

(K)eine Spiel-Moral? Ethik diesseits und jenseits des Kriegsspiels

⇒ Einleitung

Spiele scheinen Räume des *Als-ob* zu sein. Sie scheinen Zonen zu sein, in denen eine Distanzierung von der Wirklichkeit außerhalb des Spiels geschieht, in denen Handlungen und Entscheidungen von ihren Konsequenzen in der außerspielerischen (man könnte auch schreiben: ungespielten) Wirklichkeit suspendiert sind – eine »safe-to-fail«-Umgebung

Lukas Johrendt, *1993 Nürnberg, Mag. theol., Studium der ev. Theologie in Erlangen und Berlin, aktuell Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Evangelische Theologie u.b.B. der Sozial- und Technikethik an der Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg. Aktuelle Veröffentlichungen: Eine demokratische Pflicht? Radikal-demokratische Erwiderungen zur allgemeinen Dienstpflicht, in: Umstrittene allgemeine Dienstpflicht, hrsg. von Alexander Dietz/Hermann Diebel-Fischer, Münster 2025, 139-163. Protest und Ordnung. Was bedroht die Demokratie? Zur aktuellen Situation in den USA, in: Zeitzeichen 8/2025. (<https://zeitzeichen.net/node/11951>) (Gemeinsam mit Max Tretter) Art. »Gesetz«, in: Onlinelexikon Systematische Theologie. ORCID: 0009-0000-4664-0431

Kathrin Bruder (geb. Burghardt), Studium des Lehramtes für Gymnasien für die Fächer Evangelische Theologie und Biologie an der Goethe-Universität Frankfurt a. M., Promovendin im Fach Religionsphilosophie an der Goethe-Universität Frankfurt a.M., Wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Evangelische Theologie u.b.B. der Sozial- und Technikethik an der Helmut-Schmidt-Universität/Universität der Bundeswehr Hamburg. Neuere Veröffentlichungen: AI Text Generators and the Truth Paradigm. Considerations from a Phenomenological Perspective. In: Filozofia, 79 (2024), 5, 514–528.

ORCID: 0009-0000-2274-0964

DOI: [10.18156/eug-1-2026-art-2](https://doi.org/10.18156/eug-1-2026-art-2)

also (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 12). Doch der Schein trügt. Diese Annahme über Spiele wird dort prekär, wo eine Extension spielerischer Praktiken auf die ungespielte Wirklichkeit geschieht oder sogar geschehen soll. Wargaming und Serious Gaming (zu Deutsch: Kriegsspiele und ernste Spiele) stellen solche prekären Kontexte dar: »Serious gaming describes a technology that can educate and train while entertaining users«, so Ricciardi und Tommaso De Paolis (2014). Serious Games dienen der Wissensvermittlung und dem Bewusstseinswandel, bei gleichzeitiger Unterhaltung der Nutzer:innen. So erschließt das Umweltbundesamt (2025) beispielsweise Nutzungsansätze von Serious Games zur Aufklärung über und Bewegen hin zu Nachhaltigkeit. Spielerische Praktiken sollen hier auf Felder ungespielter ethischer Entscheidungsfindung und Machtprojektion übergreifen.

Insbesondere in diesem Kontext tritt die Frage der ethischen Verortung des Spiels mit Dringlichkeit hervor: Ist das, was im Modus des Spiels geschieht, überhaupt von der moralischen ungespielten Wirklichkeit ablösbar, in die das Spiel eingebettet ist, oder stellt die Trennung zwischen gespielter und ungespielter Wirklichkeit selbst ein epistemisches und normatives Konstrukt dar? Und wie ist die (gesetzte) Extension aus dem Spiel heraus in die ungespielte Wirklichkeit ethisch zu begründen und – in militärischen Zwecken eingesetzt – ethisch zu bewerten?

Der folgende Beitrag begibt sich zunächst auf die metaethische Suche nach der Spiel-Moral (Autorin: Kathrin Bruder) und legt anschließend eine normativ ethische Bewertung des spielerischen Einsatzes von Wargames und Serious Games zu taktisch-militärischen Zwecken im Lichte der evangelischen friedensethischen Orientierung (Autor: Lukas Johrendt) aus zwei unterschiedlichen, sich ergänzenden Perspektiven dar.

Im ersten Teil wird das Phänomen der Spiel-Moral anhand verschiedener Möglichkeiten der Ausdeutung diskutiert: Was kann eine Spiel-Moral sein und wie lassen sich vermeintliche Grenzen zwischen Spielhandlung und Außerspielhandlung, zwischen ethischer Relevanz im Spiel und außerhalb bestimmen? Dabei wird aufgezeigt, dass die Annahme des Spiels als vermeintlich abgegrenzte Praxis, die eine eigenständige ethische Sphäre konstituiert, nicht haltbar ist, sobald intersubjektive Begegnungen im Spiel vollzogen werden.

Der zweite Teil entfaltet eine friedensethische Kritik dieser Einsichten und hinterfragt die Praxis anhand des Kriegsspiels den Frieden zu üben. Er analysiert die normativen Spannungsfelder, die entstehen, wenn Ambivalenzen des Krieges, nicht-intendierte Handlungsfolgen und Handlungsunfähigkeit der Beteiligten in ludische Formate übersetzt und dabei überschätzt werden. In der Auseinandersetzung mit diesen Phänomenen wird deutlich, dass Wargaming und Serious Gaming nicht als neutrale oder ethisch folgenlose Simulationen verstanden werden können, sondern als Praktiken, die selbst Teil des ethischen Diskurses über Gewalt, Verantwortung und Legitimität sind.

Beide Argumentationslinien münden in eine gemeinsame Schlussfolgerung: Die postulierte ethische Abgrenzung zwischen gespielter und ungespielter Wirklichkeit erweist sich als nicht haltbar. Das Spiel – insbesondere dort, wo es auf reale Strukturen und Entscheidungskontexte verweist – ist kein von der ungespielten Wirklichkeit losgelöster Ort, sondern ein Medium ihrer Reflexion und Mitgestaltung.

Wargaming und Serious Gaming sind ethisch relevante Praktiken, weil das Spiel ethisch immer sich selbst übersteigt.

⇒ Teil 1: Die Spiel-Moral

Eine besondere Form wissensvermittelnder Spiele stellen Wargames (zu Deutsch: Kriegsspiele) dar. Das Doktrinzentrum der Bundeswehr veröffentlichte 2024 ein Wargaming Handbuch, in dem Definition, Nutzen und Anwendung von Wargaming aufgeführt und diskutiert wird. Warum die Bundeswehr Wargaming braucht, beantwortet der Generalinspekteur der Bundeswehr General Carsten Breuer in seinem Vorwort zum Handbuch zunächst mit einem Wort: »Kriegstüchtigkeit« (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 3). Die angestrebte Kausalität zwischen dem Spiel und dem ungespielten Kriegsszenario ist damit eindeutig benannt.

In ihrer Definition von Wargaming lehnt sich das Doktrinzentrum der Bundeswehr an die NATO-Definition von Wargaming in ihrem Wargaming Handbook (2023) an:

Wargaming ist eine Methode, die szenarienbasierte Modelle in einer konfliktdarstellenden safe-to-fail Umgebung nutzt, in der sich Ereignisse, menschliche Entscheidungen und resultierende Ergebnisse wechselseitig beeinflussen. (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 12)

Wargaming wird in der Bundeswehr insbesondere bei der Ausbildung von Führungskräften als Methode angewandt, um Entscheidungen unter Szenarien der Unsicherheit zu üben, Strategien aus diesen Szenarien zu entwickeln und die Auswirkung von Veränderungen zu analysieren. Dabei ist der Einsatz des Wargamings auf ein jeweiliges Ziel ausgerichtet, welches sein kann: Steigerung mentaler Resilienz, Entscheidungsunterstützung in einem spezifischen Fall, Generator neuer Ansätze und Ideen (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 14).

Wenn es ethische Überlegungen zu Wargaming und Serious Gaming anzustellen gilt, dann drängt sich unweigerlich die Frage auf, wie der spielerische Kontext bei dem Erlernen militärischer Kriegszüge und also im Zweifel letaler Handlungen zu bewerten ist (siehe dazu insbesondere Teil 2).

Ebenso ethisch bedenkenswert ist jedoch die Begründung gesetzter Moralvorstellungen innerhalb von Spielen, die dem Erlernen militäri-

scher Taktik dienen, sowie die ethische Relevanz der Spiel-Entscheidungen für ungespielte Situationen.

Um diesen Fragen nachzugehen, lohnt es sich zunächst das Spiel mit seinen uns unweigerlich gegenübertretenden Moralvorstellungen qua Spiel-Regelwerk metaethisch zu analysieren.

