

[forcesoperations.com](https://www.forcesoperations.com)

Dans l'armée de Terre, la tactique s'apprend aussi à coups de dés

Nathan Gain

8-9 Minuten

Dutzende von Armeeoffizier und fünf alliierten Nationen versammelten sich diese Woche in Paris, um das Kriegsspielthema zu diskutieren. Ein Treffen, das von der Ecole de guerre-Terre (Edg-T) und dem Centre de Doctrine et d'Train du Command (CDEC) orchestriert wurde, die als Höhepunkt eines Ex-quo-Wettbewerbs von französischen und deutschen Teams gewonnen hatte.

"Lasst den besten Taktiker gewinnen"

Einen Tag lang wurde der Krieg durch Würfel und Karten zwischen verbündeten Nationen geführt. Ein Dutzend Paare der Armee und Homologen aus Deutschland, Großbritannien, Italien, den Vereinigten Staaten und Belgien versammelten sich im Hotel des Invalides zu einem internationalen Wargaming-Turnier, dem ersten seiner in Frankreich organisierten Art. Vier Sätze von drei Duellen folgten sich jedes Mal unter der Aufsicht eines französischen oder ausländischen Beobachters. Das gewählte Umfeld? Memory 44, ein Spiel, das auf dem Zweiten Weltkrieg basiert, weder zu fokussiert noch zu komplex, daher

einigend.

Gleichzeitig war ein „*großer Moment* des Teilens“ und „*ein wenig Moment der Herausforderung*“ eine seltene Gelegenheit, gute Praktiken auszutauschen, Ideen zu brauen und Fortschritte beim Aufbau einer gemeinsamen Wargaming-Kultur. *"Gute Nachrichten, wir haben alle die gleiche Vision. Synergien können sich dank dieses Wettbewerbs entwickeln"*, sagt der Direktor von Edg-T, Oberst Sébastien Chénbeau.

Als Quelle wertvoller Rückmeldungen zeigte das Treffen auch den Stand des Fortschritts jedes Landes. *„Die Amerikaner haben ein hochentwickeltes System, die Deutschen sind sehr früh und arbeiten bereits viel mit anderen Ländern“*, sagte Oberst Chénbeau.

Insbesondere mit Belgien, das auf Wargaming bei der Vorbereitung von Operationen und in der Ausbildung von Offizieren hinweist, die in das Verteidigungskollegium aufgenommen wurden. Belgien, das in der Koalition engagiert ist, verwendet diese Werkzeuge seit mehr als 20 Jahren *"notwendig und sehr nützlich"*, bemerkt ein belgischer hoher Offizier.

Das französische Militär wiederum will diese kleine Gemeinschaft in der NATO stärken, die selbst die Ursache für eine Kriegsspielinitiative ist. Dieses erste Treffen in Paris wird es ermöglichen, *„interessante Arbeitswege“* mit ausländischen Teilnehmern zu erkennen. Die Initiative fordert andere auf, wobei mehrere Länder den Wunsch zum Ausdruck bringen, 2023 zurückzukehren.

Die Entscheidungsträger von morgen

Unabhängig von den nationalen Varianten reagiert das Kriegsspiel konsequent auf die gleiche Herausforderung: die Fähigkeit, sich auf Konflikte vorzubereiten, ohne seine Ressourcen vor Ort einsetzen zu

müssen. Weit entfernt von den Eltern des Kriegsspiels, das im 19. Jahrhundert von der preußischen Armee erfunden wurde, etablierte sich das Kriegsspiel sofort als „*Mäßigung der Vorbereitung auf sehr günstige und exzellente Effizienzoperationen*“, sagt Oberst Chénebeau.

Eine Zeit lang im Hintergrund, ist das Kriegsspiel *"seit fünf bis zehn Jahren wieder in den Vordergrund gerückt"*. In der Armee ist es drei Jahre her, dass einige intensiv daran gearbeitet haben, sie mit dem Ziel zu entwickeln, „*die Offiziere der Armee auf die Komplexität der Operationen auszubilden, die zu der Zeit bereits wahrgenommen wurden und die uns jetzt offenbart werden*“. Dasselbe gilt für die belgische Seite, wo die vor zwei Jahren begonnenen Reinvestition auch von der Entstehung einer neuen Generation von „Gaming“-Offizier geprägt ist.



