

Business Wargaming

Das Wargaming ist eine Form der strategischen Simulation, das Unternehmen, Organisationen etc. einen **prozesshaften Ablauf möglicher Zukünfte** ermöglicht. Man kann sich über einen simulierten Zeitraum von mehreren Jahren in andere Wettbewerber hineinversetzen, die eigene Strategie testen und ein Gefühl für zukünftige Fortschritte oder Niederlagen entwickeln. [1](#)

Als Grundlage dienen Erkenntnisse der Szenarien- und Spieltheorie, der Organisationstheorie, aber auch narrative und theatralische Formen (bis hin zum Rollenspiel). [2](#)

In seinem Buch „Wargaming“ beschreibt Daniel F. Oriesek die historische Entwicklung dieser Methode: [3](#)

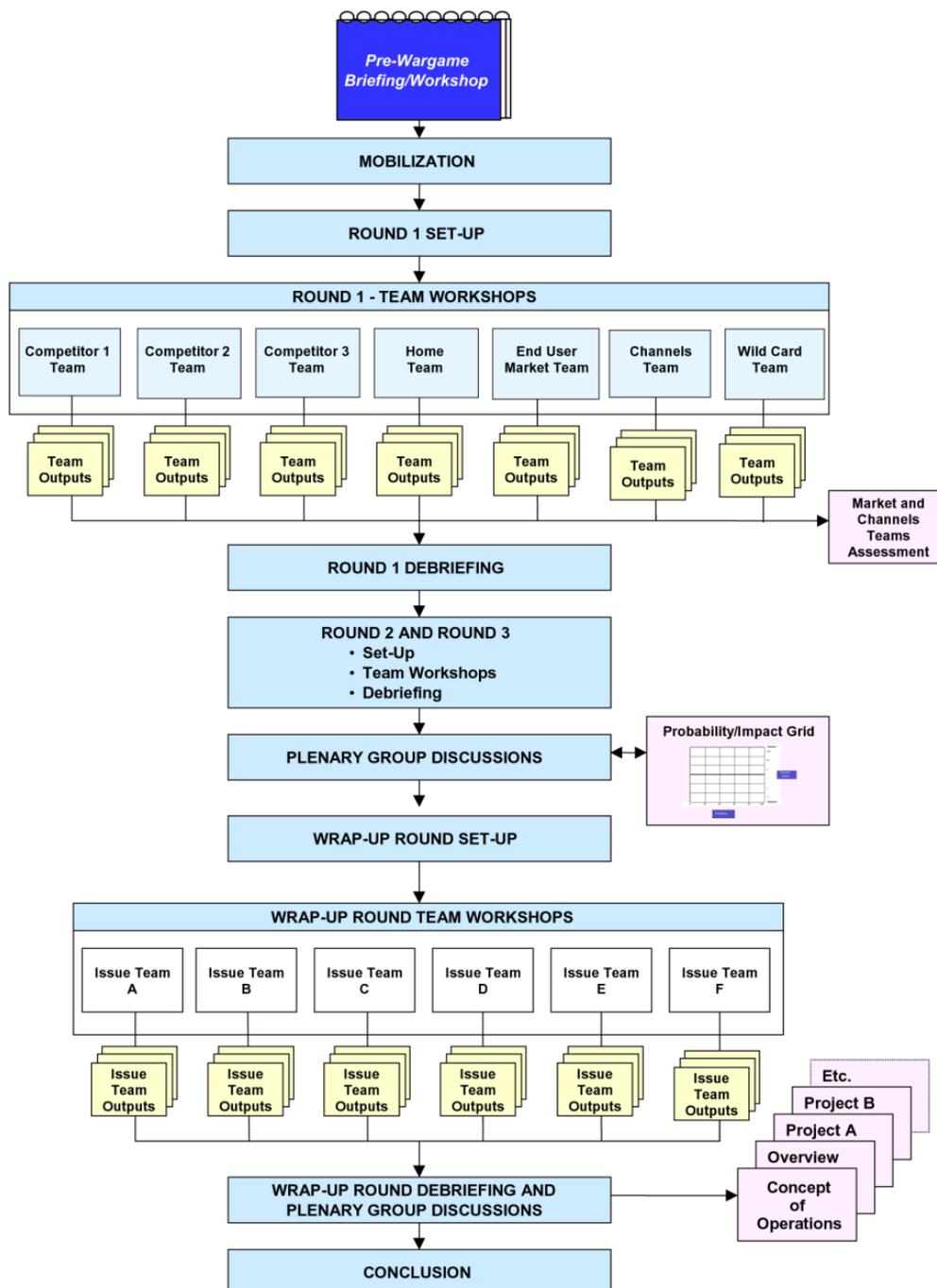
„Wargaming wurde schon vor langer Zeit entwickelt und eingesetzt, und es ist vermutlich so alt wie der Krieg selbst. Seinen Ursprung hat es wohl im militärischen Bedürfnis, Befehlshaber der Armee und ihre Offiziere besser auf unvorhergesehene Entwicklungen auf dem Schlachtfeld vorzubereiten. Wer besser versteht, welche möglichen feindlichen Reaktionen die eigene Handlungsweise hervorrufen kann und wie diesen am besten zu begegnen ist, verfügt über eine Fähigkeit, die ihm einen Wettbewerbsvorteil verschafft, weil sie dem Befehlshaber hilft, verhängnisvolle Fehlentscheidungen und damit unnötige Verluste von Soldaten, Ausrüstung und Terrain zu vermeiden. Dies wiederum ermöglicht eine „ökonomischere“ Kriegsführung, welche die Nachhaltigkeit jeder militärischen Aktion maßgeblich erhöht und entscheidend dazu beiträgt, dass eine Armee nicht nur die Schlacht, sondern schließlich auch den Krieg gewinnt.

