

# dtec.bw4

**Termin:** Mittwoch, 04.09.2024 · 15:00-15:45 Uhr

**Raum:** 404

**Format:** Vortrag

## **Strategisches Wargame „Entanglement“**

„Entanglement“ ist ein auf Strategie fokussiertes Wargame. Dabei kreieren die Spielenden eine emergente Strategie, welche in jeder Spielrunde scheitern kann. Die Spielenden erarbeiten sich ein Verständnis für Strategieentwicklung in einem hochkomplexen sowohl konfliktären, als auch kooperativen Umfeld.

Um emergente Strategien zu simulieren setzt „Entanglement“ auf die Spieldynamik des „World-Building“. Innerhalb eines Rahmenszenarios müssen die Spielenden eigene Spielzüge entwerfen und Machtstrukturen und -potenziale innerhalb des DIME-Paradigmas der NATO (Diplomatische-, Informations-, Militär- und Wirtschaftsmacht) kritisch bewerten. Aus der Abfolge dieser Spielzüge entsteht eine Spielrealität, welche durch ein aus einzelnen und in jeder Runde wechselnden Spielenden bestehendes „Analysenetzwerk“ auf Logik und Erfolgsaussichten bewertet werden. Die Anzahl der auf Logik und Erfolgsaussicht getesteten Spielzüge in der Spielrealität reduzieren die Spielenden durch zuvor verteiltes Kapital (diplomatisches, Informations-, militärisches und Wirtschaftskapital).

„Entanglement“ eignet sich hervorragend für die Ausbildung von Militärangehörigen z.B. im Bereich der Geoökonomie. Umgekehrt eignet es sich hervorragend für alle anderen Interessierten die in Geopolitik, Geoökonomie und den Dynamiken des Informationsumfeldes geschult werden sollen. Hier eignen sich z.B. hochkomplexe und agile Rahmenszenarien in „Influence Operations“, um Personal für diese Szenarien strategisch zu schulen.

„Entanglement“ ist offensiv wie defensiv ausgerichtet und erlaubt es den Spielenden, die Rollen von Angreifenden anzunehmen. Dies geht weit über z.B. Red-Teaming hinaus und simuliert die von der NATO verwendeten Konzepte des „Maneuverist Approach“ sowie des „Continuum of Competition“. Fast alle anderen Wargames sind dagegen eher defensiv ausgerichtet und szenariobasiert.

„Entanglement“ ist speziell darauf ausgelegt, die Spielenden in Stresssituationen zu versetzen. Da vorab durchdachte Spielzüge schnell obsolet sein können und die Spielenden sofort neue Lösungen finden müssen, erleben die Spielenden die bisherigen Durchgänge als teilweise sehr stressbehaftet, schätzten aber genau diese Erfahrung sehr.

### **Referierende:**

- Dr. Joseph Verbovszky,  
Helmut-Schmidt-Universität / Universität der Bundeswehr  
Hamburg
- Dr. Philip Jan Schäfer,  
Universität Bielefeld