CISS MUNICH WORKING PAPER SERIES
WORKING PAPER 004/2025

WARGAMING:
„DAS IST KEIN SPIEL!“

Die CISS Munich Working Papers spiegeln die Meinung der jeweiligen Autorinnen und Autoren wider. Sie stellen nicht die Meinung der Bundeswehr oder der Universität der Bundeswehr München dar. Die Reihe wird vom Center for Intelligence and Security Studies (CISS) an der Universität der Bundeswehr München herausgegeben. Die Working Paper Serie am CISS befasst sich mit aktuellen, historischen und strategischen Fragestellungen in den Bereichen Sicherheit und Intelligence, Militär und Technologie, Politik und gesellschaftlichem Wandel. Die Reihe ordnet Entwicklungen in diesen Bereichen ein, liefert Analysen und Denkanstöße und skizziert Handlungsoptionen.

Weitere Ausgaben: https://www.unibw.de/ciss/working-paper-series

ISSN 3053-7800

Zusammenfassung

In dem vorliegenden Beitrag wird eine kritische Auseinandersetzung mit der Anwendung von Wargaming in professionellen Kontexten vorgenommen. Bei einer kritischen Betrachtung steht anfangs das Gefühl, dass etwas nicht zusammenpasst. Dass zwischen Anspruch und Wirklichkeit eine Lücke klafft. Die Abbildung militärischer Zusammenhänge ist überaus anspruchsvoll, da zwischen Umweltfaktoren, Technologie und menschliche Verhaltensweisen eine komplexe Dynamik existiert. Eine künstlich geschaffene Umgebung, in der Handlungen keine realen Konsequenzen haben, erzeugte Konfliktsituationen, die den Wunsch zu gewinnen durch nicht realistische Handlungen fördern, sowie eine zu stark verkürzte Darstellung der Wirklichkeit, die nur eingeschränkt Rückschlüsse zulässt, lassen einen professionellen Einsatz von Wargaming ambivalent erscheinen. Eine kritische Betrachtungsweise zu Wargaming wird dadurch erschwert, dass angeführte Argumente zumeist auf anekdotischen Erzählungen beruhen. Dennoch darf bei aller berechtigten Kritik an Wargaming nicht vergessen werden, dass es unter dem richtigen Vorzeichen einen wichtigen Beitrag zur militärischen Planung und Ausbildung leisten kann.

Von Christian Nitzl

Ausgangsbasis Wargaming in Deutschland

Die Publikation des „Wargaming-Handbuchs der Bundeswehr" durch das Doktrinzentrum der Bundeswehr im Jahr 2024 sowie die Ausrichtung der Konferenz „NATO Wargaming Initiative 2024 (WIN24)" in Hamburg machen deutlich, dass Wargaming in Deutschland seit spätestens 2024 eine Renaissance erlebt. Zudem stellt das Jahr 2024 das 200-jährige Jubiläum des preußischen Kriegsspiels dar. Die Erfinder des preußischen Kriegsspiels waren die Freiherren von Reißwitz, Vater (1816) und Sohn (1824). Beim preußischen Kriegsspiel handelt es sich um die Mutter des modernen Wargaming. Dabei werden Einheiten durch Symbole dargestellt, die sich auf einer Karte gemäß vorgegebenen Regeln bewegen dürfen. In der Entstehungszeit war dabei der Einsatz von maßstabsgetreuen Landkarten eine Innovation. Neben der Kartographie kam als zusätzliches Spielelement die Wahrscheinlichkeitsrechnung mittels Würfelwurf zum Einsatz, um als händischer Gefechtssimulator zu dienen. In den Folgejahren nach 1824 entwickelte sich das preußische Kriegsspiel dann in unterschiedlichen Varianten zu einem wahren Exportschlager.

Als der damalige Chef des Generalstabs, General von Müffling, das preußische Kriegsspiel zum ersten Mal sah, soll er ausgerufen haben: „Das ist kein Spiel, das ist eine Schule des Krieges!" Von Reißwitz der Jüngere wollte auch nur ungern von einem „Spiel" sprechen, fand aber keinen passenderen Ausdruck. Somit entstand die erste Verwirrung hinsichtlich Wargaming bereits damals in der Bezeichnung „Spiel". Denn „Spiel" impliziert umgangssprachlich einen angenehmen Zeitvertreib, zumindest für einen bestimmten Kreis von Personen. In einer Zeit, in der die Computerspielindustrie allein in Deutschland im Jahr 2024 einen Umsatz von 9,4 Milliarden Euro erzielte, über eine millionenfache Fangemeinde und über eine immense Sogwirkung verfügt, ist auch der professionelle Einsatz von Wargaming stark von Spielen für den Freizeitgebrauch beeinflusst. So scheint es auch, dass im professionellen Kontext zu wenig darauf geachtet wird, dass es bei Wargaming nicht darum geht, in einer Spielumgebung zu versinken und Krieg zu spielen. Wargaming muss im professionellen Kontext einer klaren Aufgabe zugeordnet werden, die es zudem besser macht als andere Methoden.

