

Spielerisch in den Abgrund blicken

⇒ 1 Einleitung

Der völkerrechtswidrige Angriffskrieg Russlands auf die Ukraine lässt sich vom ersten Tag an nahezu in Echtzeit verfolgen. Durch das Massaker von Butscha, kurz nach Kriegsbeginn, wurde der Öffentlichkeit die grausame Realität von kriegerischen Gewaltdynamiken offenbart (OHCHR 2022). In Anbetracht der Schilderungen, Bilder und Videosequenzen drängt sich selbstverständlich die Frage auf, warum ausgerechnet Krieg mit Spielen in Form von *Wargaming* in Verbindung gebracht werden sollte. In diesem Text soll ein kulminierendes Konzept vorgestellt werden, wie über den spielerischen Ansatz im *Wargaming* für die vernichtenden Abgründe des Krieges sensibilisiert werden kann. Dazu werden die Prozesse der Gewaltabstrahierung und Dehumanisierung im Spiel und der Wirklichkeit einer nähergehenden Analyse unterzogen.

Die Ausführungen in diesem Text stehen in einem Beobachtungs- und Gesprächskontext des Spiels *Contested*, welches ich im Rahmen mehrerer Ausbildungsgruppen an der Führungsakademie der Bundeswehr mit Generalstabsoffizieren der Bundeswehr gespielt habe (Dstl 2023).

Benedikt Bussmann, *28.08.1990 in Oberhausen. Nach einem Studium der Bildungs- und Erziehungswissenschaften an der Helmut-Schmidt-Universität folgte im Jahr 2024 seine Promotion zum Dr. phil. im Rahmen seiner militärischen Anstellung an der Führungsakademie der Bundeswehr. Er untersucht derzeit an einem interdisziplinären Forschungsprojekt die Realisierbarkeit ethischer Geltungsansprüche im Kontext militärischer Anwendungssysteme. Zu den jüngsten Publikationen gehören seine Dissertation »Ethisch Denken in Zeiten von Krieg und Frieden – Eine Grundlegung ethischer Bildung im friedensgeleiteten Anspruch Innerer Führung« sowie sein Beitrag auf der European Conference of AI (ECAI) 2025 unter dem Titel »Hyperwar and the Dehumanisation of War. An ethical consideration«.

ORCID: 0009-0006-2664-3145

DOI: [10.18156/eug-1-2026-art-3](https://doi.org/10.18156/eug-1-2026-art-3)

Das Spiel selbst wird im Rahmen dieses Textes nur einen begrenzten Anteil einnehmen, weil es primär geeignet ist, um zwischenmenschliche Interaktion zu untersuchen. Da es sich allerdings um ein *strategisches Wargame* handelt, eignet es sich dennoch, um zu verdeutlichen, wie Abstrahierung auf dieser Betrachtungsebene das Verhältnis zu Gewaltanwendung und moralischer Sensibilität beeinflusst.

Aufgrund der unklaren Definitionslage darüber, was *Wargames* sind, wird im ersten Abschnitt zunächst eine definitorische Präzi-

sierung vorgenommen. Diese wird durch eine moralische Begriffsbestimmung ergänzt, die den *performativen* Charakter im Spiel aufnehmen kann, jedoch keinen holistischen Anspruch erhebt. So wird stets ein Zusammenwirken deontologischer, tugendethischer und konsequentialistischer Faktoren vorausgesetzt, ohne dies im Einzelnen oder Allgemeinen zu problematisieren. Dieser Ansatz folgt der Idee, dass über *Game-Based Learning Moral* auch in komplexen Handlungskontexten erfasst und ethisch reflektierbar gemacht werden kann (Koskinen et al. 2025, 53).

Anschließend wird am Beispiel von *Contested* der formale Aufbau eines *strategischen* Wargames erläutert. Davon ausgehend wird es möglich sein, den Schritt Richtung kriegerischer Gewaltanwendung und damit verbundenen Abstraktionsverfahren exemplarisch zu beleuchten. Abschließend wird eine Überleitung zu Abstrahierungsprozessen im Kontext kriegerischer Gewaltanwendung und übergeordneten Planungsprozessen zur Diskussion gestellt. Ich möchte darlegen, dass diese zwar bedingt notwendig, allerdings ebenso Ausgangspunkt technokratischer Entfremdung menschlichen Leids sind und so in eine Selbst-Dehumanisierung führen können.

⇒ 2 Zur Omnipräsenz von Moral im Wargaming

Der analoge und digitale Spielmarkt stellt ein riesiges Angebot zur Verfügung, in dem Kriege (z.B. Hearts of Iron IV), Gewalt (z.B. Counterstrike) oder davon entlehnte Abwandlungen (z.B. Fortnite) zu großer Beliebtheit führen. Zu Beginn muss also eine notwendige Abgrenzung zwischen Wargaming und *Spielen, die Krieg thematisieren*, hergestellt werden. Digitale Ableger von derartigen Kriegssimulationen (z.B. Call of Duty, Battlefield, World of Tanks) bringen eigene Untersuchungen hervor und können in ihrer Gestaltung und den Anwendungskontexten normativ reflektiert werden (Heck 2020; Esmaeili/Woods 2016). Dieser Beitrag folgt allerdings dem definitorischen Ansatz Peter Perlas, dessen Negativbestimmungen ebenso zu berücksichtigen sind:

»What Wargaming is not often is not analysis in the usual sense of rigorous, quantitative, dissection of a problem. Nor is wargaming real, despite the similarities of gaming language and the gaming experience to many aspects of actual operations. [...] In essence wargaming is an exercise in human interaction, and the interplay of human decisions

and the outcome of those decisions makes it impossible for two games to be the same.« (Perla 1985, 70)

Wargaming beschreibt also eine bestimmte *Methode* zur Analyse menschlicher Interaktion und komplexer Entscheidungsprozesse. Auch wenn die Simulation von Realität möglich ist, ist dies kein notwendiger Bestandteil. Ebenso wenig ist eine grafische oder analog gestaltete Rekonstruktion von Wirklichkeit eine Voraussetzung. Deshalb sind vor allem Brettspiele oder andere analoge Spieldesigns verbreitet.

