

## Projekt Wargame Ukraine

Autoren: Col EMG Alexandre Vautravers, cap Nicolas Penseyres, of spéc Aymeric Dietrich  
Stand: 04.03.2023

*Einige semantische Überlegungen: Um den starken methodologischen Grundlagen des Projekts Wargame Ukraine gerecht zu bleiben und um die Verwirrung des Lesers angesichts eines möglicherweise «spielerischen» Bildes des Krieges zu vermeiden, verwenden wir ausschliesslich den holistischen Begriff «Wargame», für den es kein Synonym im Französischen oder Deutschen gibt.*

Nach drei Tagen eines Wargames, rund um ein «Matrix Game» zur Darstellung des Krieges auf der politisch-strategischen Ebene, und durch die Implementierung eines Systems zur Darstellung der operativen Ebene des Krieges, haben sich rund 20 Personen intensiv mit den Visionen, Dilemmas und Konsequenzen der wichtigsten Akteure und Entscheidungsträger des Konflikts in der Ukraine auseinandersetzen können. Das Wargame wurde anhand bestehender Regeln und Elemente erstellt, wobei beide Ebenen durch das Verfassen glaubwürdiger und detaillierter Szenarien und Lageberichte verbunden wurden.

Das *Centre d'Histoire et de Prospective Militaires* (CHPM) ist für seine lange Tradition im Bereich der militärischen Zukunftsforschung bekannt. Zuerst 2018 in Payerne und dann 2019 in Pully waren es die Geschichte und die Anwendungen von Simulatoren und Wargames, die eine Reihe von Experten zusammenbrachten. Der Erfolg eines weiteren «Wargame-Events» am 29. Oktober 2022 veranlasste uns, mit diesem Projekt ein Instrument zu entwickeln, um die aktuellen Herausforderungen und Aktionen in der Ukraine zu analysieren und zu verstehen.

Eine umfangreiche Vorbereitung war erforderlich, um die bestehenden Arbeitsmittel und Regeln anzupassen. In drei getrennten Sitzungen konnte das System verbessert werden. Nun geht es darum, die Handlung in zwei unterschiedlichen, aber miteinander verbundenen räumlich-zeitlichen Dimensionen zu entfalten – die Eine, ist qualitativer Natur und betrifft die strategischen, politischen Akteure in Runden von zwei Monaten; die Andere, beruht auf einem quantitativen Ansatz und vereint die militärischen Führer auf einer operativen Ebene, wobei jede Runde einen Monat Kampf darstellt.

Die Kunst des Krieges bestand also für die Teams und ihre Verbündeten darin, ihre Aktionen zu koordinieren, um ihre Auswirkungen in einem wettbewerbsorientierten und sich entwickelnden strategischen Umfeld zu synchronisieren – es ist also kein Nullsummenspiel, da in Wirklichkeit die Ziele der einen Seite mal mit den anderen übereinstimmen, mal Teil der aktuellen politischen Konfrontation sind. Dieser Ansatz wurde durch die Entwicklung einer Reihe von Briefings und allgemeinen politisch-strategischen Zielen ermöglicht. Diese Informationen erlaubten es den Akteuren ihre Stärken und Schwächen abzuleiten, aber auch ihr «politisches Spiel» koordiniert vorantreiben zu können, indem sie entweder ihre Ziele offenlegen oder geheim halten konnten.

Der erste Tag (28.01.23) widmete sich den ersten beiden Monaten des Krieges. Der zweite (11.02.23) handelte von den Gegenoffensiven Ende August und Anfang September 2022. Die dritte (25.02.23) ging von der aktuellen Situation (März 2023) als Ausgangslage aus. In dieser letzten Sitzung wurde der narrative Wert des Matrix Games in einem zukünftigen, sich verändernden strategischen Umfeld hervorgehoben und die Frage nach Optionen für ein Konfliktausgang oder zumindest die Einstellung der Kampfhandlungen gestellt.

## CHPM

Das *Centre d'Histoire et de Prospective Militaires* (CHPM) wurde 1969 von Oberst im Generalstab Daniel Reichel (1925-1991), Direktor der Eidgenössischen Militärbibliothek und des Historischen Dienstes der Schweizer Armee sowie Spezialist für die napoleonische Zeit, gegründet. Er hat seinen Sitz in Verte-Rive, dem Wohnsitz von General Guisan, in Pully am Genfersee.