In der Praxis werden dem Wargaming gerne vielfältige Vorteile zugeschrieben, die so weit reichen, dass Wargaming sogar Leben retten kann. Als Beweis hierfür werden jedoch zumeist nur anekdotische Erzählungen angeführt. So gilt bereits der Spaß, der beim Spielen empfunden wird, als Beleg für die Nützlichkeit von Wargames. Dies hat dann zur Folge, dass beim Spieldesign der Spielfluss in den Vordergrund gerückt wird und der Realitätsbezug aufgrund seiner Komplexität sehr stark heruntergebrochen werden muss, um den Spielspaß zu gewährleisten. Des Weiteren werden Wargames nur lose mit einer klaren Leitfrage verbunden, was dem spielerischen Charakter zusätzlich Vorschub gibt. So kann ein Wargame ohne eine klare organisationale Einbettung in den Planungsprozess oder in das Ausbildungsprogramm nur eingeschränkt Nutzen stiften. Zudem besteht die Gefahr, dass Wargames ein verzerrtes Bild auf Zusammenhänge in der Wirklichkeit vermitteln. Schlussendlich benötigt die Bundeswehr einen vielfältigen Instrumentekasten, um ihren Bedarf an Planung und Ausbildung abzudecken. Es fehlen weitgehend wissenschaftlich fundierte Untersuchungen, die zeigen könnten, unter welchen Bedingungen Wargaming gegenüber alternativen Methoden bevorzugt werden sollten.

Vermischung von Wargaming und Spielen

In Wargaming-Handbüchern lassen sich unterschiedliche, in ihrem Kern aber doch sehr ähnliche, konzeptionelle Ausführungen zu Wargaming finden. Beispielhaft seien dafür die Handbücher der NATO, des Vereinigten Königreichs, Frankreichs, Polens und Deutschlands genannt. Wargaming wird in diesen Handbüchern als Werkzeug zur experimentellen und interaktiven Abbildung dynamischer Konfliktsituationen beschrieben. In einem Wargame stehen Entscheidungen einzelner Personen oder Gruppen im Mittelpunkt. Diese Entscheidungen der Teilnehmenden haben dabei unmittelbaren Einfluss auf den Spielverlauf als auch den Spieleergebnisse. Spieltheorie, mit dem Wargaming gerne als theoretischer Bezugspunkt in Verbindung gebracht wird, rückt dabei ebenfalls die Interaktion von Akteuren in den Mittelpunkt. Eine Handlung eines Einzelnen findet dabei niemals in einem im luftleeren Raum statt, sondern ihr Resultat ist stets von anderen Akteuren abhängig. In der Spieltheorie werden die Verhaltensweise der Akteure dabei formalanalytisch mit Nutzenfunktionen modelliert.

Zentrale Elemente eines Wargaming sind:

- Menschen treffen Entscheidungen in einem dynamischen Umfeld.
- Das Spiel ist durch einen Konflikt bzw. eine Gegenpartei gekennzeichnet.
- Handlungsentscheidungen der Akteure werden bewertet.
- Mehrrundenbasierte Reaktion auf Veränderung.
- Konfrontation mit den Konsequenzen der Handlungen.

Wichtig ist, „Wargaming" nicht nur als direkte Übersetzung von „Kriegsspiel" ins Englische zu verstehen. Denn Kriegsspiel bezeichnet lediglich eine Form von Wargaming. Um das Spektrum von Wargaming zu beschreiben, werden häufig Unterscheidungen zwischen Seminar-Wargaming, Matrix-Wargaming, freies sowie rigides Kriegsspiel gebraucht. Seminar-Wargaming ist dabei ein Extrempunkt, ohne ein stark ausdifferenziertes Regelwerk. Rigides Kriegsspiel ist der andere Extrempunkt, welches detailliert Regeln vorgibt. Seminar-Wargaming bietet sich insbesondere dann an, wenn politische Entscheidungen abgebildet werden sollen. Ein rigides Kriegsspiel kommt vor allem dann zum Einsatz, wenn militärische Wirkkräfte im Sinne von Ursache-Wirkungs-Beziehungen abgebildet werden sollen. Zusätzlich kann zwischen taktischen, operativen und strategischen Wargames unterschieden werden.