Perlas Grundlagentheorien finden sich auch in den Grundlagendokumenten der Bundeswehr wieder (Doktrinenzentrum der Bundeswehr 2024, 8), sodass Perlas Definition einen geeigneten Ausgangspunkt ethischer Betrachtungen darstellt. Dadurch soll deutlich werden, dass *Wargaming* als *Methode* in der militärischen Ausbildung und aktiven Prozessanalyse und nicht zur Kommerzialisierung oder Unterhaltung auf Kosten von Kriegsoffizieren verwendet wird.

Wie aus Perlas Definition bereits hervorgeht, ist die *Einzigartigkeit* von Entscheidungssituationen und menschlicher Interaktion im Spielverlauf ein zentrales Element von Wargaming. Damit ist gemeint, dass der größte Nutzen von Spielen dann besteht, wenn die Spielenden *nicht* wissen, welche Konsequenzen mit getroffenen Analysen und Entscheidungen verbunden sind und entsprechend frei mit den Spielmechaniken und anderen Menschen interagieren. Damit unterscheiden sich diese Spielkontexte fundamental von repetitiven Spielformaten (z.B. Ethixx), die etwa zur Wissensvermittlung eingesetzt werden können (Brendel 2018, 231).

In diesem Text soll dargestellt werden, warum *Wargaming* einen eigenwertigen Zugang bietet, um moralische Aspekte im Verhalten einzelner Menschen aber auch innerhalb von Gruppendynamiken zu analysieren. Der Ausgangspunkt für diese These geht auf Verständnis omni-präsender Moral zurück, das Ernst Tugendhat in seinen *Vorlesungen über Ethik* (1993) zugrunde legt, um einen systematischen Zugang moralischer Affekte für die Ethik zu begründen (Tugendhat 2019, 11). In einem anderen Text konstatiert Tugendhat die Probleme liberaler Moralsysteme, dass Menschen zwar sehr wohl über moralische Standpunkte verfügten, diese aber nicht ethisch *begründen* könnten (Tugendhat 2010, 114).

Bezogen auf individuelle Spielkontexte verschiedener Wargames bedeutet das, dass hier moralische Haltungen in *komplexen* Entscheidungskontexten Ausdruck finden können, ohne dass diese expliziter

Reflexionsgegenstand des Spieldesigns sein müssen. Dadurch können sie deutlich näher das reale Entscheidungsverhalten reproduzieren, weil moralische Aspekte in Konkurrenz zu anderen Bewertungskriterien stehen oder von performativen Selbstzweifeln begleitet sein können, wenn Handlungskonsequenzen ungewiss sind (Bostyn et al. 2018, 1090; Lin-Greenberg et al. 2022, 90). Der Mehrwert besteht in diesem Zusammenhang darin, dass die Spielenden ein unmittelbares *Feedback* in Form von Kooperation oder Repressalien anderer Spieler erhalten können. Das Spiel *Contested* zeichnet sich etwa dadurch aus, dass neben formalen Spielmechaniken auch freie Elemente des *Storytellings* Teil des Geschehens sind, bei denen Spielende eigene Redebeiträge konzipieren können, um andere Spielparteien in ihren zukünftigen Entscheidungen zu beeinflussen.

⇒ 3 Exemplarischer Aufbau eines strategischen Wargames am Beispiel *Contested*

Ein zentrales Merkmal von Wargames besteht darin, dass Menschen gegen andere Menschen spielen und nicht etwa gegen das Spiel selbst, um die Aufgabenverteilung und Herausforderungen, die auch außerhalb des Spielszenarios von Menschen übernommen werden, realitätsnah abzubilden (Perla 1990, 166). Auf diese Weise erhalten die spielerischen Elemente einen realen Wirkmechanismus, indem zum Beispiel die Verlässlichkeit bei Absprachen nicht nur für den Spielkontext, sondern auch für reale Gegebenheiten gelten kann.

Das hier gewählte Referenzspiel *Contested* ist ein vom britischen Verteidigungsministerium in Auftrag gegebenes *strategisches* Wargame. Als *strategisch* gelten Spiele dann, wenn das Spielgeschehen auf einer globalen Ebene zu verorten ist, wodurch Spielparteien beispielsweise das Zusammenwirken mehrerer Organisationseinheiten auf einer längerfristig angelegten Zeitachse überprüfen können (Perla 1985, 72). Damit lässt sich identifizieren, warum individuelle Perspektiven kein Bestandteil von strategischen Spielkonzepten sein können, was im Folgenden präzisiert werden soll.