Sind gesetzte Moralvorstellungen in Spielen Abbild gesellschaftlicher Normen, emergente Effekte spielsystemischer Erstellungen oder genuine moralische Erfahrungen im (digitalen) Spiel-Raum? Anders formuliert könnten wir fragen: In welchem Verhältnis stehen Moralvorstellungen im fiktionalen Charakter (virtueller) Spiel-Welten zu (ethisch reflektierten) Moralvorstellungen außerhalb von Spiel-Welten und ethische wirksamer Verantwortung?

Wenn wir im Bereich des Wargamings und Serious Gamings davon ausgehen, dass das Spiel auch stets das Erlernen eines bestimmten moralischen Kompasses der Handlung zum Zweck hat, dann schließt sich an die Frage der ethischen Deskription und Begründung einer Spiel-Moral die Analyse der Vermittlung dieser fraglichen Moralvorstellungen an.

Wenn Spiele Bewusstseinswandel (Umweltbundesamt 2025), mentale Resilienz und Entscheidungsfindung (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 14) für ungespielte Szenarien bewirken sollen, dann drängt sich die ontologische Frage¹ (vgl. Heidegger 2006, 12ff.) ethischer Existenz mitspielender Personen in Spielen auf. Ist das Spiel ein erweiterter Handlungsraum, in dem Spielende von ihrer ethischen Relevanz suspendiert sind, oder – und so will es das Serious Game – ein erweiterter Handlungsraum, in dem Spielende ihrer ethischen Relevanz in ungespielten Situationen durch die gespielte Situation gewahr werden? Folgende Bedingung gilt es zu untersuchen: Wenn Spielhandlungen moralisch bewertet werden, ist eine Form von ethischer Existenz der Mitspielenden innerhalb des Spiels notwendig.

Spiele sind mehr als bloße Unterhaltung: Sie konstruieren Welten, setzen Regeln und Normen, die das Spiel strukturieren, und schaffen Räume, in denen ich mich moralisch richtig/gut und moralisch falsch/böse verhalten kann. Spielende treffen Entscheidungen, erleben Konsequenzen und agieren innerhalb komplexer narrativer und systemischer Strukturen. Schrier, Torner und Hammer (2018) sprechen hier

(1) Die Frage nach der ethischen Existenz spielender Personen im Spiel ist hier im Sinne Martin Heideggers als eine ontologische zu bezeichnen, weil ein Verständnis vom Sein im Spiel herbeigeführt werden soll.

von »Worldbuilding«. Vor diesem Hintergrund stellt sich die Frage, von welchem Wesen diese gesetzte Spiel-Moral ist und nach welchen ethischen Kriterien sie sich bemessen lässt. Insbesondere hat sich diese Untersuchung folgendem ethischen Dilemma zu stellen, das von Luck (2009) als »gamers dilemma« bezeichnet wird und den Widerspruch aufzeigt, dass Mord im Gegensatz zu Kindesmissbrauch in Computerspielen nicht als moralisch falsch angesehen wird.

Metaethisch gilt es dazu folgende Fragen zu erörtern: Existiere ich als ethische Person im Spiel? Handele ich in Spielen oder handelt jemand an meiner statt, dessen Rolle ich einnehme? Kann ich im Spiel zu einem anderen werden und dadurch eine veränderte (vielleicht verringerte?) ethische Relevanz besitzen, die es mir ermöglicht, außerhalb meiner zumeist verfolgten Moralvorstellungen zu handeln? Handelt vielleicht eine Art Alter Ego in Spielen, dessen Handlungen im Spiel kausal unabhängig zu meinen Handlungen außerhalb des Spiels geschehen und sich auch nicht viceversa beeinflussen (müssen)? Oder tragen meine Handlungen in Spielen ethische Relevanz für ungespielte Handlungen? Insbesondere, wenn Wargaming und Serious Gaming Einfluss auf reale Geschehen in Krisen-, zum Beispiel kriegerischen Situationen nehmen wollen, ist eine Aushandlung dieser Fragen höchst interessant.

Was also ist eine Spiel-Moral und in welcher kausalen Verbindung steht sie zu mir als ethischer Person?

Wenn die Moral die Vorstellungen über richtige/gute und falsche/böse Handlungen innerhalb eines bestimmten Kosmos geteilter ethischer Güter umfasst, ist die Ethik die Wissenschaft, die diese Moral zum Gegenstand ihrer Überlegungen nimmt. Sie beschreibt in deskriptiver Art und Weise, sie begründet und bildet in normativer Art und Weise oder sie hinterfragt und analysiert ihre Begründungen und Voraussetzungen metaethisch (vgl. von Kutschera 1982, 39ff.). Was das Wesen der Spiel-Moral ist, werde ich im Folgenden versuchen zu erfassen. Die Kritik an den Moralvorstellungen innerhalb von Spielen sowie – und dies ist eine kategorial andere Ebene – an dem Phänomen der Spiel-Moral selbst folgt im Anschluss.

Was also ist eine Spiel-Moral? Ist eine Spiel-Moral (1) eine gespielte Moral oder (2) eine Moral, die für das Spiel ausgewählt und gesetzt wurde, oder vielleicht (3) eine Moral, die spielerisch erlernt werden soll, oder ist eine Spiel-Moral (4) die moralische Einschätzung eines Spiels als moralisch richtiges/gutes oder falsches/böses Spiel, oder ist eine Spiel-Moral (5) eine Unmoral im Sinne einer morallosen Situation,

wenn im Spiel keine Moral von Nöten wäre, damit es ein Spiel ist? Sollten wir dann, in Folge der fünften Überlegung, viel eher die ethische Frage stellen, ob Spiele, wenn sie denn von dieser unmoralischen Ontologie sind, nur in bestimmten Kontexten eingesetzt, beziehungsweise erlaubt sein dürften, die eine solche Unmoral ertragen und tragen können?

(1) Wäre eine Spiel-Moral eine gespielte Moral, so könnte im Spiel alles und nichts als richtige/gute Handlung gesetzt werden. Gespielte Moralvorstellungen müssten sich nicht an ungespielte Moralvorstellungen anpassen, könnten sich innerhalb und während des Spiels ausbilden und wären während des Spiels veränderlich.

(2) Eine Moral, die für das Spiel ausgewählt und gesetzt wurde (und sich in den Regeln des Spiels niederschreibt) ist auf eine bestimmte ethische Setzung zurückzuführen, denn falls nicht, wäre die Spiel-Moral wieder eine gespielte Moral (1). Dass sich eine ethisch überlegte und in Spielen gesetzte Moral nicht an die kantianisch geprägten Moralvorstellung des kategorialen Imperativs (2016 [1785], et al. 73) orientiert, ist offensichtlich, wenn in zahlreichen Spielen das Töten von Menschen ein im Spiel zu erreichendes Ziel darstellt, dies doch deontologisch als intrinsisch moralisch falsche Handlung zu bewerten ist. Konsequentialistisch betrachtet (vgl. Bentham 2005 [1789]), könnte sich allerdings insbesondere in der Tat der Tötung von *bösen* Menschen², von Kombattanten, auf dem Schlachtfeld eine moralisch richtige/gute Handlung abzeichnen, wenn denn die Folgen der Handlung rational betrachtet mehr Vorteile für alle Beteiligten mit sich bringt: Sicherheit vor den *bösen* Menschen, den *Feinden*. In Gänze brächte das Töten *böser* Menschen weniger tote Menschen, weil durch das Töten des einen *bösen* Menschen die Tötung vieler *guter* Menschen verhindert würde – so könnte man in der utilitaristischen Perspektive Singers (1999) urteilen. Der Konsequentialismus scheint sich schon eher in der Erstellung einer Moral von Spielen niederzuschreiben.

(3) Eine Spiel-Moral als eine Sammlung von Moralvorstellungen richtiger/guter und falscher/böser Handlungen, die es spielerisch zu erlernen gilt, zu sehen, wirft die bereits aufgeführten kritischen Fragen nach der Möglichkeit der kausalen Einflussnahme des Spiels auf außerspielerische Kontexte auf. Wenn das Spiel zum Ziel hat, bestimmte Moralvorstellungen zu vermitteln (was so ziemlich genau der hier anfänglich

(2) Die Differenzierung in *böse* und *gute* Menschen halte ich für menschenverachtend, weshalb ich diese Begriffe hervorhebe.

aufgeführten Definition des Serious Gamings entspricht) so muss bereits vor dem Spielen eine Setzung der zu vermittelnden Moral geschehen sein, was uns wiederum zur gesetzten Moral (2) zurückführt. Dem Wargaming hingegen, welches das Doktrinzentrum der Bundeswehr als eine Methode beschreibt, »die szenarienbasierte Modelle in einer konfliktdarstellenden safe-to-fail Umgebung nutzt in der sich Ereignisse, menschliche Entscheidungen und resultierende Ergebnisse wechselseitig beeinflussen« (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 12), liegt keine gesetzte Moral zum Spielbeginn vor. Viel eher gilt es die richtigen/guten Handlungen in Szenarien auszuloten, in denen es sicher ist zu versagen (»safe to fail«), um über diese im Spiel erlernte Moral dann in unsicheren Szenarien, in denen es eben nicht sicher ist zu versagen, verfügen zu können.