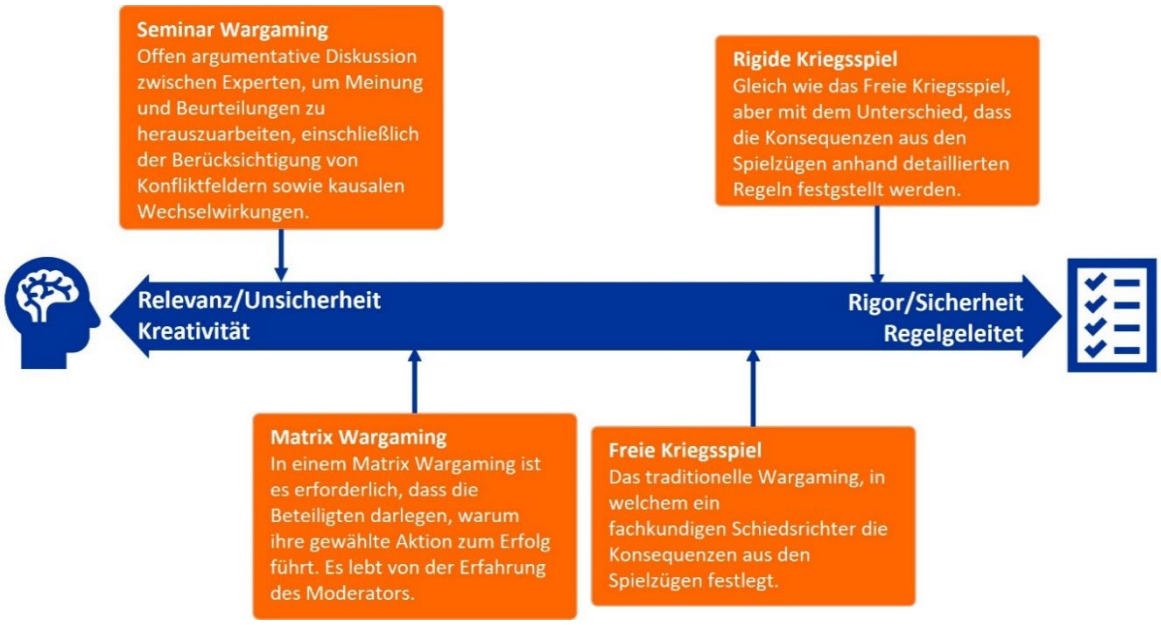

Abbildung 1: Formen von Wargaming

Wargames orientieren sich im Spieldesign gerne an kommerziellen Brettspielen oder freien Rollenspielen wie „Dungeons & Dragons", bei denen die Teilnehmer ihre nächsten Schritte gemeinsam besprechen und ein Spielleiter darüber entscheidet, wie sich die Geschehnisse weiterentwickeln.

Auch wenn die obige Beschreibung von Wargaming den Eindruck vermittelt, dass damit ein abgrenzbares Anwendungsgebiet einhergeht, kommt es zu einer starken Vermischung zwischen dessen professionellem Gebrauch und Spielen für die Freizeit. Dies wird bei einer einfachen Google-Suche nach dem Schlagwort „Wargaming" deutlich. Der erste Suchtreffer führt zu einem Computerspielhersteller, der unter anderem das bekannte Spiel „World of Tanks" vertreibt. Die obige Beschreibung umfasst zudem bekannte Brettspiele wie "Risiko" oder "Monopoly", die sich in vielen Haushalten finden lassen. Laut oben aufgeführter Beschreibung können auch diese als Wargames verstanden werden. Oft wirkt der Begriff „Wargaming" auf Außenstehende allerdings befremdlich, da er Krieg zu einem Spiel erklärt. Es gibt hierbei verschiedene Möglichkeiten, den Begriff „Wargaming" zu ersetzen, indem stattdessen Bezeichnungen wie „Planspiele", „Serious Games", „Krisensimulationen" oder schlicht „Rollenspiele" verwendet wird. Je nachdem wie es opportun ist, wird entweder versucht, den Ausdruck „Wargaming" zu vermeiden oder ihn in den Vordergrund zu rücken. Diese Diskussion zum Begriff „Wargaming" mag dem ein oder anderen nebensächlich erscheinen. Sie deutet jedoch auf ein damit einhergehendes Problem hin: Es gibt keine klaren Grenzen zwischen professionellen Wargames und Hobbyspielen. Allein der Zweck des Spiels erscheint als mögliches Differenzierungsmerkmal.

Bei einem Spiel, insbesondere bei einem regelbasierten Kriegsspiel, müssen zumeist sehr komplexe Regeln verstanden werden. Üblicherweise gewinnt in einem Wargame derjenige, der die Regeln dann besser versteht als sein Gegenüber und diese besser anzuwenden weiß. Pointiert kann festgehalten werden: Wer die Regeln eines Spiels lernt, lernt vor allem dafür, um das Spiel zu gewinnen. In „War on the Rocks" wird beispielsweise über ein computersimuliertes Wargame berichtet, bei der Hobbygamer besser als Soldaten abschnitten. Daraus wurde abgeleitet, dass Soldaten von Hobbygamern lernen sollten. Berücksichtigt wird dabei allerdings nicht, dass Soldaten die Erfahrung mitbringen, was es bedeutet, wirklich auf dem Schlachtfeld zu stehen, oder dies zumindest bereits auf dem Feld beübt haben. Sie bringen diesen Erfahrungshorizont unbewusst ins Spiel

mit ein und erkennen Gefahren, selbst wenn die Gefahr in einem Wargame nicht abgebildet wurde. Dieser Erfahrungshorizont fehlt Hobbygamern. Dadurch neigen Hobbygamer zu riskanteren Handlungen im Spiel. Spiele sind so gestaltet, dass diejenigen gewinnen, die mehr Risiken eingehen. Niemand spielt gerne Routineaufgaben, sondern es muss ein gewisser Nervenkitzel damit einhergehen.

