

## Kein Spiel. *Wargaming* und *Serious Gaming* im Zeitalter der KI Zur Einleitung

---

**Gerhard Schreiber**, \*1978, Prof. Dr. theol. habil., Lehrstuhl für Sozial- und Technikethik an der Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg. Wichtige Veröffentlichungen: »Macht – Gewalt – Missbrauch: Begriffsklärungen aus sexual-ethischer Perspektive«, in: Zeitschrift für Evangelische Ethik, Bd. 69, 2025, Heft 4, S. 261–273; »Data Toxicity: A Techno-Philosophical Inquiry into Digital Harm«, in: Filozofia, Bd. 80, 2025, Heft 3, S. 300–313; »Reconsidering Agency in the Age of AI«, in: Filozofia, Bd. 79, 2024, Heft 5, S. 529–537; »Ludus non tollit abusum. Zur ethischen Beurteilung virtueller Missbrauchsabbildungen«, in: Zeitschrift für Evangelische Ethik, Bd. 67, 2023, S. 34–48; Im Dunkel der Sexualität. Sexualität und Gewalt aus sexual-ethischer Perspektive, Berlin/Boston: De Gruyter 2022.  
ORCID: 0000-0003-1178-1802

---

DOI: [10.18156/eug-1-2026-art-1](https://doi.org/10.18156/eug-1-2026-art-1)

»Das ist ja kein Spiel in gewöhnlicher Art, das ist eine Kriegsschule. Das muß und werde ich der Armee auf das wärmste empfehlen.«  
(Dannhauer 1874, 529)

Dieser vielzitierte Satz des preußischen Generalstabschefs Karl von Müffling<sup>1</sup> anlässlich einer Vorführung des von Georg von Reibswitz weiterentwickelte *Kriegsspiels* (Reibswitz 1824)<sup>2</sup> Anfang 1824 markiert eine bis heute fortwirkende Deutungsverschiebung: Spiel erscheint nicht mehr einfach als Gegenüber von Ernst (Giesz

(1) In einer auf den 25. Februar 1824 datierten Anempfehlung im Militair-Wochenblatt Nr. 402 vom 6. März 1824, S. 2973 (in Militair-Wochenblatt, Bd. 59, 11. Juli 1874, 529 verkehrt als »Nr. 102« angegeben) lobt von Müffling explizit: »Es ist schon öfter versucht worden, den Krieg auf eine solche Art darzustellen, daß eine Belehrung und angenehme Unterhaltung dadurch entstehe. Man hat diesem Versuch den Namen des Kriegsspiel beigelegt. Indeß fanden sich immer bei der Ausführung Schwierigkeiten mancher Art, und zwischen dem ernstesten Kriege und dem leichten Spiel blieb eine große Verschiedenheit. [...] Endlich hat ein Offizier eine Reihe von Jahren hindurch mit Aufmerksamkeit, Einsicht und Ausdauer diesen Gegenstand verfolgt, und das was sein Vater [...] begonnen hatte, bis dahin erweitert, daß der Krieg auf eine einfache und lebendige Art dargestellt wird. Wer die Kriegsführung in allen ihren Beziehungen versteht, kann unbedenklich die Rolle eines Führers größerer oder kleinerer Truppenmassen bei diesem Spiel übernehmen, selbst wenn er es gar nicht kennt und nie hat spielen sehen. Die Ausführung auf guten Aufnahmen von wirklichem Terrain, und ein öfterer Wechsel, damit durch viele neue Dispositionen die Mannigfaltigkeit vermehrt wird, machen das Spiel noch belehrender.«

(2) Und zwar auf Grundlage der Entwürfe seines Vaters: Georg Leopold Baron von Reibswitz, *Taktisches Kriegs-Spiel oder Anleitung zu einer mechanischen Vorrichtung um taktische Manoeuvres sinnlich darzustellen*, Berlin: Gädicke 1812.