(4) Das Phänomen der Spiel-Moral als eine moralische Einschätzung von Spielen verstanden, lässt sich auf zweierlei Ebenen vollziehen: Die Moralvorstellungen innerhalb des Spiels normativ bewerten, ob die Spiel-Moral nun eine gespielte (1), eine für das Spiel gesetzte (2) oder eine spielerisch erlernte (3) ist; oder auch ob das Spiel als Ort eines Durchspielens von, beziehungsweise im Falle des Serious Gamings eines Erlernens von, Moralvorstellungen gelingt. Wie also ist eine Spiel-Moral zu bewerten, die es für gut befindet (und mit Erfolg bemisst), wenn Kombattanten auf einem kriegerisch anmutenden Schlachtfeld getötet werden oder die es für gut befindet, sich in szenarienbasierten Modellen für einen von zwei üblen, oder auch leidvollen im Verständnis Singers (1999), Wegen zu entscheiden (ethisches Dilemma)? Und wie ist außerdem auf einer anderen Ebene der spielerische Kontext zu bewerten, der eben ein Erlernen des eben genannten zum Ziel erklärt? (Siehe dazu: Teil 2)

(5) Wenn die Prämisse stimmen soll, dass eine Spiel-Moral unumstritten befolgt werden muss (z.B., weil bereits das Spiel-Design dies vorgibt), da ansonsten das Spiel ad absurdum geführt würde, wie ist dann der Zustand zu beschreiben, in denen manche Spiele fortlaufen, obwohl sich nicht an die Spiel-Moral gehalten wird? Wenn ein Spiel keine Moral benötigt, um ein Spiel zu sein, in dem Spiel alles an Handlungen möglich ist, dann ist eine Spiel-Moral als eine Unmoral zu verstehen. In Open World Spielen findet dieser Erklärungsansatz des Phänomens der Spiel-Moral scheinbaren Umsatz. Wenn zum Beispiel in einem Open World Spiel die scheinbar freie Bewegung und die Ermöglichung der scheinbar freien Interaktion mit Mitspielenden gegeben ist, dann ergibt sich ein Handlungsspielraum, in dem an Avataren durch andere Avatare Missbrauchshandlungen verursacht werden können (Danaher

2021). Wie sind Handlungen ethisch zu bewerten, die sich außerhalb dieser gesetzten Spiel-Moral bewegen, die im Spieldesign so nicht vorgesehen wurden?

Nachdem ich verschiedene Auslegungen des Phänomens der Spiel-Moral diskutiert habe, möchte ich nun die ethische Relevanz unserer Handlungen in Spielen für die ethische Existenz in der außerspielerischen Welt analysieren. Ich möchte dabei die These stärken, dass in Spielen eine scheinbare ethische Abgrenzung von der gespielten zu ungespielten Realität besteht, die jedoch tatsächlich nicht existieren kann. Zudem möchte ich vorschlagen, dass diese ethische Nicht-Abgrenzung in Serious Games und Wargaming explizit adressiert wird und dies Anstoß bietet, über die stets bestehende ethische Nicht-Abgrenzung in Spielen nachzudenken, vielleicht insbesondere sogar dann, wenn sich intersubjektive Begegnungen im Spiel ergeben.

Das Doktrinzentrum der Bundeswehr formuliert hierzu:

Unabhängig [...] [des breiten Nutzenspektrums] ist die menschliche (Inter)aktion das zentrale Element. Im Einzelnen umfasst das: die Spielenden, die Entscheidungen, die sie treffen, die Narrative, die sie schaffen, die Erfahrungen, die sie teilen und die Lehren, die sie ziehen. (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 14)

Zur Stärkung der These soll das heuristische Mittel des Widerfahrnscharakters (vgl. Ohly 2019, 64ff.) der ethischen Existenz angewendet werden. Meine ethische Existenz, mein Stehen-in-der-Verantwortung meiner Handlungen, widerfährt mir in Begegnungen. Und diesem Widerfahrnscharakter meiner ethischen Existenz kann ich mich nicht entziehen, auch nicht in gespielten Szenarien.

In folgendes Gedankenexperiment beziehe ich Bernhard Waldenfels (2015, 20ff.) responsive Falle, Dietrich Bonhoeffers (1986, 30ff.) Modell einer sozialen Sphäre der Ich-Du-Begegnung sowie Emmanuel Lévinas (2002 [1987]) Beschreibung des Begehrens des unendlichen Anderen mit hinein.

Stellen Sie sich vor, Sie befinden sich allein in einem Aufzug und denken an nichts oder an etwas Unbestimmtes. Plötzlich tritt eine andere Person in den Aufzug und Sie bemerken erst jetzt, wie Sie in dem Aufzug stehen, wie Sie sich bewegen und Sie überlegen, ob und was Sie zu der eingestiegenen Person sagen könnten. Diese Person tritt Ihnen in dem Moment der Begegnung als »Pathos« (Waldenfels 2015, 20)

entgegen, dem eine »Response« (Waldenfels 2015, 22) gezwungenermaßen zu folgen hat. Sie können gar nicht anders als zu antworten, auch wenn Sie nichts äußern, verhalten Sie sich zu der anderen eingestiegenen Person. In dem Moment der Begegnung widerfährt Ihnen Ihre eigene ethische Existenz anhand der Unendlichkeit im Anderen (Lévinas 2002 [1987]), anhand der Erlebnisschranke zum Du, deren Ich-Erlebnis Sie niemals werden haben können (Bonhoeffer 1986, 31).

Wie auch das Doktrinzentrum der Bundeswehr formuliert, ist die menschliche Interaktion das zentrale Element, an dem sich auch die ethische Relevanz bemessen lässt. In dem Moment, in dem ich in der intersubjektiven Schuld der Entscheidung stehe (Burghardt 2021), habe ich meine Handlungen zu verantworten. Florian Höhne versteht Verantwortung als soziale Praxis:

Verantwortung kommt also nicht als abstraktes und aus seinem sozialen Verwendungszusammenhang abstrahiertes Konzept in Blick, sondern als gesellschaftlich und kulturell situierte Praxis. Wo Menschen einander oder sich selbst verantwortlich machen, Verantwortung für andere übernehmen und verantwortlich handeln – da ist Verantwortung im hier fokussierten Sinne. (Höhne 2024, 62)

Wenn mir ein anderer begegnet – in gespielten oder ungespielten Szenarien – dann werde ich von diesem anderen affiziert und stehe in der Verantwortung zu antworten. Bonhoeffer (1986, 31) beschreibt, wie mich der andere in die ethische Entscheidung setzt. Die ethische Verantwortung (auch in Spielen!) kann nicht gesetzt werden oder per Setzung entfernt werden, Verantwortung ergibt sich in Sozialgefügen intersubjektiver Begegnungen. Sobald ein spielerischer Kontext damit *spielt*, ist die ethische Relevanz meiner Handlungen im Spiel nicht abgrenzbar von meinem ethischen Person-Sein auch außerhalb des Spiels. Ein Entziehen dieser ethischen Relevanz wäre also widerethisch im metaethischen Sinne.

Die vom Doktrinzentrum der Bundeswehr betonte Qualität »safe« in dem szenarienbasierten Modell des Wargamings kann also nur in Bezug auf das fehlende letale Potenzial in Wargames zutreffen, nicht jedoch auf das Potenzial ethisch relevant zu sein: Die Spielumgebung ist nicht »safe« im Hinblick auf die ethische Relevanz für nicht-gespielte Realitäten.

Kritisch zu hinterfragen wären meine Ausführungen in Hinblick auf die zeitgenössische Spielwelt, die virtuelle Räume einnimmt und Spiel-

probanden durch Künstliche Intelligenz ersetzt – eine Situation, die sich der intersubjektiven Begegnung zu entledigen scheint.

Zu diskutieren wäre, ob ein kategorialer Unterschied zwischen einem Spiel, bei dem sich Intersubjektivität in der direkten Gegenüberstellung und also dem miteinander-Spielen gezwungenermaßen ergibt, zu einem Spiel, bei dem sich die Mitspielenden in der virtuellen Interaktion begegnen (ob sie sich tatsächlich begegnen gilt es zu überprüfen) besteht, oder – und nun gelangen wir in metaethische Überlegungen zur ethischen Relevanz künstlicher Entitäten – bei dem spielende Personen mit KI interagieren, die ethisches Person-Sein nur simulieren.