Die Gefahr der Vermischung zwischen professionellem Wargaming und Hobbyspielen lässt sich anhand des Kinofilms „Enders Game" mit Harrison Ford als Nebendarsteller noch weiter veranschaulichen. Im Film spielt Wargaming eine zentrale Rolle. Es wird als Trainingsinstrument eingesetzt, um junge Rekruten auf den Krieg gegen die Formics, einen außerirdischen Feind, vorzubereiten. Der Protagonist Ender Wiggin zeichnet sich in diesen simulierten Schlachten als besonders erfolgreich aus. Dies führt im Verlauf des Films dazu, dass er glaubt, an weiteren Simulationen beteiligt zu sein, obwohl er in Wirklichkeit einen tatsächlichen Angriff anführt, der zum Völkermord an der Spezies der Formics führt. Damit werden auch wichtige ethische Fragen durch den Film aufgeworfen: Kann Krieg gespielt werden? Aufgrund der künstlich geschaffenen Umgebung in einem Spiel, in der Handlungen keine wirklichen Konsequenzen haben, der in einem Spiel geschaffene Wettbewerb, der ungewöhnliche Anreize zum Gewinnen schafft, muss sich Wargaming mit grundlegenden Eigenschaften eines Spiels dezidiert auseinandersetzen und eruieren was diese für den professionellen Einsatz bedeuten.

Vom Gebrauch und Missbrauch

Zur Verdeutlichung möglicher Anwendungsgebiete werden im Folgenden exemplarisch tatsächlich durchgeführte Wargames dargestellt. Die Beispiele sollen die denkbaren Themenfelder und den potenziellen Nutzen von Wargaming veranschaulichen.

Das Center for a New American Security (CNAS) führte ein virtuelles Wargame durch, um die möglichen Auswirkungen von Chinas anhaltenden Provokationen gegenüber Taiwan am Beispiel einer Invasion auf die Insel Dongsha zu untersuchen. An dem Wargame waren verschiedene Teams aus den USA und Taiwan sowie Experten für das jeweilige Thema (z. B. China) beteiligt. Ziel des Wargames war es, eine Strategie zu entwickeln, wie auf chinesische Provokationen reagiert werden sollte. Das Wargame deckte auf, dass die Einnahme der Insel Dongsha durch China eine gefährliche Eskalation auslösen würde. Die Eskalationsspirale setzte sich dabei bis zu einem Gegenangriff und dem Abwurf einer Atombombe vor Hawaii durch China fort. Zudem wurde analysiert, dass Wirtschaftssanktionen eher langsam wirken. Sie können das Verhalten Chinas daher kurzfristig nicht ändern. Um eine Eskalationsspirale zu verhindern, muss daher vorab eine wirksame Abschreckung aufgebaut werden („Poison Frog Strategy").

Die britische Armee stellte russische Kriegstaktiken im Wargame „Task Force Hannibal" nach. Dieses basierte auf gesammelten Daten vom Beginn des Überfalls Russlands auf die Ukraine. Ein Teil der hierfür eingesetzten Daten wurde in Wiesbaden gesammelt. Aus dem durchgeführten taktischen Wargame ließen sich verschiedene Lehren ziehen: (1) Moderne Sensorik, Präzisionswaffen und KI verändern das Kriegsgeschehen nachhaltig. (2) Tarnen und Täuschen sowie schnelles Agieren in kleinen Gruppen sind essenziell. (3) Die Aufklärung verlagert sich durch neue Technologien in die unteren Befehlsketten. (4) Die Logistik bei der Versorgung kleinerer Einheiten stellt eine neue Herausforderung dar. (5) Zukünftige Konflikte können mit hohen Verlusten einhergehen.

In Kooperation mit einem Halbleiterhersteller führte das Center for Intelligence and Security Studies (CISS) ein Wargaming durch. Dabei wurde die mögliche Reaktion der Konkurrenz auf eine geplante neue Produktstrategie untersucht. Bei dem Wargame lag der Fokus insbesondere auf der Reaktion der Führungsebene

der konkurrierenden Unternehmen. Diese Überlegung basiert auf der Upper-Echelons-Theorie, welche besagt, dass das Verhalten einer Organisation maßgeblich von den Eigenschaften ihres Top-Management-Teams beeinflusst wird. Es zeigte sich, dass die beste Strategie für die Konkurrenz darin besteht, kleinere Konkurrenten zu übernehmen, um die Kapazitäten auszubauen. Solche Übernahmen konnten in den Monaten nach dem Wargame tatsächlich bei den Halbleiterherstellern beobachtet werden.

Angesichts der genannten Beispiele scheint Wargaming eine schlagkräftige Methode zu sein. Bei näherer Betrachtung sind jedoch, zumindest vorsichtig, Zweifel angebracht. Zunächst ist festzustellen, dass viele Gesichtspunkte, die von den Befürwortenden von Wargaming hervorgehoben werden, ebenso gut oder sogar besser mit anderen Methoden abgedeckt werden könnten. Unter Sicherheitsexperten dürfte es zumindest Allgemeinwissen sein, dass die „Poison Frog Strategy" eine der besten Strategien im China-Taiwan-Konflikt sein dürfte und Wirtschaftssanktionen, wenn überhaupt, nur langsam ihre Wirkung entfalten. Um zu diesen Erkenntnissen zu gelangen, wäre kein Wargame notwendig. Mögliche alternative Methoden zu Wargaming sind beispielsweise die Delphi-Befragung, die Szenario-Analyse, Fallstudien oder Ansätze aus dem Bereich des Red-Teaming. Die Entwicklung eines Wargames ist vergleichsweise zu anderen Methoden sehr kostenintensiv. Die Entwicklung eines aussagekräftigen Wargames kann sich über Jahre hinziehen und Millionenbeträge verschlingen. Daneben ist auch der Aufwand für die eigentliche Durchführung eines Wargames nicht zu vernachlässigen. Dazu zählt unter anderem die Akquise von Experten, Reiskostenübernahme, Unterbringung und ein eventuelles Honorar. Es bleibt stets eine Abwägungsfrage, ob gewünschte Erkenntnisse mit anderen Methoden als Wargaming sich auch mit einem geringeren Aufwand gewinnen lassen.

