, Japanese and Allied Pacific Strategies February to June 1942* (Annapolis: Naval Institute Press, 1983).