Der Erfolg des Wargaming liegt vermutlich auch darin begründet, dass damit neue Handlungsweisen und Taktiken erprobt werden können, ohne sich einer realen Kampfsituation aussetzen zu müssen. Dies hat sich als besonders nützlich für die Verfeinerung der Kriegskunst in Friedenszeiten und für die Heranbildung einer einheitlichen Denkweise bei Tausenden von jungen Offizieren erwiesen.“ [4](#)

Der Begriff Wargame bedeutet auf Deutsch „Kriegsspiel“. Weil man sich im militärischen Umfeld häufig unwohl mit dem Begriff Game fühlt (weil Krieg etwas Ernstes ist), werden

gern andere Bezeichnungen für Wargames verwendet, z.B. Feldmanöver oder Übung. Im unternehmerischen Umfeld werden die Begriffe „War“ und „Game“ ebenfalls manchmal ungerne verwendet, weshalb diese Methode auch als strategische Simulation bezeichnet wird. 5

Diese Simulation kann in sehr vielen und sehr breit gefächerten Schritten mit sehr vielen Menschen/Abteilungen gespielt werden.



Eine mögliche komplexe Wargaming-Prozess-Struktur

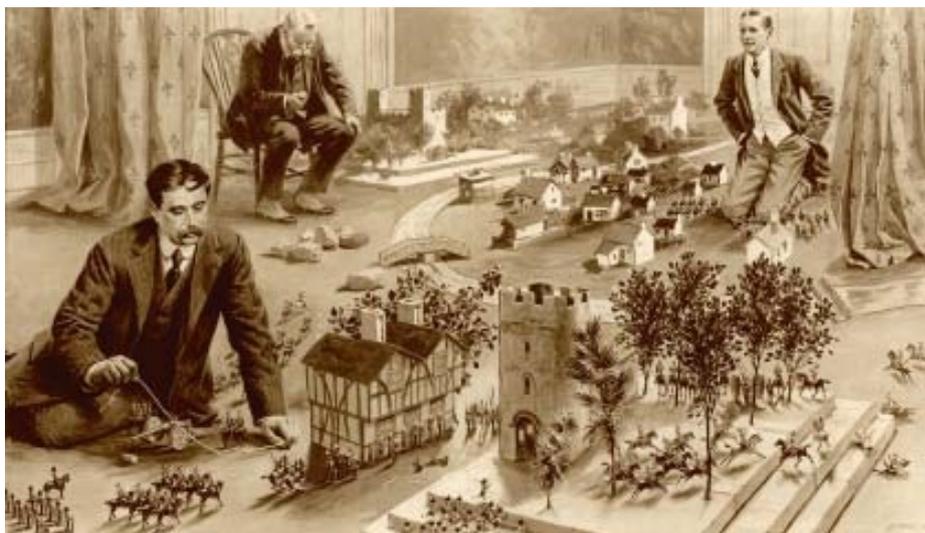
Wargaming findet heutzutage zunehmend Eingang in Unternehmen. Beim so genannten *Business Wargaming* treten die Führungskräfte einer Organisation in einem simulierten Wettstreit gegeneinander an und versuchen Marktanteile und Gewinne zu maximieren. Gleichzeitig müssen sie sich immer wieder auf Veränderungen einstellen, z.B. durch Angebote von Wettbewerbern, gesetzliche Eingriffe oder veränderte Kundenpräferenzen. Die Teilnehmer werden auf verschiedene Teams aufgeteilt, die z.B. das eigene Unternehmen oder den Wettbewerber spielen und können so über einen simulierten Zeitraum von mehreren Jahren Strategien testen und ein Gefühl für zukünftige Entwicklungen gewinnen. 6