In *Contested* übernimmt ein Spielender die Rolle eines gesamten Staates und soll in dieser Rolle eigene Spielziele innerhalb eines Szenarios verfolgen, für deren Umsetzung die Interaktion mit anderen Staaten (Spielenden) notwendig ist (Dstl 2023, 1). Es bleibt also den Spielenden überlassen, inwieweit sie mit anderen Spielparteien kooperieren oder feindlich eingestellt sind. Dafür steht jedem Spielenden ein Maßnahmenkatalog zur Verfügung, der an den »Instrumenten der Macht«

angelehnt ist, die in außenpolitischen Verhandlungen und Planungen verwendet werden (Hartley 2018, 17). Hierzu zählen die Kategorien Diplomacy, Intelligence, Military und Economics (DIME), die mit entsprechenden Handlungsoptionen belegt und durch Skalenwerte abgebildet werden, die die spielmechanischen Erfolgswahrscheinlichkeiten beeinflussen. Zusätzlich gibt es noch geheime Aktionen, die es den Spielparteien ermöglicht, versteckten Einfluss auszuüben. Insgesamt liegt eine starke Abstrahierung von der Realität vor, weil es sich lediglich um Zahlenwerte handelt, die wiederum ein Würfelergebnis verändern können. Tatsächliche Konsequenzen, wie der Zusammenbruch einer Wirtschaft oder der fehlende Rückhalt in der eigenen Gesellschaft, wirken sich nicht auf das Spielgeschehen aus. Durch den bereits genannten Aspekt des *Storytellings* tritt allerdings ein performativer Faktor hinzu, der individuelle Spielverläufe ermöglicht und die formal angelegte Spielmechanik durch menschliche Facetten aufricht und so auch eine Identifikation und Rollenverständnis für verschiedene Perspektiven eröffnet.

⇒ 4 Abstrahierungsprozesse im strategischen Wargaming

Wie aus Perlas Definition (s.o.) ersichtlich wird, sind diverse Abstrahierungen ein immanenter Bestandteil von Spielkonzepten. Ein funktionales Argument lautet, dass gewisse Komplexitätsreduktionen im Entwicklungsprozess notwendig sind, um spielbare Mechaniken zu entwickeln (Doktrinenzentrum der Bundeswehr 2024, 28). Das führt insbesondere bei strategischen Wargames dazu, dass menschliche Vielfältigkeit und Individualität kaum in die Mechaniken einfließen. Menschliche Einheiten werden in *Contested* etwa durch Holzsteine oder abstrakte Figuren gekennzeichnet, sodass eine persönliche Identifikation oder ein Verantwortungsgefühl für die so repräsentierten *Menschen* kaschiert wird. Das kann etwa dazu führen, dass Spielende eine militärische Konfrontation wählen, obwohl sie nur eine sehr geringe Erfolgswahrscheinlichkeit haben, was im realen Kontext zum Tod zahlreicher Soldat*innen führen würde. In einer Spielgruppe hat jedoch ein Spieler diesen Umstand zum Gegenstand einer öffentlichen Rede (Diplomatie-Aktion) genutzt, um eine eigene militärische Beteiligung an einem Konflikt zu verhindern. In dessen Folge haben andere Spielende ebenfalls gewaltfreie Strategien verfolgt und es wurde häufiger betont, dass die Spielsteine Menschen repräsentieren. Das unterstreicht den erheblichen Mehrwert des *Storytellings* im Kontrast zu den sonst formalen Spielmechaniken, in denen Skalen und Wahrscheinlichkeiten das Ergebnis maßgeblich determinieren.

Durch die Dehnung des Zeitverlaufs während eines Spielzuges ist es nicht möglich, punktuelle Prozessabläufe, wie sie etwa in *taktischen* Wargames repräsentiert werden, einzubetten (Perla 1985, 73). Das verstärkt die grundsätzliche Tendenz, menschliche Faktoren auf dieser Betrachtungsebene zu exkludieren. Das Spieldesign trägt demnach maßgeblich dazu bei, künstliche Reduktionen zu erzeugen, was in der späteren Analysephase aktiv besprochen werden muss (Perla 1987, 51).

Im nächsten Abschnitt werde ich darstellen, dass Abstrahierungsprozesse in militärischer Sprache und im Umgang mit letaler Gewaltanwendung verbreitet sind. Diese Thematik soll zunächst losgelöst vom Wargaming betrachtet werden, um herauszustellen, dass es sich dabei um ein allgemeines Phänomen handelt, das mit hoher Verschwiegenheit belegt ist. Obwohl Wargaming nicht den Anspruch verfolgt, Realität abzubilden, wird nämlich ebenjene Facette äußerst realitätsnah reproduziert. Im Anschluss soll ein praktischer Ansatz diskutiert werden, inwiefern Wargaming dabei helfen kann, für die Auswirkungen der subjektbezogenen und prozessgebundenen Phänomene der Dehumanisation im Militär zu sensibilisieren.

⇒ 5 Kinetische Energie ins Ziel tragen

Dieses Kapitel widmet sich nun zunächst den sprachlichen Abstrahierungsprozessen in der Gewaltanwendung, die sich auch in Formen der Dehumanisierung des Anderen auswirken kann. Dabei besteht die reelle Gefahr, dass das Denken und Sprechen in rein technischen Kategorien die existenziellen Abgründe verschleiert, mit denen all jene konfrontiert sind, die sich der Gewalt nicht entziehen können. Der Bezug zum Wargaming ergibt sich aus den ähnlich bis identisch beobachtbaren Abstrahierungen in Entscheidungsprozessen und Interaktionen. Anders als in der erlebten Realität eines militärischen Gefechts sind die Abstrahierungen allerdings Bestandteil des Spieldesigns. Die Relevanz dieser Relation ergibt sich aus dem Umstand, dass Wargaming als *Methode* den Zweck erfüllen soll, Entscheidungen unter Unsicherheit und Zeitdruck zu fällen und daraus resultierende Konsequenzen zu erleben und zu verantworten.