Dass mein:e menschliche:r Mitspieler:in einen kategorial anderen ethischen Status trägt, denn mein:e unmenschliche:r Mitspieler:in setze ich hier voraus. Jedoch drängt sich die Frage auf, ob es einen qualitativen oder vielleicht auch kategorialen Unterschied zwischen der:dem maschinellen unmenschlichen Mitspieler:in und der:dem künstlich intelligenten nichtmenschlichen Mitspieler:in gibt (siehe hierzu auch Loh 2019), zur möglichen moral patiency und moral agency von Künstlicher Intelligenz und Robotern). Könnte die identitätsbildende Forderung des anderen in intersubjektiven Begegnungen durch eine qualitativ hochwertige Simulation in Ansätzen (zumindest für Lernzwecke ausreichend) bestehen? Brauchen wir eine kategorial andere Ethik des Spiels, wenn dieses in virtuellen Räumen stattfindet oder mit künstlich intelligenten Mitspielern:innen besetzt ist? Mit diesen Überlegungen werden ontologische Fragestellungen über die ethische Existenz und Möglichkeit der intersubjektiven Begegnung im Virtuellen angerissen und der Frage nachgegangen, ob mich eine Künstlichen Intelligenz in die ethische Verantwortung über meine Handlungen an und mit ihr ziehen kann, oder ob in dem Spiel mit der Künstlichen Intelligenz überhaupt erst die Möglichkeit einer Spiel-Moral eröffnet wird, die sich gerade durch ihre fehlende Intersubjektivität und ethische Verantwortungslosigkeit ausweist. Existiere ich als virtuelle ethische Person? Oder gerate ich erst durch die Verschiebung meiner Handlungen ins Virtuelle in einen Zustand ethischen Getrennt-Seins zu meinem Ich in der ungespielten Welt? Besteht gerade in dieser virtuell vermittelten, von Künstlichkeit geprägten Umgebung, das Potenzial einer Spiel-Moral, die sich nicht an meinem ethischen Person-Sein zu bemessen hat? Und wie wäre diese Situation wiederum normativ ethisch zu bewerten, wenn sie zum Erlernen militärischer Praxis genutzt würde? Dies gilt es in anknüpfenden, jedoch nicht den folgenden, Überlegungen zu bedenken.

⇒ Teil 2: Wer für den Frieden sorgen will, muss Krieg spielen?

»Deutschland muss Krieg spielen« – so jedenfalls Philip Jan Schäfer, Joseph Verbovszky und Gary S. Schaal (2024) in »Opinions on Security« der Deutsch Atlantischen Gesellschaft. Die Autoren plädieren für den verstärkten Einsatz von Wargames auch in der Bundeswehr.

Daher soll – hier anschließend an die vorausgehenden Überlegungen zur Frage einer Spiel-Moral – nun geklärt werden, inwiefern der Einsatz von Wargames in militärischen Aus-, Weiter- und Fortbildungskontexten ethisch legitimiert werden kann oder verworfen werden sollte. Es soll also gefragt werden, inwiefern sich die Spiel-Moral in ethisch relevanter Weise aus ihrem Spielkontext hinaus auswirkt und wie diese ethische Extension zu bewerten ist. Hierfür soll zunächst geklärt werden, was normativ gehaltvoll unter »Wargaming« bzw. »Serious Games« (Anderie 2023, 575–596) verstanden werden kann und welchen Nutzen sich militärische Organisationen von solchen Spielen versprechen (1). An die Bestimmung von Wesen und Nutzen des »Kriegspiels«³ anschließend werden Bild- und Metaphernwelten beschrieben und ethisch evaluiert, die sich nicht ausschließlich im Wargaming wiederfinden: Heroismus und Militarismus (2). Beide Teilüberlegungen aufgreifend sollen Wargames und ihre Verwendung in militärischen Aus-, Fort- und Weiterbildungskontexten in den Kontext der evangelischen Friedensethik und ihren Leitsatz des »si vis pacem para pacem« (EKD 2004, 51–52) eingebunden werden (3). Abschließend ist zu fragen, wie sich Wargaming in einem normativen Sinne verstehen lässt. Ist also »Kriegstüchtigkeit« (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 3) wirklich Sinn, Nutzen und Ziel des militärischen Einsatzes von »Wargames«?

⇒ 1 Wargaming: Vom Wesen und Nutzen des (Kriegs)spiels

»Wargaming ist eine Methode, die szenarienbasierte Modelle in einer konfliktdarstellenden safe-to-fail Umgebung nutzt, in der sich Ereignisse, menschliche Entscheidungen und resultierende Ereignisse wechselseitig beeinflussen.« (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 14)

(3) Hier sei der Rückbezug des Wargamings auf das so genannte »Preußische Kriegsspiel« angedeutet (Wintjes /Pielström 2019).

Was vom Doktrinzentrum der Bundeswehr im »Wargaming Handbuch der Bundeswehr« als Arbeitsdefinition aufgestellt wird, entspricht der Verwendung und damit dem zumindest avisierten Nutzen von Wargames innerhalb militärischer Organisationen. Wargaming wird hier als Methode der Aus-, Fort- und Weiterbildung oder des militärischen Trainings beschrieben, welche sich Modellen, Simulationen und Spielelementen bedient, um entlang der Achsen »Konflikt«, »Zeit« und »Anwendungszweck« verschiedene Szenarien in einer zumindest scheinbaren »Sandbox«-Umgebung⁴ ausprobieren, trainieren und weiterentwickeln zu können (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 8–14). Der Nutzen dieser Anwendungen wird durch die Bundeswehr als ebenso vielfältig betrachtet, wie die Anwendungszwecke von Wargames es innerhalb des Militärs sind (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 16). Von Wargames und deren Einsatz in Fort-, Aus-, und Weiterbildung erhofft sich die Bundeswehr Unterstützung in der Entscheidungsfindung, das Freisetzen von Innovation in und für die militärische Strategie, deren Entwicklung und Planung, sowie das Gewähr-Werden der Unsicherheiten, Risiken und Handlungsfolgen durch militärische Interventionen (Doktrinzentrum der Bundeswehr 2024, 17).

Sowohl die Arbeitsdefinition als auch die Bestimmung des von Wargames erhofften Nutzens für militärische Organisationen betonen, dass Wargames Handlungen und Szenarien innerhalb einer »safe-to-fail Umgebung« darstellen. Das Wesen des Spiels ist darin allerdings noch nicht erschöpfend beschrieben.

Indem Wargames als etwas gefasst werden, in dem Entscheidungen in einem »Sandkasten« von der außerspielerischen Wirklichkeit abgekoppelt stattfindet, wird das Spiel als »ästhetisches Medium« unterschätzt, das dazu tendiert, über sich selbst hinauszuweisen.⁵ Wargames als Form des »Serious Gamings« mit Bezug auf militärische Themen, Szenarien, Modelle und Handlungsträger:innen lassen sich viel eher definieren als »Spiele, die nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern zusätzlich ein charakterisierendes Ziel verfolgen« (Anderie

(4) »The term ›sandbox‹ is aptly derived from the concept of a child's sandbox—a play area where kids can build, destroy, and experiment without causing any real-world damage. Similarly, a digital sandbox allows experimentation and testing without repercussions outside its confined space.« (proofpoint)

(5) Daniel Martin Feige untersucht hier das Wesen von Computerspielen als ästhetische Medien sowie als Kunsterfahrung. Es sei hier davon ausgegangen, dass Feiges Überlegungen zu Computerspielen zumindest in analoger Weise auf das Wesen wie auch auf den Nutzen von Wargames in militärischen Kontexten und Institutionen übertragen lässt (Feige 2015, 20).

2023, 583). Dabei darf »Spiel« gerade nicht als Simulation in einer »Sandbox« verstanden werden, welche die unmittelbare Wirklichkeitsdimension ausblendet. Spiele sind mehr als eine alternative Realität, in der Handlungen, Entscheidungen und Ereignisse keine »wirklichen« Auswirkungen zeigen. Spiele sind nicht einfach Nicht-Wirklichkeit.⁶

Vielmehr müssen sie im Sinne einer »Praxeologie des Medialen« so verstanden werden,

dass im Rahmen von Medien [dies schließt das Spiel per definitionem bereits mit ein; Anm. d. Verf.] hergestellte Artefakte ausgehend von deren dynamischen Gebrauchsweisen zu erläutern sind, beziehungsweise dass das entsprechende Medium in bestimmter Weise gar nichts anderes ist als die hergestellten Artefakte, produktionsästhetisch verstanden als bestimmte Gebrauchsweisen konkreter Materialien, Apparate usw. (Feige 2015, 23)

Für Wargames bedeutet dies, dass diese nie für sich verstanden werden können und damit auch nicht einfach nur ihre »safe-to-fail« Umgebung als gesetzt wahrgenommen werden kann, sondern diese immer auf die außerspielerische Wirklichkeit ausgreifen.