Neben den Lösungen, die von und für das Militär geschaffen wurden, ist das Kriegsspiel seit langem von Initiativen aus der zivilen Welt getrieben.

Wenn das Kriegsspiel „*nicht allein den Krieg gewinnen*“ wird, ermöglicht es, neue Schutzmaßnahmen zu schaffen, den taktischen Sinn zu schärfen und weltweit die Entscheidungsträger besser vorzubereiten,

fasst der Oberst zusammen. Squadron-Führer Guillaume ist eines von zwei Mitgliedern des französischen binomial erklärten Gewinner. Dieser Zugwaffenoffizier, der für immer an Kriegsspiele interessiert, sieht es wiederum als *"Trainingswerkzeug"*, das *"permanentes Lernen"* erzeugt.

Die Wiederherstellung des Einsatzes von Wargame erwies sich als „eine gute Intuition“, sagt der Direktor des Edg-T. Alle seine angehenden Offiziere spielten während ihres Trainingsjahres etwa 40 Stunden lang. *"Sie haben das Recht zu scheitern, sie haben das Recht, es erneut zu versuchen, sie haben das Recht, neue Dinge zu testen."* Letztendlich führt diese Abfolge von Misserfolgen und Erfolgen zur Entwicklung einer *une banque de données* „Datenbank“ von Situationen, die dem Offizier helfen, seine Intuition zu entwickeln und die richtige Entscheidung einmal vor Ort zu treffen.

Themen- und Technik

Oft auf Infanterie-Kavalieren-Artillerie zentriert, geht das Kriegsspiel jetzt über die herkömmliche Domäne hinaus, um andere Fähigkeiten, andere Arten der Konfrontation abzudecken. Der Sicherheitskontext hilft, die Startszenerarien zu entwickeln, während er im Rahmen der französischen Doktrin bleibt, sagt Bataillonskommandant Guillaume.

Parallel zu einem wachsenden Verbraucherangebot schafft und entwickelt die Armee ihre eigenen Werkzeuge. Konzentrieren Sie sich auf eine Kapazität und/oder Doktrin, sie sind nicht dazu gedacht, vermarktet zu werden. Das Teilen zwischen den Alliierten hingegen wird gefördert. Das Spiel "Dual Tactical" ist eines davon. Geboren aus einer internen Initiative, wurde es für die Manöver großer Einheiten von 5.000 bis 60.000 Mann entworfen.

Dieser Vorläufer machte sehr schnell Emulatoren unter den

Auszubildenden. Einer von ihnen hat LogOps geschaffen, ein Spiel, das sich, wie sein Name schon sagt, auf die operative Logistik konzentriert. Kompatibel mit Duel Tactical, konzentriert es sich auf das Ressourcenmanagement und zieht ein zunehmendes Interesse am russisch-ukrainischen Konflikt auf. *„Wenn man sieht, was in der Ukraine passiert, ist es zu Recht, an der Logistik zu arbeiten. Wenn wir die Rate des Verlusts von Eigentum und Menschen sehen, die Regeneration, die dies erfordert, und die Bedrohungen für das Heck, können wir das nicht retten“*, sagt Oberst Chénebeau.

Weitere Projekte werden entwickelt. Dies sind zum Beispiel Instrumente für eine Krise im Staatsgebiet. Ein anderer sollte die zunehmende Betrachtung von Einfluss und nicht verwandten Operationen unterstützen. Der belgische Nachbar verfolgte dieselbe Logik und verpflichtete sich, das Feld zunächst auf das ukrainische Theater auszudehnen und Anfang 2023 im Kampf in städtischen Gebieten.

Darüber hinaus könnte das Kriegsspiel eines Tages dematerialisieren. Edg-T arbeitet mit einer Reihe von Unternehmen der Branche zusammen, darunter Thales und Airbus, um seine Spiele zu digitalisieren. Noch weiter werden diese Spiele in der Lage sein, einen Baustein für künstliche Intelligenz zu tragen, *„um sie zu automatisieren und an Geschwindigkeit zu gewinnen“*. *„Es gibt ein Problem, das immer wichtiger wird. Es ist absolut notwendig, dies zu beantworten“*, schließt Oberst Chénebeau.