

# rP3

Termin: Dienstag, 03.09.2024 · 15:45-16:30 Uhr

Raum: 404

Format: Vortrag

## **Von Schach zu digitalen Wargames – Eine systematische Analyse des Einsatzes spielerischer Elemente in der militärischen Ausbildung**

Militärisch geführte Auseinandersetzungen verfügen seit jeher über eine multidimensionale Komplexität, die sich aus der Interdependenz verschiedener Faktoren wie geopolitischen Interessen, technischen Systemen, dynamischen Lagebildern und asymmetrischen Konfliktdynamiken ergibt. Durch die voranschreitende Digitalisierung hat sich diese Komplexität noch weiter verstärkt, was unter anderem daran zu erkennen ist, dass die Bundeswehr mit der Aufstellung des Cyber- und Informationsraumes (CIR) als eigenständigem militärischen Organisationsbereich und dessen kürzlicher Etablierung als vierte Teilstreitkraft dieser Entwicklung Rechnung trägt. Komplexität stellt für die fundierte menschliche Entscheidungsfindung jedoch einen Hemmfaktor dar, der insbesondere das Führungspersonal militärischer Einrichtungen und Verbände vor Herausforderungen stellt. Um den Umgang mit Komplexität zu erlernen und diese zielgerichtet in der militärischen Ausbildung regulieren zu können, kommen seit jeher spielerische Elemente zu diesem Zweck zum Einsatz. Das Schachspiel, der Sandkasten als Geländemodell oder computergestützte Simulationen zeigen die weite Bandbreite und facettenreichen Einsatzmöglichkeiten auf.

Der vorliegende Beitrag analysiert mit der Methode eines systematischen Literatur-Reviews diese Entwicklung kritisch aus technologischer, organisationaler und didaktischer Perspektive. Dabei wird besonderes Augenmerk daraufgelegt, inwieweit sich bestehende Ausbildungsformate in der Bundeswehr mit Wargames ergänzen lassen. Als Ergebnis wird eine Taxonomie vorgestellt, die eine systematische Übersicht über die Zielsetzungen, Einsatzmöglichkeiten und technischen Komponenten von Wargames bietet und deren kritische Bewertung ermöglicht.

### **Literatur (Auswahl):**

- Boron, J., & Darken, C. (2020). Developing Combat Behavior through Reinforcement Learning in Wargames and Simulations. In 2020 IEEE Conference on Games (CoG) (pp. 728–731). IEEE.
- Sabin, P. (2016). Wargames as an Academic Instrument. In *Zones of Control: Perspectives on Wargaming* (eds. P. Harrigan and M. G. Kirschenbaum).

### **Referierende:**

- Kapitänleutnant d.R. Dr. Sascha Julian Oks,
- Prof.‘in Dr. Claudia Lehmann,  
HHL Leipzig Graduate School of Management