⇒ 5.1 Sprache und Gefecht

Dass militärische Planungsprozesse eine inhärente Tendenz haben, spielerisch zu werden, lässt sich anhand einer Schilderung Baudissins

verdeutlichen, die im Kontext der Tagung im Kloster Himmerod im Jahr 1950 steht:

»Als dann zum Schluss der Tagung General Heusinger in einer höchst intelligenten Lagebeurteilung darauf zu sprechen kam, was passieren würde und wie wir reagieren müssten, wenn die Russen nördlich des Harzes mit so und so viel Divisionen zum Angriff anträten, merkte ich mit Schrecken, dass ich diesen Überlegungen mit uneingeschränktem Interesse folgte. Ich war dabei, das Ganze wieder als abstraktes Spiel zu betrachten und zu vergessen, wie die Wirklichkeit solcher Operationen aussieht und was sie an Tod, Verstümmelung und Angst mit sich bringen. Auf die Frage, ob jemand noch etwas zu bemerken habe, erhob ich mich, um meine Besorgnis zu artikulieren und dass es aus diesen Gründen für mich richtiger sei, mich zurückzuziehen. General Heusinger kam mir nach, fasste mich am Portepee und meinte, dass man gerade Leute ›mit Gewissen‹ dringend brauchen werde; dass ich also gar nicht fehl am Platze sei.« (Schlaffer/Schmidt 2007, 205)

Baudissin berichtet hier einerseits von einer Art Automatismus, der eingesetzt habe und andererseits von dem Reiz, der davon ausgeht, Krieg als abstraktes Spiel wahrzunehmen, in dem sich die Generäle eine mentale Auseinandersetzung liefern, während die Konsequenzen auf den realen Schlachtfeldern grausam und traumatisierend sind. Bei dieser Abstrahierung handelt es sich nicht um einen Selbstzweck, sondern sie folgt einem Grundsatz von Clausewitz, den Krieg als Akt zu verstehen, »um den Gegner zur Erfüllung unseres Willens zu zwingen.« (Clausewitz 1952, 90). Damit ist gemeint, dass die Seite, der es gelingt, trotz der Widrigkeiten und Unberechenbarkeit kriegerischer Dynamiken, schnelle und funktionale Entscheidungen zu treffen, die andere Seite dominieren kann. Die systemische Funktionalität dient also dem eigenen Überleben. Die Konzeption der *Inneren Führung*, die maßgeblich von Baudissin entwickelt worden ist, beinhaltet seit jeher den Versuch, die Menschlichkeit im Militär und Krieg beizubehalten, obwohl die zugrundeliegende funktionalistische Systemlogik weiterhin als notwendig angesehen wird. Dass sich dieser normative Geltungsanspruch immer wieder gegenüber zahlreichen kontradiktorischen Erfahrungen aus Kriegen weltweit behaupten muss, liegt mitunter an der Sprache, wie innerhalb und außerhalb des Militärs über Gewalt im Krieg gesprochen wird.

Fyjis-Walker spannt in seiner Analyse den Bogen von Jürgen Habermas' *Theorie kommunikativen Handelns* zu George Orwells Kritik an der Sprachentwicklung in der britischen Politik. Darin stellt er heraus, dass die britische Regierung in Bezug auf die Streitkräfte auch dann *strategische* Rhetorik verwende, obwohl sie Dinge vor der Bevölkerung *erklären* müsse und dazu gezielt Euphemismen und Abstrahierungen vornehme, was er mit Orwell als »sanitised language« bezeichnet (Fyjis-Walker 2024, 14–15).¹

Über die Intentionen, Gewalthandlungen bzw. den generellen Einsatz von Militär rhetorisch zu verschleiern, soll an dieser Stelle nicht gestritten werden. Dass es sich jedoch um ein verbreitetes Phänomen handelt, vermutet auch Paul van Tongeren:

»While we normally look *towards* the phenomenon under consideration, in the case of violence we seem to look *away* from it. We are therefore strongly prejudiced, or to put it more kindly, we have a strong engagement. Violence seems primarily to demand that we combat it rather than reflect on it.« (van Tongeren 2023, 18)

Tongeren beschreibt diesen Umgang mit dem Phänomen *Gewalt* als etwas Kategorisches. Vielleicht handelt es sich bei der Verschleierung bzw. Unfähigkeit politisch und gesellschaftlich offen über Gewalt zu sprechen um eine westliche Entwicklung des 20. Jahrhunderts. Vietnam-Veteran Karl Marlantes kommt zu der Feststellung: »Silence is a recent Club rule. It was not always so.« Dazu verweist er auf die Helden- und Sagengeschichten der nordischen, griechischen und römischen Mythologie, in denen der Krieg allgegenwärtiger Bestandteil in Lyrik und Literatur gewesen sei (Marlantes 2011, 217). Auch Clausewitz definiert den Krieg zu Beginn seines ersten Buches als »nichts als ein erweiterter Zweikampf«, der in Preußen nicht tabuisiert wurde, sodass dieser Vergleich nicht als Provokation zu verstehen ist (Clausewitz 1952, 89). Ganz deutlich betont er im nächsten Kapitel, dass im Krieg der »Gebrauch der physischen Gewalt in ihrem ganzen Umfange« und »rücksichtslos ohne Schonung des Blutes« erforderlich sei (Clausewitz 1952, 90). Dieser definitorische Vergleich ist jedoch im zeitlichen Kontext zu betrachten. Nicht nur in der Hinsicht, dass gerade

(1) Bei der Überschrift dieses Textteils handelt es sich beispielsweise um eine geläufige Formulierung in der Luftkriegsführung, mit der Piloten zum Ausdruck bringen, Bomben abzuwerfen.

unter preußischen Offizieren eine ausgeprägte Ehrkultur herrschte, sondern dass es sich in Europa vielmehr um ein *multinationales Offizierkorps* gehandelt habe, sodass auch Offiziere anderer Länder ein vergleichbares Ehrverständnis mitbrachten, was zu einem übergreifenden Kodex führte, dass mit Zivilisten und Ländereien rücksichtsvoll umzugehen sei (Neitzel 2024, 20).

