



KEYNOTE

Das Preußische Kriegsspiel als Teil der Führungsausbildung einst und jetzt.

Prof. Dr. Jorit Wintjes

Julius-Maximilians-Universität Würzburg

Termin: Mittwoch, 04.09.2024 · 09:00-10:00 Uhr

Raum: HS 5

Vor nunmehr 200 Jahren, im Sommer 1824, wurde das Preußische Kriegsspiel als Übungsinstrument in der preußischen Armee eingeführt. Zunächst diente es vor allem als taktische Simulation, die in Zeiten großer Austerität vor allem jüngeren Offizieren ohne Gefechts- oder Manövererfahrung ein Instrument bot, Manöver auf einer topographischen Karte nachzuvollziehen. Ab der Mitte der 1850er Jahre trat dann als zweite wichtige Funktion die Entscheidungsausbildung hinzu.

Die strikte Trennung der Teilnehmer voneinander und die Abwicklung von Bewegung und Konfliktlösung durch die unparteiischen „Vertrauten“ machten es möglich, die Teilnehmer mit dem Nebel des Krieges und dem Phänomen des Nebels des Krieges zu konfrontieren. Rund 20 Jahre später gewann die sich bereits vorher abzeichnende, weitere Ausdifferenzierung des Instruments schnell an Fahrt: so traten zur taktischen die operative und die strategische Ebene und zum Heereskriegsspiel solche aus dem Bereich der Logistik, des Militärsanitätswesens oder der Marine.

Gleichzeitig fand das Kriegsspiel in Folge des Krieges von 1870/71 schnelle Verbreitung außerhalb Preußens; binnen eines Jahrzehnts hatten die meisten Armeen der industrialisierten Welt Kriegsspiele eingeführt, bei denen es sich zunächst fast immer um Übersetzungen bzw. Anpassungen preußischer Regeln handelte. Die Übernahme des Kriegsspiels in die englische Armee 1872 markieren den Beginn einer ungebrochenen Tradition des wargaming im anglophonen Raum, von dem aus heute die wichtigsten Impulse in Entwicklung und Einsatz von wargames ausgehen.

Zu Beginn der 1870er Jahre sahen die Zeitgenossen neben der reinen Manöversimulation vor allem drei wichtige Einsatzzwecke für das Kriegsspiel: erstens diente das Kriegsspiel dazu, Teilnehmern die Notwendigkeit präzise formulierter Befehle vor Augen zu führen; zweitens setzte das Kriegsspiel Teilnehmer dem Nebel des Krieges in einer Art und Weise aus, wie dies kein anderes zeitgenössisches Ausbildungsinstrument vermochte; und drittens konnte das Kriegsspiel Teilnehmer weit aus ihrer Komfortzone herausführen und mit dem Problem des Scheiterns konfrontieren.

150 Jahre später, im zweiten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts, mag die Zeit über die Notwendigkeit hinweggegangen sein, die Bewegungen einer Kavalleriebrigade in einem Manöver auf einer Karte simulieren zu können. Die Notwendigkeit, im Nebel des Krieges Entscheidungen fällen zu müssen hingegen besteht heute genauso wie vor 200 Jahren, und auch der Umgang mit Fehlern und Scheitern besitzt in der Gegenwart die gleiche Bedeutung wie im 19. Jahrhundert.