Ein weiteres, häufig anzutreffendes Problem ist das mangelhafte Reporting, das zumeist aus der Perspektive eines Sponsors erfolgt. Um den Bedürfnissen eines Sponsors zu genügen, stehen die aus einem Wargame gewonnenen Erkenntnisse nicht selten vorab fest. So lässt sich über das Spieldesign eines Wargames bereits eine bestimmte Vorstellung der Wirklichkeit zementieren, sodass am Ende die gewünschten Ergebnisse wie von selbst herauskommen. Das führt nicht selten zu intensiven Diskussionen während der Durchführung eines Wargames, wenn Teilnehmende andere Vorstellungen über die in einem Wargame getroffenen Annahmen äußern. Für ein aussagekräftiges Wargame ist eine eindeutig definierte Leitfrage zu Beginn, eine darauf abgestimmte Datenerfassung während des Spiels und eine adäquate Auswertung im Nachgang notwendig. In der Praxis erfolgt die Erfassung und Auswertung des Spielverlaufs jedoch, wenn überhaupt, weitestgehend qualitativ, was dann einen hohen Interpretationsspielraum zulässt. So besteht die Gefahr darin, dass ohne ein vorab standardisiertes Reporting ein Wargame zum reinen Kommunikationsmittel für den Sponsor degeneriert.

Mithilfe des Zeitungsberichts „In Ukraine, a war of incremental gains as counteroffensive stalls" der Washington Post vom 4. Dezember 2023 lassen sich die oben getroffenen Aussagen nochmals verdeutlichen. Der Beitrag handelt von der Planung und Durchführung der Offensive in der Ukraine im Jahr 2023, für die unter anderem acht Wargames durchgeführt wurden. Das Ziel bestand darin, einen realistischen und detaillierten Operationsplan für die Gegenoffensive der Ukrainer auszuarbeiten. Während der Wargames übernahmen die Teilnehmenden entweder die Rolle der russischen Streitkräfte oder die der ukrainischen Truppen. An den durchgeführten Wargames nahmen auch hochrangige Offizielle teil, u.a. hochrangige Vertreter der ukrainischen und der US-Armee. Die Wargames umfassten kleinere Teilübungen, die sich jeweils auf ein bestimmtes

Element des Kampfes – offensiv Operation oder Logistik – konzentrierten.

Die ukrainischen Vertreter hofften, mit der geplanten Offensive im Jahr 2023 den Erfolg vom Herbst 2022 wiederholen zu können. Damals hatte die Ukraine Teile der Region Charkiw im Nordosten sowie die Stadt Cherson im Süden zurückerobert. Wie schon 2022 beabsichtigten sie daher, die Einsatzmittel bei der Gegenoffensive auf mehrere Orte gleichzeitig zu legen. Auf Basis der durchgeführten Wargames wurde den Ukrainern dagegen empfohlen, ihre Kräfte auf ein einziges strategisches Ziel zu konzentrieren: einen massiven Angriff durch die von Russland gehaltenen Gebiete bis zum Asowschen Meer, um die Landverbindung des Kremls von Russland zur Krim zu unterbrechen.

Das optimistischste Szenario für die Unterbrechung der Landbrücke ging von 60 bis 90 Tagen aus. Die Wargames sagten zudem einen schwierigen und blutigen Kampf mit Verlusten von 30 bis 40 Prozent an Soldaten und Ausrüstung voraus. Ukrainische Vertreter führten dagegen an, die vorliegenden Wargames würden nicht funktionieren, unter anderem aufgrund neuer zum Einsatz kommender Technologien. Sie würden einen Krieg führen, wie ihn NATO-Streitkräfte noch nie erlebt haben: einen großen konventionellen Konflikt mit Schützengräben im Stil des 1. Weltkriegs, überlagert von omnipräsenten Drohnen und ohne die Luftüberlegenheit des US-Militärs. Die Ukrainer folgerten daraus, dass die gespielten Wargame-Szenarien für sie nicht funktionieren würden.

Die Frage, ob die Gegenoffensive der Ukraine im Jahr 2023 besser verlaufen wäre, wenn die Ukraine den Vorschlägen der USA gefolgt wäre, lässt sich an dieser Stelle nicht abschließend beantworten. Das Beispiel soll allein verdeutlichen, wie die durchgeführten Wargames scheiterten, da sie die Sichtweise vor allem der USA replizierten und den Besonderheiten des Ukrainekonflikts sowie anderen relevanten Faktoren, wie dem massiven Einsatz von Drohnen, zu wenig Aufmerksamkeit schenkten. Es liegt die Vermutung nahe, dass die Wargames hierbei als Legitimationsmittel der beratenden Nationen dienten, um eine bestimmte Sichtweise auf das Kriegsgeschehen zu vermitteln.