⇒ 5.2 Spiel und Gefecht

Das skizzierte Konfliktfeld Innerer Führung um Menschlichkeit und Funktionalität entfaltet das normative Spannungsverhältnis, das es militärisch zu diskutieren gilt, weshalb Wargaming als Methode Potenziale beinhaltet, die neue Diskussionsräume zur Auseinandersetzung eröffnen können. Die Spielsituation ist dann einerseits hilfreich, indem sie zunächst fiktional behandelt werden kann und andererseits, weil sie trotzdem reale Entscheidungsprozesse und Interaktionen hervorgebracht hat. Die Überführung von der Fiktionalität auf reale Entscheidungskontexte erlaubt dann sowohl die Reflexion auf die Abstrahierungsmechanismen von Gewalt im Spiel und in realen Kontexten gleichermaßen. Damit kann das Ziel verfolgt werden, einen neuen sprachlichen Zugang zu einem Themenfeld zu legen, der früher durch Heroisierungen und mittlerweile durch Beschweigen geprägt ist.

Nun geht es auch Marlanes nicht darum, ein verklärendes, heroisierendes Kriegsbild zu entwerfen, um neue Heldengeschichten zu formulieren, sondern darum, die politische und gesellschaftliche Verantwortung für Kriegseinsätze der USA wahrzunehmen, weswegen die Gewaltakte in den zahlreichen Kriegseinsätzen der USA offen angesprochen werden müssten (Marlanes 2011, 216). Es scheint jedoch eine Herausforderung zu sein, eine Sprache zu finden, die diesem Anliegen im Allgemeinen gerecht wird, wie auch Erfahrungsberichte anderer Militäreinsätze zeigen.

Ein israelischer Soldat berichtet in einem Interview im Nachgang zum Sechs-Tage-Krieg über die Erschießung von ägyptischen Soldaten, die zwar besiegt waren, sich aber nicht ergeben wollten und kommt zu folgender Einschätzung:

»Der Maßstab ändert sich. Man kann in keiner Weise über dieses Thema mit Leuten, die nicht dabei waren, diskutieren. Es ist eben so. Man kann einen, der geschossen hat, weder verurteilen, noch Recht geben.« (Shapira 2017, 195)

Die Probleme, eine gemeinsame Sprache zu finden, könnten also auf den Mangel an geteilter Evidenz, die für gemeinsames Verstehen wichtig wäre, zurückzuführen sein. Unterschiedliche Spieldesigns können hier zumindest fiktionale Entscheidungsszenarien reproduzieren, um Menschen in eine solche Entscheidungssituation inklusiver ihrer Konsequenzen zu versetzen.

Wenn wir das Phänomen der Gewalt anschauen, statt wegzusehen, können ebenjene Facetten des kriegerischen Erlebens zum Vorschein kommen und Ausdruck finden, die für Außenstehende nicht verstehbar wirken. Es handelt sich dabei um die Faszination und Euphorie, von der auch Baudissin berichtet und die ihn so erschrecken ließ. Karl Marlantes beschreibt sein Erleben so:

»The least acknowledged aspect of war, today, is how exhilarating it is. This aspect makes people very uncomfortable. Not only it is politically incorrect; it goes against the morality taught in our schools and churches.« (Marlantes 2011, 62–63).

Es scheint also weiterhin Aspekte aus Clausewitz' Kriegsbild zu geben, die heute Gültigkeit beanspruchen können, aber keine öffentliche Auseinandersetzung zulassen. Vielleicht, weil es sich um die heroisierenden Aspekte handelt, die nach den Erfahrungen zweier Weltkriege zu recht normativ als Verklärungen bezeichnet werden können. Dieser Text argumentiert aber dafür, die Auseinandersetzung mit Gewalterfahrung nicht auf die verklärende Heroisierung zu reduzieren, was an folgender Schilderung von Clausewitz verdeutlicht werden soll:

»Gewöhnlich macht man sich, ehe man sie kennengelernt hat, eine Vorstellung davon, die eher anziehend als zurückschreckend ist. Im Rausche der Begeisterung sturmschritts auf den Feind eindringen - wer zählt da die Kugeln und die Fallenden -, die Augen wenige Momente zugeedrückt, sich dem kalten Tode entgegenzuwerfen, ungewiß, ob wir oder andere ihm entrinnen werden - und dies alles dicht am goldenen Ziel des Sieges - dicht vor der labenden Frucht, nach welcher der Ehrgeiz durstet - kann das schwer sein?« (Clausewitz 1952, 151)

Auf diese Schilderung folgt eine ernüchternde, klare Darstellung an Evidenzen, die der Krieg für »den Neuling« bereithält. Von »rasselnden

Karätschen« über »sausende Kanonenkugeln«, die nur »zollweit an Ohr, Kopf und Seele vorbeifliegen«, kommt Clausewitz zum »Anblick der Verstümmelten und Hinstürzenden mit Jammerschlägen an unser klopfendes Herz.« Er schließt mit der Formel, die für Abstrahierung und die Dehumanisation im Krieg wegweisend sein wird: »Es ist wahr, die Gewohnheit stumpft diese Eindrücke sehr bald ab; nach einer halben Stunde fangen wir an, gleichgültiger gegen alles zu werden, was uns umgibt, der eine mehr, der andere weniger;« (Clausewitz 1952, 152). Gerade weil es sich hierbei um existenzielle Grenzerfahrungen handelt, die das Verhältnis zur Gewalt prägen, sollte eine kritische Öffentlichkeit ein eigenes Interesse haben, dieses Erleben nicht in militärischen Subgruppen zu isolieren, um die Integration der Streitkräfte in die demokratische Gesellschaft zu unterstützen. Schließlich endet ein Krieg irgendwann, aber die prägsamen Erfahrungen und daraus resultierenden Veränderungen bei den Betroffenen bleiben. Auch hier bieten Spielszenarien einen niederschweligen Gesprächseinstieg, um die Gewalterfahrungen zu entpersonalisieren.