2025, 243–246), sondern als Medium, in dem Ernst eingeübt wird. Das später sogenannte *Preußische Kriegsspiel*, »eine der nachhaltigsten militärischen ›Erfindungen‹ des 19. Jahrhunderts überhaupt« (Wintjes 2019, 9), war nicht bloß didaktisches Hilfsmittel, sondern Technik militärischer Entscheidungsunterstützung: Gelände, Kräfteverhältnisse und Bewegungen wurden so modelliert, dass sie nicht nur anschaulich waren, sondern Entscheidungen anleiteten und deren jeweilige Folgen und Nebenfolgen vor Augen führten. Dass Kriegsspiele seit dem frühen 20. Jahrhundert zum festen Repertoire militärischer Aus- und Weiterbildung avancierten (vgl. ebd., 17–24), verdeutlicht eben diesen Anspruch: komplexe Lagen so zu formalisieren, dass Entscheidungen geplant, erprobt und miteinander verglichen werden können. Auch die Computerisierung des Kriegsspiels nach dem Zweiten Weltkrieg (vgl. Pias 2002, 244–310) hat daran nichts Grundsätzliches geändert, so sehr sich dadurch »neben dem militärischen Planspiel eine zweite Variante militärischer Nutzung spielerischer Szenarien [entwickelte]: Trainingssimulatoren« (Beil 2013, 99).

Im Sinne einer Vorverständigung seien drei Begriffe unterschieden: *Wargaming* bezeichnet Verfahren, in denen militärische Konfliktszenarien und Entscheidungssituationen simuliert und anhand von Regeln, Rollen und Modellen durchgespielt werden – analog oder digital, als Seminar-Wargame, Planspiel, Tabletop-Übung oder in computergestützten Umgebungen. *Serious Games* sind Spiele, die nicht primär der Unterhaltung dienen, sondern Lern-, Trainings- oder Reflexionsziele verfolgen. *Gamification* bezeichnet schließlich die Übertragung spieltypischer Elemente in spielfremde Kontexte. Diese Übertragungen haben normative Brisanz: Wenn militärische Konfliktszenarien und Entscheidungssituationen gamifiziert<sup>3</sup> werden, können spielimmanente Zielgrößen zu externen Maßstäben werden. Etwas, das kein Spiel ist, wird in eine spielähnliche Ordnung überführt, und diese Ordnung wirkt

(3) Rein sprachlich betrachtet, handelt es sich bei »gamifizieren« um ein transitives, derivativ gebildetes Verb mit kausativer Bedeutung. Es bezeichnet einen Vorgang, durch den ein Objekt gezielt mit spieltypischen Elementen oder Mechanismen ausgestattet wird. Das Verb ist denominal vom englischen Substantiv »game« abgeleitet. Das Suffix -ifizieren (vgl. lat. -ificare »machen, hervorbringen, bewirken«) dient der Bildung kausativer Verben und signalisiert typischerweise die Herbeiführung einer Zustandsänderung oder die Ausstattung mit einer bestimmten Eigenschaft (vgl. »digitalisieren«, »kapitalisieren«, »aromatisieren« etc.). Semantisch wird somit ein Resultatzustand impliziert, der durch den bezeichneten Vorgang bewirkt wird. Im Falle von »gamifizieren« liegt allerdings keine vollständige Transformation in ein Spiel vor, sondern eine partielle Eigenschaftsübertragung: Ein ursprünglich nicht-spielhaftes System oder Objekt erhält spieltypische Strukturelemente (z.B. Punktesysteme, Wettbewerb, narrative Rahmung).

wiederum auf den ursprünglichen Kontext zurück, indem sie die Grenzen der Deutung dessen verschiebt, was als »Spiel« gilt.