Wargaming-Befürwortende betonen, dass Wargames nicht zur Vorhersage dienen und kein Wargame den gesamten Möglichkeitsraum abbilden kann. In vielerlei Hinsicht kann diese Aussage jedoch als eine Ausflucht gesehen werden. Von Wargames muss erwartet werden können, dass sie eine gewisse Aussagekraft für die Zukunft haben, dass sie wahrscheinliche Szenarien aufdecken und vorhersagen. Eine spannende Erprobung von Wargames wäre möglich, indem bereits geführte Gefechte oder Konfliktsituationen in einem Wargame nachgebildet würden, dessen Verlauf und Ausgang den Versuchsteilnehmern jedoch unbekannt sind. Wenn Wargames in diesem Versuch keinen höheren Erklärungsgrad als Zufall für den Ausgang einer Schlacht oder der Konfliktsituation hätten, müssten Wargames bei der Anwendung im professionellen Kontext herausgestrichen werden. Sie hätten nachweislich nur die Qualität einer Kristallkugel.

Wargaming scheitert an der Realität

Das Verhalten der Spielenden umfasst ihre Gedanken, Entscheidungen und Handlungen. Um in einem Wargame erfolgreich zu sein, müssen die Teilnehmenden mit den Regeln, Ressourcen und Gewinnzielen vertraut sein. Sie müssen bestimmte Rollen übernehmen, um mit den anderen Teilnehmenden zu interagieren, mit ihnen zu verhandeln und gegen ihre Konkurrenten anzutreten, um das Spiel zu gewinnen. Auch die Dauer und Geschwindigkeit des Spiels sowie die Anzahl und Art der Teilnehmenden können das Verhalten innerhalb eines Wargames beeinflussen. In der Regel erfolgt in einem Wargame eine starke Immersion. Immersion kann als Eintauchen oder auch als ein Abtauchen verstanden werden. Das bedeutet, dass das Gefühl, sich in einem Spielumfeld zu befinden, schwindet. Die Notwendigkeit, Entscheidungen zu treffen und deren Konsequenzen zu erfahren, erzeugt hierbei auch im

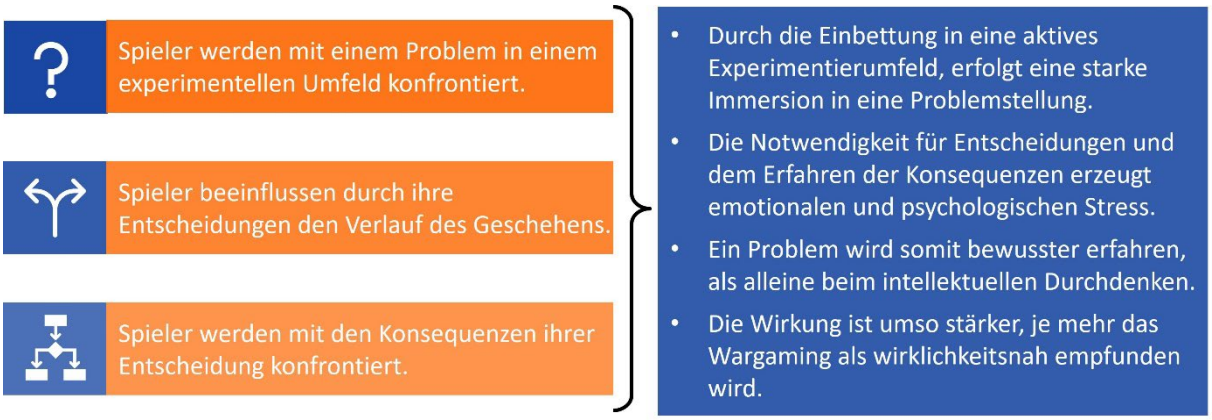

Abbildung 2: Immersion durch Wargaming

Spielkontext emotionalen Stress. Ein Problem wird dabei bewusster in einem Spiel erlebt als bei der rein intellektuellen Betrachtung eines Sachverhalts. Je mehr das Wargame als wirklichkeitsnah und relevant empfunden wird, desto stärker ist die Immersion – so jedenfalls die Annahme.

Insbesondere durch die zugeschriebene Immersion in Wargames – wenngleich dieser Begriff nicht zwingend immer verwendet wird – leiten die Befürwortende vielfältige Vorteile ab. Dazu gehört beispielsweise, dass dadurch bessere Analysen bzw. eine bessere Lernvermittlung erreicht wird. Allerdings scheinen die Befürwortenden die mit der Immersion verbundenen Nachteile weitgehend auszublenden. Es gibt kaum verlässliche und valide Erkenntnisse darüber, wann das Abtauchen in eine Spielumgebung mittels welcher Form von Wargame zu besseren Analyseleistungen oder zu einem besseren Lernerfolg führt. Es können sogar einige Überlegungen angeführt werden, die gegen einen erfolgreichen Einsatz von Wargames im professionellen Kontext sprechen. So wird beispielsweise durch das Abtauchen in ein Spiel eine neue Identität im Spielkontext erschaffen. Spiele werden insbesondere auch gerne deswegen gespielt, weil man darin jemand anderes sein kann als im Alltag, diese Spielidentität kann in eine andere Wirklichkeit abtauchen. Auf die Spielidentität werden eigene Wünsche und Sichtweisen projiziert, die in der Wirklichkeit vielleicht nicht ausgelebt werden können. Das in einem Spiel erworbene Wissen und die erlernten Verhaltensweisen werden dann von der Spielidentität übernommen, aber nicht im wirklichen Leben von der Person angewandt.