⇒ 5.3 Das Gefecht und sein Preis

Dadurch kann die Reflexion von Gewaltdynamiken aufgegriffen werden, um den gefährlichen Kippunkt von Abstrahierungsprozessen bis hin zur Selbst-Dehumanisierung offenzulegen, die ich abschließend diskutieren möchte. Ich möchte nachfolgend skizzieren, wie aus der funktionalen Notwendigkeit zur Gewaltabstrahierung ein selbst-zerstörerisches Momentum hervorgehen kann.

Ein anderer israelischer Soldat hat dahingehend eine, für ihn selbst, interessante Beobachtung gemacht:

»Von Hass war keine Rede. Es war Beruf. Ich versuchte, mir dieses Phänomen zu erklären... da fiel mir auf, dass ich im Kampf nur in technischen Begriffen denke. Ich überlege nur, wie ich die Waffe bedienen soll... wie ich die Jeeps leite, wie ich meine Leute führe, was ich per Funk melden soll, wo ich mich befinde.« (Shapira 2017, 196)

Diese Äußerung ist eine treffliche Veranschaulichung für die technologische Weiterentwicklung einerseits, aber auch einen gleichbleibenden Kern andererseits. Während Hass ein Ausdruck für eine intensive Gefühlsregung wäre, reduziert der Soldat sein Handeln auf seine (handlungs-)technischen Komponenten. Als Erklärung kann das Phänomen

»kognitiver Erschöpfung« angeführt werden, was in lebensbedrohlichen Situationen dazu führt, dass alle kognitiven Prozesse, die mit Anstrengung verbunden sind, auf das Überleben ausgerichtet sind (Sapolsky 2021, 691). Aus der militärischen Perspektive kommt hinzu, dass die Abstrahierung offenbar auch auf der taktisch-operativen Ebene auftritt, da sowohl Clausewitz' als auch die Schilderung des israelischen Soldaten auf einem erlebten Gefecht basieren und nicht durch abstrakte Kartensymbole und Figuren repräsentiert werden. Damit verdichtet sich die These, dass Abstrahierungsprozesse immanenter Bestandteil von militärischen Planungsprozessen (strategische Ebene) und Gefechtshandlungen (taktisch-operative Ebene) zugleich sind, weshalb Komplexitätsreduktion und Abstrahierung im Wargaming für dieses Phänomen sogar äußerst reale Wirkmechanismen darstellen.

Allerdings endet nicht jeder Reflexionsprozess auf diese Weise. Schließlich hat es Gründe, warum Baudissin so sehr für das Grauen des Krieges sensibilisieren wollte. Doch um die Abgründe des Krieges begreifen zu können, muss der Weg dorthin weiter beleuchtet werden, sodass eine gemeinsame Sprache, wie sie Marlantes einfordert, entwickelt werden kann. Ein weiterer israelischer Soldat berichtet davon, wie es war, Menschen zu erschießen und wie es ihn nachhaltig verändert hat:

»Manchmal sah ich die rennenden ägyptischen Soldaten. Ich ballerte auf sie und freute mich, dass ich so ruhig schießen konnte. Sie schienen mir wie Puppen auf dem Jahrmarkt, die man sich mit dem Luftgewehr vornimmt - und wenn du triffst, bist du unheimlich stolz, dass du getroffen hast. So ungefähr war mir zumute, als ich auf wirkliche Menschen schoss. Die ganze Romantik von Krieg und Kampf - all das ist vorbei und kommt nicht mehr.« (Shapira 2017, 103)

Die Abstraktion, die sich auf strategischer Betrachtungsebene durch Figuren o.ä. automatisch einstellt, wird von diesem Soldaten auch im eigenen Erleben wiedergegeben. Durch den Nachsatz wird jedoch deutlich, dass die Freude, die er im aktiven Gefecht verspürt hat, einer Ernüchterung und Schmerz gewichen ist. Das setzt allerdings die Bereitschaft voraus, sich mit der Verantwortung seines Handelns auch emotional auseinanderzusetzen, anstatt sich am Rausch systemischer Funktionalität zu betäuben.

Von dieser Steigerung in einen Exzess berichtet hingegen Marlantes, dessen Erfahrungen in Vietnam die Dauer des Sechstagekrieges, von dem die hier genannten Israelis berichten, weit übersteigen. Nach einer kurzen Einführung in die spirituelle Bindung von Kämpfern an den Glauben an eine höhere Sache, führt er ein Beispiel an, in dem er »Transcendence through violence« erfahren habe, welche in ihm ein *gottgleiches* (»godlike«) Gefühl erzeugt habe. Dieses Gefühl sei bis heute so präsent, dass er als Gegengewicht das Bild eines kriegsgeschädigten, toten Mädchens aus Mozambique in seinem Haus hängen habe, um die lebhaft Euphorie zu bremsen, die seine Kriegserlebnisse bis heute in ihm auslösen (Marlantes 2011, 64–66).

Nun erscheint eine andere Metapher, die Marlantes wählt, in ihrer Gesamtheit verständlicher: »Combat is the crack cocaine of all excitement highs – with crack cocaine costs.« (Marlantes 2011, 160). Der Rausch, von dem er (und andere Soldat*innen) berichten hat einen entsprechenden Preis, der einen physischen, aber vor allem auch psychischen Tribut einfordert, der in seinen Schilderungen immer wieder in Form von *Taubheit* (»numbness«) auftaucht (Marlantes 2011, 72). Das ist vergleichbar mit der Gleichgültigkeit, von der Clausewitz schreibt oder dem veränderten Maßstab aus den Schilderungen des israelischen Soldaten.