An dieser Stelle setzen die Beiträge des vorliegenden Heftes an. Sie bedenken und erörtern die epistemischen, ethischen und gesellschaftlichen Voraussetzungen, Bedingungen und Konsequenzen von *Wargaming* und *Serious Gaming* – und damit nicht nur den Umstand, dass militärische Konflikte überhaupt simuliert werden, sondern auch die Wissensordnungen und Normierungen, die in solchen Simulationen reflektiert und durch sie hervorgebracht werden. Denn wenn das Bekämpfen gegnerischer Einheiten im, durch und als Spiel eingeübt wird, lässt sich der Einsatz militärischer Gewalt als *ultima ratio* staatlicher Machtausübung<sup>4</sup> in Regelwerke, Zugfolgen, Scoring und optimierbare Zielgrößen übersetzen. Simulationen bilden so nicht nur ab, sondern auch Erwartungen und Handlungsrepertoires (in) der »ungespielten Wirklichkeit« (Lukas Johrendt) aus. Vor diesem Hintergrund erhält der Gedanke des *homo ludens*, wonach Menschen zentrale kulturelle Formen und Praktiken im Modus des Spiels ausbilden und vollziehen (vgl. Huizinga 1981, 9–36), eine besondere Zuspitzung: Auch militärische Konfliktszenarien lassen sich spielerisch imagin(arr)ieren – mit Konsequenzen, die weit über Spielrahmen und Spiellogik hinausreichen.

Im Zeitalter der KI verschärft sich diese Dynamik zusehends. Denn der Einsatz von KI verspricht nicht nur realistischere, adaptive Gegenspieler und eine schnelle, skalierbare Produktion von Szenarien, sondern beeinflusst die Praxis des *Wargaming* in wenigstens dreifacher Hinsicht: *Epistemisch* verdichten KI-Modelle Daten in einer Weise, die einen Autoritätseffekt erzeugen: Simulationen können »objektiv« erscheinen, weil ihre Ergebnisse als datengetrieben und datengesteuert ausgewiesen werden.<sup>5</sup> *Operativ* verändern automatisierte Auswertung und generative Szenarienproduktion herkömmliche Trainings- und Planungsrhythmen: An die Stelle klassischer Zyklen von Vorbereitung,

(4) Dass der Militäreinsatz als »das höchste« oder »stärkste Mittel staatlicher Gewalt« keineswegs einfach, wie der Ausdruck *ultima ratio* nahelegt, »das letzte Mittel«, sondern zuweilen »das einzig geeignete« Mittel sein bzw. als solches erscheinen kann, betont Wolfgang Schulenberg (2019, 71–72). Dass ein solches Mittel auch dann zum Einsatz kommen mag, wenn alle menschliche »Vernunft am Ende« oder gar das »Ende der Vernunft« erreicht ist, versteht sich ebenfalls (zur Deutung von »ultima ratio« als »Vernunft am Ende« vgl. Bernhard Waldenfels (2000, 22 [Anm.]). Zum Gewaltbegriff vgl. Schreiber (2022, 30–92).

(5) Quantifizierung fungiert als »technology of distance«, indem Vertrauen durch formalisierte Verfahren und Standardisierung erzeugt wird, vgl. Theodore M. Porter (1995, ix). Zum Versprechen algorithmischer Objektivität, wonach der technische Charakter des Algorithmus als Zeichen oder Garantie für Unparteilichkeit gilt, vgl. Tarleton Gillespie (2014, 179–180).

Durchführung und Nachbereitung treten wesentlich kürzere Iterationen und häufigere Anpassungen (»Updates«) verbunden mit dem Versprechen quasi-kontinuierlicher Optimierung. *Politisch-ökonomisch* schließlich rückt die Frage nach Kontrolle von und Souveränität (vgl. Gehring 2022, 19–44) über Daten und Plattformen in den Vordergrund; zugleich entstehen neue Abhängigkeiten zwischen Streitkräften, privatwirtschaftlichen Anbietern und Betreibern globaler Cloud-Ökosysteme.<sup>6</sup>