»Man kann über ein ästhetisches Medium nur im Lichte seiner vielfältigen Beziehungen zu anderen ästhetischen Medien nachdenken.« (Feige 2015, 20)

Spiele sind immer als mediale Artefakte wahrzunehmen, die Interdependenzen mit anderen Medien und der sie umgebenden Wirklichkeit herstellen, diese verändern und prägen. Insofern scheint es – zumindest in einer ethischen Perspektive – problematisch, Wargames über ihr Bestreben der Risikominimierung im Sinne einer »Sandbox«-Umgebung zu definieren und damit bereits mögliche Auswirkungen des Spielgeschehens abzublenden.

Das Spiel überschreitet seine vermeintlich sichere Umgebung aus seinem Wesen heraus. So bieten Spiele und mit ihnen auch Wargames eine »spezifische Erfahrung von Sinn« (Feige 2015, 16), die stets über

(6) Gebrauche ich hier die Begriffe der Realität bzw. Wirklichkeit so ist damit die menschlich erfahrbare Welt gemeint. Darin sind sowohl die soziale Konstruiertheit und ihre menschliche Prägung mit verstanden als auch ein rein objektiver Weltzugang ausgeschlossen. Das kantische »Ding an sich« bleibt dem Menschen unverfügbar.

sich selbst hinausweist. Als Medium ästhetischer Erfahrung bieten Wargames neben ihrer taktischen, strategischen und edukativen Funktion und ihrem aus diesem abgeleiteten Nutzen für militärische Organisationen Erfahrungen im »Spannungsfeld anderer ästhetischer Medien« (Feige 2015, 19).

So kann also – ethisch gehaltvoll – nur eine Definition des Wesens und damit ebenso des Nutzens von Wargames zufriedenstellen, »die die entsprechende Offenheit als ein konstitutives ebenso wie produktives Moment des Begriffs selbst begreift« (Feige 2015, 65). Daher ist ethisch immer auch nach den Auswirkungen, Rückwirkungen, den Potentialen, Chancen und Risiken von Wargaming auf die sie umgebende Wirklichkeit zu betrachten. Spiele sind eben keine »safe-to-fail«-Wirklichkeit.

Vielmehr muss davon ausgegangen werden, dass Wesen und Nutzen von Wargames als offene »bestimmte Unbestimmtheit« (Feige 2015, 67) zu verstehen sind, also dass beide – Wesen und Nutzen – nie bereits vor den zu betrachtenden Medien vorliegen, sondern sich in, mit und unter jedem weiteren Spiel neu und damit anders realisiert.

Es muss [in Fragen des Computer- wie eben auch des Wargames Anm. Verf.] darum gehen, eine Form des Gelingens zu denken, die keine Kriterien vor den einzelnen gelungenen [Wargame] kennt. Vielmehr bestimmen die einzelnen [Wargames], indem sie aushandeln, was es überhaupt heißt, ein [Wargame] zu sein, zugleich mit, was es heißt, ein gelungenes [Wargame] zu sein. (Feige 2015, 70)

Damit ist bereits angezeigt, dass sich die ethische Bewertung von Wargames, welche sich auch auf die Extension des Spiels auf die es umgebende Wirklichkeit richtet, nicht bei einem schlichten »Ja« oder »Nein«, einem »gut« oder »schlecht« oder »ethisch geboten/verboten« stehen bleiben kann, sondern viel mehr danach fragen muss, was es ethisch qualifiziert heißt, vom Gelingen eines Spieles zu sprechen. Es ist also danach zu fragen wie sich Wesen und Nutzen von Wargames ethisch verantwortet realisieren lassen und welche Bedingungen hierfür gelten sollten.

⇒ 2 Heroisierung und Militarismus: Ethics by Design⁷

Wargaming meint nicht einfach »Kriegsspiel«, in dem Sinne, dass in diesen Spielen »Krieg« gespielt wird. Nicht das unterhaltsame, spannende oder auch verstörende Erleben von Kriegsszenarien in virtuellen Welten bildet den Kern des Wargamings. Wargaming als Serious Gaming ist nicht mit Computerspielen mit Kriegsszenarien zu verwechseln, auch wenn in diesen taktische, strategische und edukative Elemente eine Rolle spielen können und diese von so genannten »Ego-shootern« (Call of Duty) bis zu klassischen, auch rundenbasierten Strategiespielen (Command&Conquer) reichen (Feige/Inderst 2025). Dennoch spielen im Wargaming – ebenso wie im »zivilen« Kriegsspielen⁸ – gewisse Bild- und Metaphernwelten eine Rolle, welche mit den Begriffen Heroisierung und Militarismus beschrieben werden können. Durch die notwendige (Aus-)Gestaltung dieser militarisiert-heroisierten Bild- und Metaphernwelten wird die Frage der Ethik bereits bei der Konzeption, Planung und Anleitung von Wargames virulent. Gelingendes Wargaming erfordert in höchstem Maße »Ethics by Design«, da es gerade die Bildwelten des Militärischen sind, die es ethisch zu problematisieren gilt.

Dass Wargames, welche militärische Konfliktsituationen simulieren sollen, ein gewisses Maß an militärischen Bild- und Metaphernwelten und damit auch immer Heroisierung und Militarismus transportieren und in ihnen der Kombattant als eindeutiges Feindbild konstruiert werden kann (Galison 1996), scheint kaum zu verwundern, wenn man etwa mit Thorsten Kodalle annimmt, dass »[g]egnerische Parteien [...] ein notwendiger Bestandteil eines Wargames« sind (2024, 241). Militärische Strategien sind ohne eine gewisse Affinität zu militärischer Sprache, Bildern und – mindestens im Kontext von personifizierten Wargames, die nicht nur ganze Einheiten simulieren, sondern den:die einzelne:n Soldat:in in den Blick nehmen – auch der Personifizierung kaum zu inszenieren. Auch Feind:innen müssen narrativ oder visuell inszeniert werden. Wer militärische Handlungsoptionen, Strategien und Taktiken einüben will, wird daher immer auch Gefahr laufen, eine gewisse Bild- und Metaphernsprache zu gebrauchen, die sich auch der Heroisierung des (zumeist wohl männlichen) Kriegers bedient.

(7) Zum Konzept der ethics by Design grundlegend Julia Maria Mönig, Petra Grimm, et al. (2015).

(8) Zuweilen wird auch zwischen »Serious Gaming« und »Entertainment Gaming« unterschieden (Anderie 2023, 576).

Geht man davon aus, dass es Helden und Heldinnen nicht einfach gibt, sondern dass sie als Produkt gesellschaftlicher Konstruktion erst zu solchen ›gemacht‹ werden, dann stellt sich die Frage nach den sozialen, insbesondere kommunikativen und performativen Prozessen, in denen reale oder fiktive Figuren als Helden behauptet, medial repräsentiert und zum Fokus einer Gemeinschaft erhoben werden. Diese Prozesse fassen wir mit dem Begriff der ›Heroisierung‹ zusammen. (Compendium-heroicum 2022)

Genau diese Prozesse sind es, welche das Wargame immer dann problematisch erscheinen lassen, wo allzu schnell Held:innenbilder, welche eng mit Männlichkeit, Gewalt und Stärke assoziiert sind (Brink und Götz 2022), inszeniert, perpetuiert oder aktualisiert werden. Im Kontext von taktischen, strategischen und edukativen Wargames verhindern diese Bildwelten nämlich überall dort das ethische Gelingen des Wargames, wo sie eben ein unrealistisches Bild der militärischen Wirklichkeit, der Handlungsmöglichkeiten und der Handlungsfolgen unterstützen, herstellen oder verstärken. Soldat:innen, die sich im Wargame *nur* als handlungsfähige, potente und militärisch hoch gerüstete moderne »Helden« erfahren, oder militärische Befehlshaber, die die ihnen untergebenen Einheiten als von solchen Bildern geprägt erleben, verfehlen gerade das Wesen und den Nutzen des Wargames, der sich in der Perspektive der Ethik immer erst in den Ambivalenzen und Ambiguitäten der militärischen Wirklichkeit aktualisiert. Gerade die Stereotypisierung, welche für die (Wieder)Erkennbarkeit der Szenarien und der Orientierung im Spiel bis zu einem gewissen Maße notwendig scheint, wird hier problematisch (Heller 2025, 25–27). Im Sinne der Ethik sind nämlich gerade das Scheitern, die nicht intendierten Handlungsfolgen und Deheroisierung (Gelz 2019) sowie Individualisierung des Militärischen zentrale Elemente eines gelingenden Wargames, da hier die Fragilität und Vulnerabilität des Menschseins zum Ausdruck kommt (Wustmans 2022, 173–188). Nicht allein der taktisch-strategische Erfolg, die Machbarkeit und das Heldentum stehen so im Zentrum des ethisch gelingenden Wargamings, sondern gerade diese sind in der angestrebten »safe-to-fail« Umgebung zu dekonstruieren. In der geschützten Umgebung können Soldat:innen lernen, mit ihrer eigenen Beschränktheit und den zumeist nicht intendierten Folgen militärischer Handlungen umzugehen.