Um eine immersive Erfahrung zu ermöglichen, muss auf eine gute Spielbarkeit eines Wargames geachtet werden. Über die Immersion kommt es in einem Wargame auch dazu, bei den Teilnehmenden einen Anreiz zum Gewinnen zu schaffen. Dadurch wird die Immersion zusätzlich verstärkt. Dieser Sachverhalt muss zunächst kein Nachteil für ein Wargame sein, vielmehr könnte er sich als vorteilhaft erweisen, da man in der Realität bei einem Konflikt als Sieger dastehen möchte – was dann in einem professionellen Kontext als erfolgreiche Konfliktbewältigung bezeichnet werden könnte. Das Ziel einer guten Spielbarkeit führt jedoch möglicherweise dazu, dass das Verhalten der Teilnehmenden nicht mehr mit der Wirklichkeit im Einklang gebracht werden kann. Dazu gehört beispielhaft ein in der Realität unübliches Entscheidungsverhalten, das seinen Ausdruck in einem Risk-Shifting findet. So enden Wargames beispielsweise, die einen Nuklearkonflikt simulieren, früher oder später immer mit einem Nuklearschlag.

Neben der Verhaltensverzerrung durch Immersion hat die Zusammensetzung des Teilnehmerkreises an einem Wargame einen starken Einfluss auf den Spielverlauf und das Ergebnis. Das Verhalten der Teilnehmenden hängt unter anderem von ihrem beruflichen Hintergrund ab, ähnlich wie in der psychologischen

Experimentalforschung: Das Verhalten in einem Experiment unterscheidet sich je nach dem, ob die Probanden Praktiker oder Studenten sind. Im Kontext von Wargames konnte festgestellt werden, dass sich das Verhalten der Teilnehmenden dahingehend unterscheidet, ob das Wargame auf dem Spielbrett oder digital durchgeführt wird, ob die Spielenden Menschen oder KI-Akteure sind und ob es sich um militärisch erfahrene Teilnehmer oder Hobbygamer handelt. Somit variieren Wargames je nach teilnehmendem Personenkreis und Art und Weise der Durchführung eines Wargames. Schon allein diese Variationen machen es zu einer Herausforderung, aus einem Wargame Rückschlüsse auf die Wirklichkeit zu ziehen. Die Studienlage zu Spielen legt zudem den Schluss nahe, dass Wargaming bestimmte Persönlichkeitstypen anzieht. Insbesondere weisen Spielliebhaber im stärkeren Maße hedonistische Persönlichkeitseigenschaften als andere Personen auf. Zu diesen Persönlichkeitseigenschaft gehört das erhöhte Streben nach Spaß. Außerdem trägt sie mehr als andere der Wunsch, sich beim Spielen in eine Rolle hineinversetzen zu können. Zudem zeichnen sich hedonistische Persönlichkeiten durch das Streben nach sozialer Interaktion und der darin möglichen Bestätigung durch ein Gegenüber aus.

Eine weitere Gefahr besteht, wenn Wargames nicht ebenengerecht durchgeführt werden, was bedeutet, dass, wenn Wargames gespielt werden, diese nicht in der Entscheidungsbefugnis der Teilnehmenden im wirklichen Leben liegen bzw. wenn den Teilnehmenden die nötige Expertise über den in einem Spiel abgebildeten Gegenstand fehlt. Hier liegt der Casus Knacksus im sogenannten Dunning-Kruger-Effekt. Der Effekt besagt, dass die eigenen Fähigkeiten bei einer in der Wirklichkeit vorhandenen Unwissenheit wesentlich überschätzt werden. Erst durch den Aufbau von Erfahrungen kommt es zu einem Abgleich der wahrgenommenen und der tatsächlich vorhandenen Fähigkeiten. Für Wargaming bedeutet dies, dass die Konfrontation mit Entscheidungen, die nicht im Entscheidungshorizont der Teilnehmenden liegen, zu der falschen Erwartung führt, eine kritische Entscheidungssituation auch in der realen Welt beherrschen zu können. Im Umkehrschluss könnte somit gefolgert werden, dass die Behauptung, Wargaming könne Leben retten, das genaue Gegenteil bewirkt, denn eine durch Wargaming erzeugte Selbstüberschätzung kann Leben in Gefahr bringen.