Damit wächst mit der Leistungsfähigkeit von Simulationen das Risiko einer »Verantwortungsdiffusion« (Grunwald 2024, 426), einer Verlagerung epistemischer Agency (im Übergang von »ich sehe« zu »das Modell zeigt mir«)<sup>7</sup> sowie einer normativen Vorprägung dessen, was als effizient und/oder militärisch geboten gilt. Überdies droht eine Verengung durch Datafizierung: KI-gestützte Modellierung bevorzugt, was sich formalisieren und simulieren lässt, und verdrängt, was sich der Formalisierbarkeit und Simulierbarkeit entzieht (vgl. Deutscher Ethikrat 2023, 28–29). Dies berührt auch die Voraussetzungen menschlicher Urteilskraft. Denn menschliche Entscheidungsfindung ist mehr als Datenverarbeitung (vgl. Söllner et al. 2025, 299). Sie setzt ein existenzielles Beteiligtsein voraus, das auf leiblicher Erfahrung, Intentionalität und sinnhaftem Weltbezug gründet. Gerade diese Dimensionen sind technischen Simulationen nur sehr begrenzt zugänglich: »In der leiblichen Verfasstheit gründet daher auch die Nichtsimulierbarkeit des Denkens.« (Deutscher Ethikrat 2023, 160)

Die Beiträge dieses Heftes setzen bei diesen Veränderungen und Spannungen an und fragen nach der moralischen Bewertung und Bewertbarkeit einzelner Spielpraktiken,<sup>8</sup> aber auch nach Grundbegriffen und Voraussetzungen: Was heißt »Szenario«? Was heißt »Lernen« in simulierten Gewaltkontexten? Und wie verhalten sich Spielwirklichkeit und ungespielte Wirklichkeit zueinander? Wo *Wargaming* als Vorbereitung auf militärische »Ernstfälle« dient, wird zudem methodisch entscheidend, wie Simulationen mit Unsicherheit und Mehrdeutigkeit umgehen, d.h. ob sie diese als Störfaktoren glätten, als Rauschen

(6) Vor diesem Hintergrund setzen (auch) militärische Organisationen zunehmend auf abgeschottete oder proprietär integrierte Cloud-Architekturen, wodurch jedoch neue strukturelle Abhängigkeiten von wenigen Anbietern und deren Plattform-Infrastrukturen entstehen können (»Lock-in«) (vgl. Jarnecki 2025, 39–40).

(7) Für eine Re-Evaluation des Agency-Konzepts unter den Vorzeichen von KI vgl. Schreiber (2024, 529–537).

(8) Zur Frage, inwiefern virtuelle Handlungen Spiegelung oder Erweiterung der moralischen Wirklichkeit sind bzw. sein können, vgl. Schreiber (2023, 41); ferner Patridge (2013, 32–33).

herausfiltern oder aber als den Teil von Konflikten anerkennen, der sich gerade nicht restlos parametrisieren lässt. Damit verbunden ist die Frage, wer die maßgeblichen Setzungen vornimmt: wer gestaltet Rahmungen und bestimmt Regeln, wer autorisiert Auswertungen und wer trägt Verantwortung, wenn Erfahrungen und Erkenntnisse aus dem Spiel(en) in Handeln umgesetzt werden.

Den Auftakt bilden *Lukas Johrendt* und *Kathrin Bruder* mit der Frage, ob und in welchem Sinn von einer Spiel-Moral gesprochen werden kann. Ihr Beitrag ist als Gespräch zweier Perspektiven angelegt und läuft auf die gemeinsame These hinaus, dass die ethische Abgrenzung zwischen gespielter und un gespielter Wirklichkeit nicht trägt. Im zweiten Schritt rücken sie militärisches *Wargaming* in den Horizont evangelischer Friedensethik und prüfen seinen Nutzen und seine Grenzen; dabei nehmen sie ausdrücklich die aktuelle Rede von »Kriegstüchtigkeit« als Leitvokabel in den Blick. Ihr Plädoyer zielt auf eine ethische Begleitung von *Wargames*, die nicht erst bei der Anwendung beginnt, sondern bereits beim Design ansetzt.