Das Vorwort zum Wargaming Handbuch der Bundeswehr hat der Generalinspekteur der Bundeswehr, Carsten Breuer, verfasst. Eingangs beantwortet er die Frage, wozu die Bundeswehr Wargaming brauche mit »Kriegstüchtigkeit« (Doktrinenzentrum der Bundeswehr 2024, 5). Eine transparente Forderung nach Kriegstüchtigkeit muss sich offen mit den menschlichen Abgründen des Krieges auseinandersetzen. Dazu zählen der Rausch und die entfremdende Taubheit und Traumatisierung des Kampfes gleichermaßen. Über diesen stehen die diversen Variationen an Abstrahierung und Dehumanisation, die auf allen Ebenen der Kriegsführung stattfinden und hier nur exemplarisch skizziert werden konnten.

⇒ 6 Diskussion – Wargaming am Abgrund?

Abschließend soll diskutiert werden, ob Wargaming für diese, vielfach beschwiegene Facette des Krieges, neue Impulse setzen kann, um das Thema zu beleuchten. Aus den hier vorgestellten Schilderungen sollte deutlich werden, dass militärische Planungsprozesse und die unmittelbare Gewaltanwendung von unterschiedlichen Abstrahierungen zur Dehumanisierung durchzogen sind. Als treibendes Motiv konnte die

Freude an systemischer Funktionalität identifiziert werden. Auf strategischer Ebene zeichnet sie sich durch die Überlegenheit im Umgang mit Komplexität in Planungs- und Entscheidungsfindungsprozessen aus, wie auf Basis von Baudissins Schilderung erörtert werden konnte. Auf der taktisch-operativen Ebene, also dort wo Gewalt ausgeübt, erlebt und verarbeitet wird, dienen Abstrahierungsprozesse zum Selbstschutz, um von dem Grauen und Schrecken nicht überwältigt zu werden und handlungsfähig zu bleiben.

Nun sind empirische Feststellungen zu militärischen Systemlogiken nicht hinreichend, um daraus normative Rechtfertigung oder Alternativlosigkeit abzuleiten. Zum besseren Verständnis ist eine abschließende Analogie von Marlantes hilfreich:

»Waging war fully, committing every ounce of force at one's disposal, however, is different from waging war unethically. Entering the boxing ring with one hand tied behind your back is entirely different from agreeing not to hit below the belt.« (Marlantes 2011, 228)

Damit wird deutlich, dass die militärische Systemlogik sich nicht von *sämtlichen* ethischen Maßstäben befreien darf, die außerhalb ihrer liegen. Wie also kann Wargaming dabei helfen, Soldat*innen in diesen Abgrund blicken zu lassen und bestenfalls noch eine erhöhte moralische Sensibilität für die darin liegenden Probleme zu erlangen?

An dieser Stelle ist anzumerken, dass dazu empirische Untersuchungen notwendig sind, die im Rahmen der bisher angestellten Beobachtungen deutlich auszuweiten wären. Allerdings sind Ableitungen aus den hier aufgeführten Zugängen auf Basis des Game-Based Learning möglich, die es dann zu vertiefen gilt. Zunächst erzeugen Spielsituationen ein Erleben, bei dem die Spielenden die Ausweglosigkeit strategischer Entscheidungen nachempfinden können. Aktives Entscheiden und Nicht-Entscheiden haben jeweilige Konsequenzen und heben sich so von theoretischen Diskussionen ab, in denen von Diskussionsteilnehmenden explizite ethische Reflexionen eingefordert werden. Dadurch können auch moralische Faktoren, die in komplexen Gemengelagen vielleicht nur implizit, also unbewusst, wahrgenommen werden, aufgezeigt werden und so zu einer erhöhten Sensibilität beitragen.

Darüber hinaus ist in diesem Text herausgearbeitet worden, dass die Abstraktion von menschlichem Leid inhärenter Bestandteil strategischer Entscheidungsprozesse ist. Die damit einhergehende Gefahr,

eine technokratische Perspektive zu entwickeln, wodurch die erheblichen Entbehrungen, denen Soldat*innen auf taktisch-operativer Ebene ausgesetzt sind, zu verschwinden drohen. Die Extremform technokratischer Systemfunktionalität ist von Hannah Arendt treffend formuliert worden: »Die Bürokratie, also der Verwaltungsmassenmord, schafft natürlich wie jede Bürokratie eine Anonymität: Die Person wird ausgelöscht.« (Arendt 2013, 54). Die Dehumanisierung des Anderen, in Form von Abstrahierung oder bürokratischer Reduktion, führt letztlich zur Selbst-Dehumanisierung.

Der Fokus sollte dabei nicht auf den Verwaltungsmassenmord der Nationalsozialisten liegen, sondern auf dem Umstand, dass Bürokratie Anonymität erzeugt, hinter der sich der Einzelne in seiner Verantwortung verstecken kann. Auch in dieser Hinsicht eignet sich Wargaming besonders gut, um ebendiese Eigendynamik kenntlich zu machen. Durch die »safe-to-fail«-Umgebung muss es Spielenden möglich sein, dieses Spannungsfeld ohne Vorverurteilung zu erleben und zum Diskussionsgegenstand werden zu lassen (Doktrinenzentrum der Bundeswehr 2024, 8). Dieser Ansatz knüpft an den Prinzipien Innerer Führung an und ermöglicht, neue Denkprozesse zu entwickeln, die aus einem kritischen Bewusstsein über das Spannungsfeld funktionaler Systemlogik und individueller Verantwortung resultieren. Denn wie im echten Leben ist es die Vielfältigkeit an möglichen Handlungsoptionen, die Wargaming zu einem erfolgreichen Modell komplexer Entscheidungsfindung macht.