Das CHPM bietet seinen 240 Mitgliedern regelmässige, interdisziplinäre Konferenzen und Aktivitäten an, darunter einen Kurs in Militärgeschichte sowie Schulungen im Bereich der strategischen Studien und der Sicherheit. Das Jahresprogramm und Anträge auf Mitgliedschaft sind unter dem Link: [www.chpm.ch](http://www.chpm.ch) möglich.

## Einige Lehren

«Wargaming» ermöglicht es, zwischen abhängigen und unabhängigen Variablen einer Konfliktentwicklung zu unterscheiden, indem es die Wirkung bestimmter Handlungen misst oder vergleicht. So konnte gezeigt werden, dass eine russische Luftlandeoperation in der Region Lwiw in der Frühphase des Konflikts mit dem Ziel, ukrainische Streitkräfte zu binden und die Versorgung mit westlichem Kriegsmaterial zu unterbrechen, nicht den gewünschten strategischen Effekt bringt, auch wenn diese Aktion taktisch perfekt verläuft.

Entscheidend ist die Kohärenz der Handlungen gemäss einem «Narrativ», welches in jeder Runde weiter aufgebaut wird. Es ist kaum möglich, die Sättigung und die Anzahl der gleichzeitigen Aktionen in einem regulierten Spiel zu simulieren. Stattdessen müssen Akteure Schwerpunkte und Operationslinien definieren, und klare Zwischenziele vorsehen, damit sie ihre übergeordneten Ziele in der Auseinandersetzung entscheidend verfolgen können. Die gewählte Methodik bevorzugt also entschlossene und koordinierte Aktionen, die ehrgeizig und solide argumentiert sind. Dies führt zu Argumenten, Gegenargumenten und Debatten. Die Debatte und die Zuweisung einer relativen Wahrscheinlichkeit für die Umsetzung jeder Aktion – das Matrix Game greift auf einen kognitiven Ansatz namens «kollektive Intelligenz» zurück, der allzu oft unterschätzt wird – ermöglicht es letztendlich, neue Problemstellungen hervorzubringen. Dieses Instrument ermöglicht es also, sich die richtigen Fragen zu stellen. Jeder Akteur wird dann ermutigt, die Fragen, welche ihn besonders interessiert haben, mittels einer vertieften Analyse weiterzuverfolgen.

Die taktische Entwicklung, die im Wesentlichen auf einer Kombination aus quantitativen Faktoren, Wahrscheinlichkeitsberechnungen und einer allgegenwärtigen Unsicherheit beruht – dies lässt sich leicht durch Würfel darstellen. Zu bestimmten Zeitpunkten der Kampagne können sich daraus sowohl wichtige taktische Erfolge für Russland als auch grosse Rückschläge ergeben, die dann wiederum interne Krisen hervorbringen. Das unternommene Wargame hat es ermöglicht, die Positionen der Akteure in diesen Extremsituationen zu verdeutlichen. Es geht also darum, Entscheide zu treffen, aus Misserfolge lernen und jederzeit in der Lage sein, die Initiative und eine gewisse Handlungsfähigkeit zu behalten.

Da Strategie, operative Kunst und Taktik unterschiedliche, aber dennoch miteinander verbundene Disziplinen der Kriegskunst sind, werden sie nicht von denselben Prinzipien geleitet. Taktische Prinzipien gelten nicht im strategischen Bereich und umgekehrt. Politische Veränderungen herbeizuführen erfordert andere Anforderungen, insbesondere einen höheren Abstraktionsgrad, als das Manövrieren auf dem Schlachtfeld und verlangt von den Akteuren ein hohes Mass an intellektueller Flexibilität.

Im Allgemeinen können wir am Ende dieses Projekts verschiedene interessante Narrative feststellen. Zum Beispiel hat Belarus während des Wargames mehrfach seine Absicht bekräftigt, nicht in die Ukraine einzugreifen, um sich entweder einen Handlungsspielraum gegenüber Russland zu bewahren oder um den Interessen Russlands zu dienen. Die aktuellen Ereignisse zeigen, dass Belarus an dieser Position festhält.