*Benedikt Bussmann* geht von dem verbreiteten Unbehagen gegenüber dem »spielerischen« Umgang mit Krieg aus. Am Beispiel des strategischen *Wargames* »Contested«, das in Ausbildungskontexten zum Einsatz kommt, analysiert er, wie Abstraktion im Spiel funktioniert — und warum sie nicht nur technische Notwendigkeit, sondern auch ethisch heikel ist. Zahlen, Marker und Regelmechaniken können Distanz schaffen und Dehumanisierung begünstigen; zugleich kann gerade die Abstraktion sichtbar machen, was in anderen Zusammenhängen eher verdrängt wird. Bussmann arbeitet dafür mit Phänomenen wie Euphorie/Rausch, Abstumpfung oder technokratischer Entfremdung und zeigt, dass freie Elemente des Storytellings im Spiel eine Gegenbewegung sein können, die Verantwortung und moralische Irritationen wieder ins Spiel zurückholt.

*Isabelle Fries* verschiebt den Fokus auf die Sprache selbst. Ihr metaethischer Beitrag zeigt, wie der Begriff »Spiel« in alltäglichen Semantiken von Leichtigkeit, Harmlosigkeit, Vergnügen oder Zweckfreiheit zu verorten ist, und weshalb diese Bedeutungsfelder im Kontext von *Wargames* und *Serious Games* nicht einfach mitlaufen können. Mit sprach- und begriffsphilosophischen Bezugnahmen (u.a. auf Wittgenstein, Heidegger, Derrida) argumentiert Fries, dass bereits die Rede vom »Spiel« moralische Erwartungshorizonte verändert. »Ernst« erscheint dabei als Störfigur: Er sperrt sich gegen eine vorschnelle Verharmlosung und macht sichtbar, dass die moralische Bewertung nicht erst am Ende, sondern schon an der begrifflichen Rahmung beginnt.

*Lukas Ohly* fragt in seinem Beitrag, ob KI-gestützte Trainingsspiele zur Humanisierung von Kriegen beitragen können, und setzt dabei unter anderem mit der These ein, Kriege seien pauschal »böse«. Orientierung gewinnt er aus Hannah Arendts Figur des Zuschauers: KI-Systeme können, so sein Argument, als Beobachter fungieren und menschliche Wahrnehmung und Entscheidung unterstützen, ohne selbst moralische Urteilskraft zu besitzen. Im Zentrum stehen zwei Anwendungsfelder: die frühere Erkennung bzw. Eindämmung von Kriegsverbrechen und die Arbeit an affektiven Dynamiken wie Blutrausch und Rache in Ausbildungskontexten. Beides diskutiert Ohly unter der Bedingung ethischer Kriterien und Grenzen.

*Sylvia Kühne* richtet den Blick auf die Integration von KI in *Wargaming*-Kontexte und verbindet dies mit der Frage nach Anspruch und Risiko solcher »playful technologies«. Sie beschreibt, wie sich der Charakter von *Wargaming* durch Automatisierung verschieben kann: weg von einem Erfahrungs- und Reflexionsraum hin zu neuen Objektivitäts- und Prognoseansprüchen, die allzu leicht überschätzt werden. Kühne diskutiert dabei Risiken wie Halluzinationen, Eskalationsdynamiken, Verantwortungsverschiebungen, De-Skilling und Anthropomorphisierung. Ihre Pointe ist, dass KI im *Wargaming* nicht nur Werkzeug ist, sondern selbst zum Gegenstand kritischer Reflexion werden muss, wenn der pädagogische und ethische Anspruch nicht unterlaufen werden soll.

Dass spielerische Formate nicht zwangsläufig auf Kriegsvorbereitung zulaufen müssen, zeigt *Marie-Christin Barleben* mit ihrem Vorschlag eines *Peacegaming* als Spielart der Friedensbildung. Ausgehend von einem aktiven Verständnis des Friedensstiftens entwickelt sie Frieden als erlernbare Praxis und ordnet unterschiedliche Spielformate — von Kooperationsspielen über Plan- und Rollenspiele bis hin zu Improvisationsansätzen und digitalen Spielen. Zentral ist ihr die Reflexion und Transferarbeit, mithin der Übergang vom Spiel in die Praxis. In einem Exkurs greift Barleben zudem das Konzept Sozialer Verteidigung auf und diskutiert, wie entsprechende Logiken in spielerischen Formaten eingeübt werden könnten.