Zur problematischen Heroisierung und dem mit diesem verknüpften Militarismus tritt – gleichsam als Weiterführung der Militarisierung des

Spiels – die Gamifikation des Krieges selbst auf, etwa dort, wo Drohnen mit Gaming-Controllern gesteuert werden. »Spielzeug und Waffe [werden] damit ununterscheidbar« (Spies 2025, 152). Dies wirft verschärft die Frage auf, ob es ethisch legitim erscheint, den Krieg im Spiel zu üben.

⇒ 3 Si vis Pacem: Kann man mit dem gespielten Krieg den Frieden vorbereiten?

Für das ethische Nachdenken über Krieg und Frieden stellt sich zunächst eine zentrale Frage: Ist vom Krieg aus über den Frieden, oder vom Frieden aus über den Krieg nachzudenken?

»Für die christliche Ethik stehen Friede und Gerechtigkeit in unauflösllichem Zusammenhang« (EKD 2004, 50). Kein Frieden ohne Gerechtigkeit (Meireis 2025a, 251)! Diese enge Verbindung von Frieden und Gerechtigkeit ist es, welche die evangelische Ethik im 21. Jahrhundert von einer Orientierung an der Legitimität des Krieges und also beim Einsatz der ethischen Reflexion beim Krieg – prominent vertreten in der klassischen, auch maßgeblich christlich geprägten Lehre vom *bellum justum*⁹, dem gerechten, bzw. gerechtfertigten Krieg¹⁰– hin zu einer Orientierung auf die Bedingungen eines wirklich gerechten Friedens führte (Meireis 2025a). Frieden, der mehr ist als die Abwesenheit des Krieges, war und ist nach wie vor Ziel und Ansporn evangelischer Friedenethik, wie sie sich prominent in der EKD-Friedensdenkschrift »Aus Gottes Frieden leben – für gerechten Frieden sorgen« niederschlug¹¹.

Die Abkehr der evangelischen Ethik von ihren an Legitimitätsfragen des Krieges gebundenen Ausprägungen zeigt sich paradigmatisch in der Abkehr der Formel »si vis pacem, para bellum« (Wenn du den Frieden suchst, bereite den Krieg vor):

Das auf den Gegensatz zum Krieg fixierte Verständnis des Friedens war jahrhundertlang verbunden mit der Maxime *si vis pacem para bellum* (»wenn du den Frieden willst, bereite den Krieg vor«). Sie korrespondiert ursprünglich einem Konzept des Friedens als zentralistischer Herrschaftsordnung, die innerhalb ihrer Grenzen Sicherheit garantiert.

(9) Klassisch Thomas von Aquin: Summa theologica (II/II, quaestio 40).

(10) Zur modernen Fassung der Lehre vom Gerechten Krieg siehe Michael Walzer (2005).

(11) Zur Neuorientierung der ev. Friedenethik im Angesicht des Ukrainekriegs siehe Meireis (2025a) und ebenso Meireis (2025b).

Auf dem Weg so verstandener Sicherheit ist jedoch der verheißene, dauerhafte Friede nicht zu erreichen. Da er stets mehr ist als die Abwesenheit oder Beendigung von Krieg, kann Krieg niemals ein zureichendes Mittel zum Frieden sein. Vom gerechten Frieden her denken heißt deshalb, dass die *para-bellum-Maxime* ersetzt werden muss durch den Grundsatz *si vis pacem para pacem* (»wenn du den Frieden willst, bereite den Frieden vor«). (EKD 2004, 51–52)

Für die Lehre vom Gerechten Frieden wie sie sich in der *para-pacem-Maxime* der EKD-Denkschrift darlegt ist, ist vor allem die Qualifizierung des Friedens durch Merkmale der Gerechtigkeit zentral (EKD 2004, 52; Meireis 2025a, 252). Gerechtigkeit und Frieden stehen hier in einem reziproken Verhältnis und werden als prozessuale Größen betrachtet. Frieden wie Gerechtigkeit sind weder gegeben, noch können sie einfach erreicht, fixiert oder stillgestellt werden. Sie sind immer wieder neu zu suchen, zu hinterfragen und auf ihr Telos des göttlichen Versprechens des Friedens in, mit und unter ihren Geschöpfen hinzubeziehen (Meireis 2025a, 247). Der Friede ist hier aber nicht nur ausgerichtet auf die geglaubte göttliche Verheißung des die gesamte Schöpfung einschließenden Friedens, sondern auch sozialetisch durch die Facetten »Schutz vor Gewalt« (EKD 2004, 54), »Förderung der Freiheit« (EKD 2004, 55), »Abbau von Not« (EKD 2004, 55) und »Anerkennung kultureller Vielfalt« (EKD 2004, 55) näher bestimmt.

Denkt man in dieser Weise vom Frieden aus über den Krieg nach, ist nicht mehr nach der möglichen Legitimität des Krieges zu fragen, sondern der Versuch zu unternehmen, Gewalt und Krieg zu überwinden (Meireis 2025a, 257). Frieden, Wahrheit und Liebe bilden dann die ethischen Leitkategorien der Reflexion auf Krieg und Frieden, die auf globale Gerechtigkeit hinzielen (Meireis 2025a, 251).

So bleibt der Krieg wie der Einsatz staatlicher, polizeilicher oder militärischer Gewalt in der Lehre vom Gerechten Frieden nur die *Ultima Ratio*, ein letzter Ausweg, um den Gerechten Frieden selbst zu sichern, Verbrechen gegen die Menschlichkeit zu verhindern oder im höchsten Maße Leidende zu schützen (Meireis 2025a, 257).

Aus diesem Grund hat die Friedensdenkschrift der EKD von 2007 nicht für einen absoluten, sondern für einen bedingten Pazifismus votiert, der langfristig auf die Überwindung der Institution des Krieges zielt, aber unter dem Titel

der ›rechtserhaltenden Gewalt‹ den Einsatz von Zwang zum Schutz vor Gewalt zulässt, der gegebenenfalls auch kurzfristig (tödliche) Gewalt bedeuten kann und insofern Frieden als »Prozess abnehmender Gewalt und zunehmender Gerechtigkeit« versteht. (Meireis 2025b, 14)

Wenn also für die evangelische Ethik der Vorrang der Friedens- vor der Kriegslogik gelten soll, so ist im Blick auf Wargaming folgendes zu fragen: Kann mit Wargames wirklich der Frieden vorbereitet werden, oder sind sie nicht viel mehr gefangen in der Logik eines immer schon als gerecht imaginierten und markierten Krieges? »Deutschland muss Krieg spielen« (Schäfer/Verbovszky/Schaal 2024) – von hier aus stellt sich also die Frage nach dem Wesen und Nutzens des Wargamings als ästhetisches Medium erneut.

Warum brauchen wir Wargaming gerade jetzt in der Bundeswehr? Die Antwort darauf ist simpel. Kriegstüchtigkeit. Und das erfordert ein Umdenken in allen Bereichen. Einen Mentalitätswandel – und auch eine neue Qualität in der Führung, Erziehung und Ausbildung unserer Soldatinnen und Soldaten in der Bundeswehr. (Doktrinzentrum der Bundeswehr, 4)

Gerade aus der Sicht der evangelischen Friedensethik, welche das »pacem facere« (Mt 5,9: Selig sind, die Frieden stiften; denn sie werden Gottes Kinder heißen.¹²) in ihr Zentrum stellt, erscheint Wargaming zum Zwecke der »Kriegstüchtigkeit« ethisch nicht zu rechtfertigen (Barleben, 2026). Begreift man Wargaming als Ressource der »Kriegstüchtigkeit«, so verbleiben ihr Wesen und Nutzen immer innerhalb der Kriegslogik, deren Überwindung die ethische Reflexion doch gerade im Lichte der göttlichen Verheißung zu antizipieren versucht. Deutet man das Wargaming als Instrument zur Herstellung der (gesamtgesellschaftlichen wie institutionellen) »Kriegstüchtigkeit« scheint der (inszenierte) Krieg unausweichlich oder sogar geradezu naturgegeben zu sein. Wargaming ist dann Instrument zur Rüstung zum Krieg.