Es kann dennoch sinnvoll sein, Wargames mit Laien zu spielen, um diese für bestimmte Zusammenhänge zu sensibilisieren. Im professionellen Kontext der Bundeswehr sollte jedoch sehr darauf geachtet werden, welche Personen an einem Wargame teilnehmen, um zuverlässige Analysen bzw. eine fundierte soldatische Ausbildung zu gewährleisten. Hinter der Durchführung von Wargames könnten andere Gründe wichtig sein als jene, die am häufigsten vorgebracht werden. Diese Gründe lassen sich in der Regel jedoch nicht so gut vermarkten beziehungsweise stellen kein Alleinstellungsmerkmal von Wargaming dar. Zunächst bietet ein Wargame einen Konzentrationspunkt, der Personen aus unterschiedlichen Fachbereichen oder Organisationen zusammenführt. Das kann die Teamfähigkeit fördern und im echten Krisenfall die Zusammenarbeit erleichtern. Die Teamfähigkeit wird insbesondere dann gestärkt, wenn die Teilnehmenden gemeinsam eine Aufgabe bewältigen, wie es sich auch in einem Wargame darstellen ließe. Zur Entfaltung dieser dargestellten Stärken müsste ein Wargame nicht die strikten Kriterien erfüllen, die für einen Einsatz als Analyse- und Ausbildungsmethode angebracht wären.

Licht am Ende des Tunnels

Der vorliegende Beitrag setzt sich kritisch mit einzelnen Beobachtungen bei der Anwendung von Wargaming auseinander. Eine solche kritische Auseinandersetzung ist notwendig, da Wargaming, obwohl es in der Bundeswehr an Beliebtheit gewinnt, weiterhin ein Nischendasein fristet. Auch wenn sich Kritik nicht immer in Worte fassen lässt, bleibt das Gefühl, dass etwas nicht stimmt. Die Gründe hierfür sollten

durch die Ausführungen im Beitrag ein stückweit sichtbar gemacht werden. Dabei scheinen zwei Verhaltensweisen vorherrschend zu sein, um mit der Kritik an Wargaming umzugehen: Einerseits wird versucht, es durch intensive Promotion innerhalb der Truppe an den Mann beziehungsweise die Frau zu bringen. Die Hoffnung, dass das einfache Spielen eines Wargames Begeisterung bei den Teilnehmenden auslöst und dann als Methode übernommen wird, ist dabei stets präsent. Andererseits wird versucht, den Mehrwert von Wargaming durch Professionalisierung herauszuarbeiten. Letztere Herangehensweise erscheint als die bessere Wahl, um einen dauerhaften Nutzen von Wargaming für die Bundeswehr zu erschließen.

Beim Wargaming stehen der Mensch und seine Entscheidungen im Mittelpunkt. Dies ist ein Aspekt, der Wargaming gegenüber anderen weitverbreiteten Methoden auszeichnet. Das individuelle Verhalten von Menschen kann nicht durch mathematische Gleichungen oder KI-Agenten abgebildet werden. Man muss menschliches Verhalten beobachten, um es zu verstehen. Konkreter bedeutet dies im Kontext der Bundeswehr: Um beispielsweise zu antizipieren, wie neue Technologien in Zukunft auf dem Schlachtfeld effektiv eingesetzt werden können, muss auch das Verhalten der Menschen im Umgang mit diesen Technologien berücksichtigt werden. Oder auf einer höheren Flughöhe angesetzt: Wenn durch Wargaming menschliches Verhalten in Konflikten besser verstanden wird, kann dies dazu beitragen, Konflikte im Vorfeld zu entschärfen oder bestehende Konflikte schneller zu beenden. Wargaming kann ein Verständnis dafür vermitteln, wie Eskalationsspiralen entstehen, wann Abschreckung wirkt und wie ein Interessensausgleich geschaffen werden kann. Damit Wargaming aber solche Erkenntnisse generieren kann, muss es mehr als ein Experiment denn als ein Spiel behandelt werden.

Abschließend werden auf Basis der im Beitrag kritischen Auseinandersetzung Handlungsempfehlungen formuliert, die dabei helfen sollen, Wargaming im Kontext der Bundeswehr weiter zu professionalisieren.

Handlungsempfehlungen

- Wargames können sehr manipulativ sein. Daher muss bei ihrer Gestaltung, Durchführung und Auswertung auf eine hohe Neutralität geachtet werden.
- Wargames benötigen eine fundamentale Einbettung in die Realität. Andernfalls besteht die Gefahr, dass sie als reines Spiel wahrgenommen werden.
- Wargames müssen in den relevanten organisatorischen Einheiten beziehungsweise als Ausbildungsmittel in einem Lehrplan integriert sein, um eine Kontextualisierung zu gewährleisten.
- Es muss abgewogen werden, ob der Aufwand eines professionellen Wargames zielführend ist oder ob andere Methoden zu bevorzugen sind. Auch der kombinierte Einsatz von Methoden kann in Betracht gezogen werden.
- Wargames müssen ebenengerecht durchgeführt werden, d. h. „Übe, wie du kämpfst!“ Ansonsten kann ein Wargame zu einer antrainierten Selbstüberschätzung führen.
- Wargames müssen die Situationen der Bundeswehr berücksichtigen. Eine unreflektierte Übernahme bestehender Wargames, die dem Bedarf nicht entsprechen, ist zu vermeiden.

Priv.-Doz. Dr. habil. Christian Nitzl ist Forschungsbereichsleiter für Wargaming und Information Systems am CISS sowie Privatdozent an der Professur für Controlling an der Universität der Bundeswehr München.