⇒ Literaturverzeichnis

Arendt, Hannah (2013): Eichmann war von empörender Dummheit. Gespräche und Briefe, München et al.: Piper.

Bostyn, Dries H./Sevenhant, Sybren/Roets, Arne (2018): Of Mice, Men, and Trolleys: Hypothetical Judgment Versus Real-Life Behavior in Trolley-Style Moral Dilemmas, in: Psychological science 29 (7), 1084–1093.

Brendel, Michael (2018): Ethixx und Koblenzer Entscheidungsscheck – spielerische Annäherung an ethische Fragestellungen, in: Ebner, Georg/Lechner, Julia (Hg.): Interkulturalität und Diversity 2017, Wien: Bundesministerium für Landesverteidigung (Schriftenreihe der Landesverteidigungsakademie, Band 201813), 229–242.

Clausewitz, Carl von (1952): Vom Kriege. Hinterlassenes Werk des Carl von Clausewitz. Drei Teile in einem Band. Unter Mitarbeit von Werner Hahlweg. 16. Aufl., Bonn: Dümmler.

Doktrinenzentrum der Bundeswehr (2024): Handbuch Wargaming der Bundeswehr. 1. Auflage

Dstl (Hg.) (2023): Contested. Strategic Challenge in an uncertain World. Rulebook. Online. Download unter: www.gov.uk/dstl (Zugriff am: 22.01.2026).

Esmaeili, Human/Woods, Peter Charles (2016): Calm Down Buddy! It's Just a Game: Behavioral Patterns Observed among Teamwork MMO Participants in WARGAMING's World of Tanks, in: 22nd International Conference on Virtual System & Multimedia (VSMM), 112–122.

Fyjis-Walker, Matthew (2024): Who Benefits from the Sanitized Language of Violence?, in: The International Journal of Human Rights, 1–21.

Hartley, Dean S. (2018): An ontology for unconventional conflict, Cham: Springer (Springer complexity).

Heck, Axel (2020): Kriegsspiele. Video-Games und Weltpolitik, in: Schlag, Gabi/Heck, Axel (Hg.): Visualität und Weltpolitik. Praktiken des Zeigens und Sehens in den Internationalen Beziehungen, Wiesbaden et al.: Springer VS (Horizonte der Internationalen Beziehungen), 121–150.

Koskinen, Antti/Lindstedt, Antero/Kiili, Kristian (2025): Game-Based Learning Can Enhance Students' Understanding of AI Ethics, in:

Schönbohm, Avo et al. (Hg.): Games and Learning Alliance. 13th International Conference, GALA 2024, Berlin, Germany, November 20–22, 2024, Proceedings, Bd. 15348, Cham: Springer (Lecture Notes in Computer Science, 15348), 47–56.

Lin-Greenberg, Erik/Pauly, Reid B.C./Schneider, Jacquelyn G. (2022): Wargaming for International Relations research, in: *European Journal of International Relations* 28 (1), 83–109.

Marlantes, Karl (2011): *What it is like to go to war*, New York: Grove Press.

Neitzel, Sönke (2024): Militärische Gewaltkulturen. Vergleichende Perspektiven vom »Großen Türkenkrieg« bis zum Ende des Zweiten Weltkrieges, in: Aschmann, Birgit et al. (Hg.): »When you catch one kill him slowly«. Militärische Gewaltkulturen von der Frühen Neuzeit bis zum Zweiten Weltkrieg. 1. Auflage, Frankfurt et al.: Campus (Krieg und Konflikt, 23), 11–40.

OHCHR, Office of the High Commissioner for Human Rights (2022): UN report details summary executions of civilians by Russian troops in northern Ukraine. Online. Download unter: <https://www.ohchr.org/en/press-releases/2022/12/un-report-details-summary-executions-civilians-russian-troops-northern> (Zugriff am 22.01.2026).

Perla, Peter P. (1985): What Wargaming is and is Not, in: *Naval War College Review* 38 (5), 70–78.

Perla, Peter P. (1987): War Games, Analyses, and Exercises, in: *Naval War College Review* 40 (2), 44–52.

Perla, Peter P. (1990): *The art of wargaming. A guide for professionals and hobbyists*, Annapolis: Naval Inst. Press.

Sapolsky, Robert M. (2021): *Gewalt und Mitgefühl. Die Biologie des menschlichen Verhaltens*. 4. Auflage, München: Hanser.

Schlaffer, Rudolf/Schmidt, Wolfgang (Hg.) (2007): *Wolf Graf von Baudissin 1907 bis 1993. Modernisierer zwischen totalitärer Herrschaft und freiheitlicher Ordnung*. 1. Aufl., München: Oldenbourg.

Shapira, Avraham (2017): *Man schießt und weint. Gespräche mit israelischen Soldaten nach dem Sechstagekrieg*. Neuausgabe, Frankfurt a.M.: Westend.

Tugendhat, Ernst (2010): *Anthropologie statt Metaphysik*. 1. Aufl., München: Beck (Beck'sche Reihe, 1825).

Tugendhat, Ernst (2019): Vorlesungen über Ethik. 9. Auflage, Frankfurt a.M.: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 1100).

van Tongeren, Paul (2023): Language and Violence, in: Kramer, Eric-Hans/Molendijk, Tine (Hg.): Violence in Extreme Conditions. Ethical Challenges in Military Practice, Cham: Springer, 17–28.

Zitationsvorschlag:

Bussmann, Benedikt (2026): Spielerisch in den Abgrund blicken (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-3> (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