Dieser Logik sollte sich das gelingende Wargame in der Perspektive einer durch die para-pacem-Maxime geleiteten Ethik hingegen entziehen. Nicht dem Krieg oder der Kriegstüchtigkeit sollen gelingende

(12) NTG: μακάριοι οἱ εἰρηνοποιοί, ὅτι αὐτοὶ υἱοὶ θεοῦ κληθήσονται.

Vulgata: beati pacifici quoniam filii Dei vocabuntur.

Wargames also dienen, sondern vielmehr sollen sie den Frieden vorbereiten. Jedenfalls in der Perspektive der evangelischen Friedensethik.

Dies bedeutet nicht, dass Wargame per se abzulehnen sei, sondern dass sein Gelingen daran zu messen ist, ob in seinen Szenarien, Logiken und Mechanismen der Krieg selbst thematisch wird, und ob eine Perspektive über den Krieg hinaus im Spiel oder mindestens in seiner notwendigen Reflexion möglich wird (Anderie 2023, 27). Wargaming, das dazu dient, die aktive Suche nach Lösungen und Wegen in der Anwendung rechtserhaltender Gewalt einzuüben, diese als Ultima Ratio verständlich zu machen und auch die Fragen nach dem gerechten Einsatz von Gewalt in den Dimensionen des *ius ad bellum*, *in bello* und *post bellum*¹³ zu thematisieren, kann als gelingendes Wargaming auch in der Perspektive der Friedensethik gedeutet werden.

Hierzu sind neben den gewählten Szenarien, dem Storytelling und der Figurennarration die dem Spiel zeitlich nachgeordneten Reflexionsrunden entscheidend (Kodalle 2024). Die Friedensorientierung des Wargames ist also zentraler Bestandteil der Ethics by Design, die sich nicht nur auf die Figuren- und Szenarienzzeichnung erstrecken. Gerade dort, wo das Wargame als »ästhetisches Medium« wesensmäßig seine eigene Spiellogik überschreitet und seine Interdependenzen mit der Wirklichkeit zutage treten, kann Wargaming zum Instrument des »*para pacem*« werden. In den sich an das Spiel zeitlich anschließenden Reflexionsrunden können die Gruppen- wie Spieldynamiken aufgegriffen werden und so nicht nur die Betrachtung des Spiels als Spiel gelingen, sondern auch das Gespielte analysiert und seine Extension auf die eigene militärische Wirklichkeit, Handlungs- und Deutungsmacht betrachtet werden (Kodalle 2024). Gerade in der Extension des Spiels auf die Wirklichkeit liegt dabei die Möglichkeit aus den »Fehlern« in der vermeintlich sicheren Spielwirklichkeit für die eigene Tätigkeit als Soldat:in zu lernen (Anderie 2023, 27). So kann die gemeinschaftliche Reflexion zur Verhaltensanpassung nicht nur im Spiel, sondern gerade durch das Spiel über das Spiel hinaus führen.

(13) Mit der Formel des *ius ad bellum* (Recht zum Krieg), des *ius in bello* (Recht im Krieg) und dem *ius post bellum* (Recht nach dem Krieg) fragen Völkerrecht und Friedensethik gleichermaßen nach den Voraussetzungen legitimen Gewaltgebrauchs in internationalen Konflikten (*ius ad bellum*), der rechtlich-ethischen Einhegung des zulässigen Gewaltgebrauchs – etwa durch das so genannte humanitäre Völkerrecht – im Krieg (*ius in bello*) und der gerechten Welt- und Gesellschaftsordnung nach kriegerischen Konflikten (*ius post bellum*). Zur Frage des *ius ad bellum*, *in bello* und *post bellum* siehe Johrendt (2025).

So ist auf allen Ebenen der Entwicklung – im Sinne der Ethics by Design – wie auch der Durchführung des Spiels im Bewusstsein seines Wesens als ästhetisches Medium also danach zu fragen, wie sich Wesen und Nutzen von Wargames ethisch verantwortet realisieren lassen.

Im Sinne der Ethics by Design ist dabei nicht nur auf die verwendeten narrativen wie visuellen Bild- und Metaphernwelten kritisch zu achten, auch die ethischen Leitkategorien »Schutz vor Gewalt«, »Förderung der Freiheit«, »Abbau von Not« und »Anerkennung kultureller Vielfalt« müssen in Spieldesign und -durchführung mit bedacht werden. So muss auch für das Wargaming der qualifizierte Friede – verstanden als prozessuale Abnahme von Gewalt und Zunahme von Gerechtigkeit – als Leitziel in den Blick genommen werden.

Wargames, welche darauf zielen, Entscheidungsfindung, Innovation, Strategie in militärischen Kontexten zu trainieren, gelingen als ästhetische Medien also genau dann, wenn in ihnen die Ambivalenzen ihrer Szenarien deutlich werden, ihre vermeintliche »Safe-to-fail«-Umgebungen normativ gehaltvoll überschritten werden und der ihnen zentrale militärische Konflikt nicht mehr als unumgängliche quasi natürliche Notwendigkeit einsichtig wird.

Ethisch entscheidend ist dabei, dass ihr Spielcharakter insofern ernst genommen wird, als dass das ästhetische Medium Wargame nie für sich zu deuten ist, sondern in seiner Extension auf die sie umgebende Wirklichkeit beachtet werden muss. Wargames als ästhetische Artefakte, die sich durch unzählige Interdependenzen, Auswirkungen, Rückwirkungen, Potentiale, Chancen und Risiken auszeichnen, prägen stets ihre Umgebung. Darin liegt ihr edukativer, strategischer und taktischer Mehrwert wie auch ihr normativer Gehalt. Hier sind der Umgang mit Beschränktheit, Unsicherheiten, Risiken und nicht intendierten Handlungsfolgen zentral.

Wargaming kann dann im Sinne des »para pacem« dazu dienen, die als Ultima Ratio notwendige rechtserhaltende Gewalt einzuhegen und sie zugleich strategisch und taktisch einzuüben. Dies kann – im Falle gelingenden Wargamings – selbst ein Beitrag zur Eindämmung militärischer Gewalt immer dann sein, wenn Ambivalenzen, Ambiguitäten und nicht intendierte Handlungsfolgen innerhalb des Wargames erfahrbar werden und in der Reflexion ethisch gehaltvoll bearbeitet werden.

⇒ Schluss

Kann Wargaming tatsächlich als ethisch-normative »Safe-to-fail«-Umgebung verstanden werden, wie vom Doktrinzentrum der Bundeswehr beschrieben? Liefert Wargaming tatsächlich eine Umgebung, in der militärische Szenarien ohne ethische Relevanz ausprobiert, erprobt und taktische wie strategische Fertigkeiten geübt werden können, von der sie umgebenden Wirklichkeit losgelöst?

Weder die metaethische Analyse der Spiel-Moral noch die friedensethische kritische Betrachtung dieser Frage lässt eine positive Antwort zu. Die postulierte ethische Abgrenzung zwischen gespielter und ungespielter Wirklichkeit erweist sich als nicht haltbar. Spiele sind, so haben beide Argumentationslinien gezeigt, gerade in ihrer ethisch-normativen Extension nicht unabhängig von ihrer außerspielerischen Umgebung. Sie sind von ihrem Wesen her intersubjektive Begegnungsräume, in denen sich ethische Relevanz gezwungenermaßen ergibt und sie beeinflussen, prägen und modifizieren wiederum Kognition, Imagination, Verhalten und Selbstwahrnehmung auch über ihre Spielrealität hinaus und sind so gerade ein ethisch effektives und produktives Mittel des Trainings und der Ausbildung. Das Spiel – insbesondere dort, wo es auf reale Dynamiken intersubjektiver Begegnungen und Entscheidungskontexte verweist – ist kein von der ungespielten Wirklichkeit losgelöster Ort, sondern ein Medium ihrer Reflexion und Mitgestaltung.

Gerade ihre ethisch relevante Extension in die außerspielerische Wirklichkeit hinein führt dazu, dass das Design von Wargaming und Serious Games eine Aufgabe darstellt, die im Sinne des ethics by design-Ansatzes ethische Begleitung und das interdisziplinäre Gespräch im Prozess selbst erfordert. Soll die ethische Extension des Wargames gelingen, so müssen übersteigerte Machbarkeit, omnipotente Handlungsfähigkeit und Heroisierungen der Akteur:innen vermieden werden. Im Sinne der friedensethischen Doktrin des »si vis pacem, para pacem« gilt es den Krieg erst als Ultima Ratio der rechtswahrenden Gewalt zu verstehen.

So müssen Wargaming und Serious Gaming als ethisch relevante Praktiken verstanden werden, gerade weil das Spiel ethisch immer sich selbst übersteigt. Darin liegt ihr Wesen, ihr Nutzen sowie ihre Gefahren begründet.