Die iranischen und chinesischen Akteure haben schnell versucht, die Situation zu ihren Gunsten zu nutzen und ihren Handel mit potenziellen Dual-Use-Artikeln zu intensivieren. Diese Annäherung, die sicherlich nuanciert werden muss, wurde jedoch Anfang dieses Jahres mit der Anerkennung des Iran

als Mitglied, und nicht mehr nur als Beobachter, in der Shanghaier Organisation für Zusammenarbeit (SOZ) und mit der Aussicht auf ein strategisches Abkommen zwischen den beiden Ländern bestätigt.

Das Wargame brachte auch "vielgestaltige" Akteure zum Vorschein. So versuchte die Türkei, seine Politik geschickt zwischen West und Ost zu auszubalancieren, indem sie Kiew mal wirtschaftliche Hilfe in Aussicht stellte und mal Moskau die Hand zur Konfliktlösung reichte. Prigoschin, unter anderem Chef des privaten Militärunternehmens (*Private Military Company*, PMC) «Wagner», war ebenfalls interessant, da er als einziger nichtstaatlicher Akteur in unserem Szenario berücksichtigt wurde. Seine transnationalen Einflüsse, seine kriminelle Vergangenheit und Verbindungen sowie seine starke Rivalität mit den russischen Streitkräften liessen ein komplexes Narrativ entstehen – diese Voraussetzungen sind für diesen Akteur einerseits limitierend, da er von den Streitkräften nicht unbedingt das bekommt, was er fordert, andererseits ermöglicht ihm diese Konkurrenz, Putins Gunst zu gewinnen und seine lukrativen Geschäfte weiterzuführen.

Schliesslich ist es wichtig, an die qualitative und nicht reproduzierbare Dimension eines Wargames zu erinnern. Es löst keine Probleme und liefert nur Informationsschnipsel, die dann detailliert analysiert werden müssen. Andererseits bringt diese Arbeitsmethode einzelne Fakten, Probleme und Potenziale ans Licht – sie öffnet Türen zu noch viel grösseren Analysefeldern.

Manche würden diese Methode am liebsten von vornherein kritisieren, weil sie als «unseriös» eingestuft werden könnte. Doch seien wir ehrlich: Bevor man einen Menschen den unendlichen Möglichkeiten unserer Welt aussetzt, muss man ihm zunächst einen synthetischen Zugang zur erforschten Thematik schaffen. Das Wargame ermöglicht dies.

Alle Erkenntnisse wurden in Form eines Berichts festgehalten, der online von der Website des CHPM heruntergeladen werden kann: [www.chpm.ch](http://www.chpm.ch).

## WARGAMING

Das neu aufgestellte «Wargaming-Team» des CHPM hat ein ehrgeiziges Programm für 2023 vorbereitet. Die vorgeschlagenen Termine werden sich alle mit einer anderen historischen Periode, methodischen Überlegungen und unterschiedlichen Spielsystemen befassen:

- 18.03 (Taktik Ukraine),
- 29.04 (Diplomacy wargaming),
- 17.06 (Borodino 1812),
- 30.09 (Wargame Connections+Swiss Convention),
- 07.10 (Kampagne von Waterloo 1815),
- 14.10 (Zweiter Weltkrieg),
- 04.11 (Antike),
- 18.11 (Erster Weltkrieg).

Anmeldungen sind ab sofort per E-Mail an [infowargame@protonmail.ch](mailto:infowargame@protonmail.ch) möglich.

Folgen Sie @infowargame auf Instagram für weitere visuelle Inhalte!

## Autoren

Col EMG Alexandre Vautravers  
Dr. Hist, Dr. Sc. Eco.  
Rédacteur en chef RMS et directeur scientifique CHPM  
1185 Mont sur Rolle

Cap Nicolas Penseyres  
MA histoire contemporaine  
Candidat PhD *Defence & Security Diplomacy*  
1723 Marly

Of spéc Aymeric Dietrich  
MA histoire militaire

Vice-président Of@UniFR  
1752 Villards-sur-Glâne