Abschließend erweitert *Max Tretter* die Perspektive auf die politisch-ökonomische und informationspolitische Dimension digitaler Spiele. Er verbindet das Thema digitale Souveränität mit Videospiele und zeigt, wie Spiele in politische Informationskämpfe, Propaganda- und Desinformationsstrategien eingebunden sein können. Zugleich stellt er heraus, dass Spiele nicht nur Inhalte transportieren, sondern auch als Kommunikationsräume und Infrastrukturen fungieren — einschließlich Praktiken, die Zensur umgehen. Damit erhalten Fragen nach Kontrolle,

Abhängigkeiten und Macht über Plattformen, Daten und technische Ökosysteme eine sicherheits- und demokratiepolitische Schärfe, die auch für *Wargaming* und *Serious Gaming* relevant ist.

So bündeln die Beiträge eine zentrale Einsicht: *Wargaming* und *Serious Gaming* sind nicht einfach »Spiele«, sondern Praktiken, die soziale Ordnungen (wider)spiegeln, mit hervorbringen und auf sie zurückwirken. Gerade deshalb gilt es, ihre Setzungen offenzulegen, ihre Effekte zu prüfen und, wo nötig, Grenzen zu ziehen.

## ⇒ Literaturverzeichnis

Beil, Benjamin (2013): Zwischen Planspiel und Trainingssimulator. Oder: Was man von Computerspielen (nicht) über den Krieg lernen kann, in: von Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa/Wallenfels, Fabian (Hg.): Serious Games, Exergames, Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers, Bielefeld: transcript, 91–121.

Dannhauer, Ernst Heinrich (1874): Das Reißwitzsche Kriegsspiel von seinem Beginn bis zum Tode des Erfinders 1827, in: Militär-Wochenblatt, Bd. 59, 1874, Nr. 56 (11. Juli), 527–532.

Deutscher Ethikrat, Mensch und Maschine – Herausforderungen durch Künstliche Intelligenz. Stellungnahme, Berlin: Deutscher Ethikrat 2023.

Gehring, Petra (2022): Datensouveränität versus Digitale Souveränität: Wegweiser aus dem konzeptionellen Durcheinander, in: Augsberg, Steffen Gehring, Petra: Datensouveränität: Positionen zur Debatte, Frankfurt a.M./New York: Campus, 19–44.

Giesz, Ludwig (2025): »Über Spiel und Ernst«, in: ders., Philosophische Spaziergänge. Vorsichtige Antworten auf die Frage, wie man sich denn im Leben einzurichten hätte, hg. von Jan Jochum und Enno Rudolph, Berlin/Heidelberg: J.B. Metzler, 243–257.

Gillespie, Tarleton (2014): The Relevance of Algorithms, in: ders./Boczkowski, Pablo J./Foot, Kirsten A. (Hg.): Media Technologies. Essays on Communication, Materiality, and Society, Cambridge, MA: MIT Press Scholarship Online, 167–193.

Grunwald, Armin (2024): Digitalisierung als Prozess. Der philosophische Blick auf die Möglichkeit allmählicher Disruption, in: Adolphi, Rainer/Alpsancar, Suzana/Hahn, Susanne/Kettner, Matthias (Hg.): Philosophische Digitalisierungsforschung. Verantwortung, Verständigung, Vernunft, Macht (Reihe Digitale Gesellschaft, Bd. 75), Bielefeld: transcript, 415–435.

Huizinga, Johan (1981): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek b. Hamburg: Rowohlt.

Jarnecki, Joseph (2025): European Cloud Adoption for National Security, London: The Royal United Services Institute for Defence and Security (RUSI).

Müffling, Karl von (1824): Anzeige, in: Militair-Wochenblatt, Nr. 402 (6. März), 2973.

Patridge, Stephanie (2013): Pornography, ethics, and video games, in: *Ethics and Information Technology*, Bd. 15, 25–34.