⇒ Literaturverzeichnis

Anderie, Lutz (2023): Games Industry Management. Gründung, Strategie und Leadership – Theoretische Grundlagen, Berlin: Springer.

Aquin, Thomas von: Summa theologica (II/II, quaestio 40).

Barleben, Marie-Christin (2026): Peacegaming. Oder wie wir spielend Frieden lernen, in Ethik und Gesellschaft. Kein Spiel. Wargaming und Serious Gaming im Zeitalter der KI, 2026/1, hrsg. v. Kathrin Bruder, Lukas Johrendt, Gerhard Schreiber.

Bentham, Jeremy (2005 [1789]): An Introduction To The Principles Of Morals And Legislation, Whitefish: Kessinger Publishing.

Bonhoeffer, Dietrich (1986): Sanctorum Communio. Eine dogmatische Untersuchung zur Soziologie der Kirche, Gütersloh: Kaiser.

Brink, Cornelia/Gözl, Olmo (2022): Gewalt und Heldentum, in Asch, Ronald G./Aurnhammer, Achim/Feitscher, Georg/Schreurs-Morét, Anna/von den Hoff, Ralf: Compendium heroicum. DOI: 10.6094/heroicum/gewd1.1.20220908

Burghardt, Kathrin (2021): Wenn Maschinen als Menschen zu begegnen scheinen. Anerkennung unter der Herausforderung transhumanistischer Visionen, in: Ohly, Lukas; Gerber, Uwe (Hg.): Anerkennung. Personal – sozial – transsozial, Leipzig: Evangelische Verlagsanstalt.

Corpus heroicum (2022): Heroisierung. in Asch, Ronald G./Aurnhammer, Achim/Feitscher, Georg/Schreurs-Morét, Anna/von den Hoff, Ralf: Compendium heroicum. DOI: 10.6094/heroicum/hed1.2.20220818

Danaher, John (2021): The Ethics of Virtual Sexual Assault, in: Véliz, Carissa (Hg.): The Oxford Handbook of Digital Ethics, Oxford: Oxford University Press.

Doktrinzentrum der Bundeswehr (2024): Wargaming Handbuch der Bundeswehr, Download unter: <chrome-extension://efaidnbnmn-nibpcajpcglclefindmkaj/https://www.bundeswehr.de/resource/blob/5834032/9b940ee3d268b1a08b6b205b600bf155/en-handbuch-wargame24-data.pdf> (Zugriff am 15.10.2025).

Evangelische Kirche in Deutschland (2004): Aus Gottes Frieden leben – für gerechten Frieden sorgen. Gütersloh: Gütersloher Verlagshaus.

Feige, Daniel Martin (2015): Computerspiele. Eine Ästhetik, Berlin: Suhrkamp.

Feige, Daniel Martin/Inderst, Rudolf (Hrsg.) (2025): Computerspiele. 50 zentrale Titel, Bielefeld: transcript.

Galison, Peter (1996). Die Ontologie des Feindes: Norbert Wiener und die Vision der Kybernetik, in Rheinberger, Hans-Jörg/Hagner, Michael/Wahrig-Schmidt, Bettina, Räume des Wissens: Repräsentation, Codierung, Spur, Berlin/Boston: De Gruyter, 281–324.

Gelz, Andreas (2019): Deheroisierung. In: Compendium heroicum. in Asch, Ronald G./Aurnhammer, Achim/Feitscher, Georg/Schreurs-Morét, Anna; von den Hoff, Ralf: Compendium heroicum, DOI: 10.6094/heroicum/dehd1.0

Heidegger, Martin (1996): Die Technik und Die Kehre. Stuttgart: Neske.

Heidegger, Martin (2006): Sein und Zeit, Berlin: Walter De Gruyter.

Heller, Sascha (2025): Einmal queer gespielt. Über die Rolle der Repräsentation von LGBTQIA+-Identitäten im Videospiel.

Höhne, Florian (2024): Verantwortung in der evangelischen Ethik. Begriff - Imagination - soziale Praxis, Berlin/Boston: Walter de Gruyter.

Johrendt, Lukas (2025): Between Justice and Law: The Concept of Jus within the Doctrine of Jus ad Bellum, Jus in Bello and Jus post Bellum, in: Kunkel, Nicole/Meireis, Torsten (Hrsg.): The War between Russia and Ukraine. An Intercontinental Peace Ethical Conversation, Berlin: Walter De Gruyter.

Kant, Immanuel (²2016 [1785]): Grundlegung zur Metaphysik der Sitten, Hamburg: Felix Meiner Verlag.

Kodalle, Thorsten (2024): Das analoge Serious Games ›Neustart‹ – Möglichkeiten und Grenzen des Einsatzes in der Schule, in: Becker, Wolfgang/Metz, Maren (Hrsg.): Serious Games und Gamification in der schulischen Bildung, Wiesbaden: Springer.

Kutschera, Franz von (1982): Grundlagen der Ethik. Berlin/New York: Walter de Gruyter.

Lévinas, Emmanuel (2002 [1987]): Totalität und Unendlichkeit. Versuch über die Exteriorität. Baden-Baden: Karl Alber.

Luck, Morgan (2009): The gamer's dilemma. An analysis of the arguments for the moral distinction between virtual murder and virtual paedophilia, in: Ethics and Information Technology 11, 31–36.

Meireis, Torsten (2025a): »Justice and Peace Will Kiss« (Psalm 85:11): Christian Peace Ethics — Delusional in a Multipolar World?, in: Kunkel, Nicole/Meireis, Torsten (Hrsg.): The War between Russia and Ukraine. An Intercontinental Peace Ethical Conversation, Berlin: Walter De Gruyter.

Meireis, Torsten (2025b): Friedensethik im Krieg: Zur problematischen Polarisierung der friedensethischen Debatte im deutschen Protestantismus, in: Zeitschrift für Evangelische Ethik 69(1).

Mönig, Julia Maria/Grimm, Petra, et al. (2015): Ethics by Design. Grundlagen, Umsetzung und Grenzen ethischer Technikgestaltung.

NATO (2023): Wargaming Handbook, Download unter: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://paxsims.wordpress.com/wp-content/uploads/2023/09/nato-wargaming-handbook-202309.pdf> (Zugriff am 15.10.2025)

Ohly, Lukas (2019): Ethik der Robotik und der Künstlichen Intelligenz. Berlin et al.: Peter Lang.

Proofpoint: Sandbox, URL: <https://www.proofpoint.com/uk/threat-reference/sandbox>

Ricciardi, Francesco/Tommaso De Paolis, Lucio (2014): A Comprehensive Review of Serious Games in Health Professions, in: International Journal of Computer Games Technology, <https://doi.org/10.1155/2014/787968>.

Schäfer, Philip Jan/Verbovszky, Joseph/Schaal, Gary S. (2024): Deutschland muss Krieg spielen, in: Opinions on Security (46/2024).

Schrier, Kat/Torner, Evan/Hammer, Jessica (2018): Worldbuilding in Role-Playing Games, in: Zagal, José P./Deterding, S (Hg.): Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundation, New York: Routledge, 349–363.

Singer, Peter (1999): Practical ethics, Cambridge: Cambridge University Press.

Spies, Thomas (2025): Militarismus, in: Brandenburg, Aurelia/Schlegel, Linda/Zimmermann, Felix (Hrsg.): Handbuch Gaming & Rechtsextremismus. Voraussetzungen/Einstellungen/ Prozesse/Auswege. Bonn: Bundeszentrale für Politische Bildung.

Umweltbundesamt (12.06.2025): Serious Gaming und Nachhaltigkeit, Download unter: <https://www.umweltbundesamt.de/themen/>

digitalisierung/digitale-nachhaltigkeit/serious-gaming-nachhaltigkeit
#hintergrund (Zugriff am: 06.08.2025).

Waldenfels, Bernhard (2015): Sozialität und Alterität. Modi sozialer Erfahrung. Berlin: Suhrkamp.

Walzer, Michael (2005): Just and Unjust Wars. A moral Argument with Historical Illustrations. New York: Basic Books.

Wintjes, Jorit; Pielström, Steffen: »Preußisches Kriegsspiel«, in: Militärgeschichtliche Zeitschrift 78/1.

Wustmans, Clemens (2022): Sensibilität für Verletzungserfahrungen. Kritische Anthropologie und Intersektionalität, in: Bedford-Strohm, Heinrich et al. (Hrsg.), Kritische Öffentliche Theologie. Leipzig: Evangelische Verlagsanstalt, 173–188.

Zitationsvorschlag:

Johrendt, Lukas/Bruder, Kathrin (2026): (K)eine Spiel-Moral? Ethik diesseits und jenseits des Kriegsspiels (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-2> (Zugriff am [Datum]).



ethikundgesellschaft
ökumenische zeitschrift für sozialetik

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