Pias, Claus (2002)<sup>2</sup>: *Computer Spiel Welten*, Zürich: diaphanes.

Porter, Theodore M. (1995): *Trust in Numbers. The Pursuit of Objectivity in Science and Public Life*, Princeton: Princeton University Press.

Reißwitz, Georg Heinrich Rudolf Johann von (1824): *Anleitung zur Darstellung militairischer Manöver mit dem Apparat des Kriegs-Spieles*, Berlin: o.V.

Reißwitz, Georg Leopold Baron von (1812): *Taktisches Kriegs-Spiel oder Anleitung zu einer mechanischen Vorrichtung um taktische Manoeuvres sinnlich darzustellen*, Berlin: Gädicke.

Schreiber, Gerhard (2022): *Im Dunkel der Sexualität. Sexualität und Gewalt aus sexualethischer Perspektive*, Berlin/Boston: De Gruyter.

Schreiber, Gerhard (2023): *Ludus non tollit abusum. Zur ethischen Beurteilung virtueller Missbrauchsabbildungen*, in: *Zeitschrift für Evangelische Ethik*, Bd. 67, 34–48.

Schreiber, Gerhard (2024): *Reconsidering Agency in the Age of AI*, in: *Filozofia*, Bd. 79, Heft 5, 529–537.

Schulenberg, Wolfgang (2019): *Das Dogma von der Ethik des Gewaltverzichts*, in: Werkner, Ines-Jacqueline; Rudolf, Peter (Hg.): *Rechtserhaltende Gewalt – zur Kriteriologie. Fragen zur Gewalt*, Bd. 3, Wiesbaden: Springer VS, 59–74.

Söllner, Matthias/Benlian, Alexander/Bretschneider, Ulrich/Knight, Caroline/Ohly, Sandra/Rudkowski, Lena/Schreiber, Gerhard/Wendt, Domenik (2025): *ChatGPT and Beyond: Exploring the Responsible Use of Generative AI in the Workplace – An Interdisciplinary Perspective*, in: *Business & Information Systems Engineering*, Bd. 67, Heft 2, 289–303.

Waldenfels, Bernhard (2000): *Aporien der Gewalt*, in: Dabag, Mihran/Kapust, Antje/Waldenfels, Bernhard (Hg.): *Gewalt. Strukturen, Formen, Repräsentationen*, München: W. Fink, 9–24.

Wintjes, Jorit (2019): *Das preußische Kriegsspiel*, Opladen/Berlin/Toronto: Budrich Academic Press.

---

**Zitationsvorschlag:**

Schreiber, Gerhard (2026): Kein Spiel. Wargaming und Serious Gaming im Zeitalter der KI. Zur Einleitung (Ethik und Gesellschaft 1/2026: Kein Spiel. Wargaming und Serious Gaming im Zeitalter der KI). Download unter: <https://dx.doi.org/10.18156/eug-1-2026-art-1> (Zugriff am [Datum]).

---



**ethikundgesellschaft**  
**ökumenische zeitschrift für sozialethik**

**1/2026: Kein Spiel. Wargaming und Serious Gaming im Zeitalter der KI**

Gerhard Schreiber  
Kein Spiel. *Wargaming* und *Serious Gaming* im Zeitalter der KI. Zur Einleitung

Lukas Johrendt und Kathrin Bruder  
(K)eine Spiel-Moral? Ethik diesseits und jenseits des Kriegsspiels

Benedikt Bussmann  
Spielerisch in den Abgrund blicken

Isabelle Fries  
Ein Spielverderber namens Ernst  
Metaethische Reflexionen zu Wargames und Serious Games

Lukas Ohly  
Können KI-Trainingsspiele Kriege humanisieren?

Sylvia Kühne  
Playful technologies?  
Über Anspruch und Risiko von Künstlicher Intelligenz im Wargaming

Marie-Christin Barleben  
Peacegaming. Oder wie wir spielend Frieden lernen

Max Tretter  
Digital Sovereignty and Video Games