Ein Wargame wird in der Regel über mehrere Runden gespielt. Jede Spielrunde simuliert einen bestimmten Zeitraum. Einem Wargame sollten eine intensive Recherche und ein Überblick über die wichtigen Trends und Hypothesen vorausgehen. 7

Durch das Überprüfen von Strategien in einem gespielten, realitätsnahen Rahmen kann man sich auf verschiedene Optionen vorbereiten und Fehlern bei der Umsetzung von Marktstrategien vorbeugen. 8

Teure Fehlentscheidungen können vermieden und zusätzliche Chancen und Risiken erkannt werden. 9

Das Wargaming hilft, die Gefahren einer unsicheren Zukunft, für die oft heute schon wichtige Entscheidungen getroffen werden müssen, zu verringern. Die Vorbereitung und Durchführung eines Wargames ist allerdings sehr kostspielig und zeitaufwendig, es gehört zur teuersten aller prognostischen Methoden. 10,11



Wargaming hat historische Entsprechungen. Der englische „Futurist“ H.G. Wells spielte schon zu Beginn des 20. Jahrhunderts ein „Militärspiel“ – siehe Abbildung.



Der preußische Kriegsrat Georg Leopold von Reisswitz entwickelte bereits 1812 einen Spieltisch für den Preussen-König Wilhelm III, mit dem man „denkwürdige Schlachttheater“ in „sein Zimmer zaubern“ konnte. Das Gerät befindet sich heute im Schloss Charlottenburg.

Schlüsselliteratur:

Orišek, Daniel F.; Schwarz, Jan Oliver: **Business Wargaming**

Unternehmenswert schaffen und schützen

Gabler, 2009

Gilad, Ben; Junginger, Markus Götz: **Mit Business Wargaming am Markt bestehen**

Strategische Kriegsführung für Manager

Realien, 2010

Weber, Jürgen; Spitzner, Jan; Stoffels, Mario: **Erfolgreich steuern mit Market Intelligence**

Marktentscheidungen fundiert treffen

Wiley-VCH Verlag, 2008

1 ... <http://www.brainguide.de/business-wargaming>

2 ... <http://www.horx.com/Einfuehrung.aspx>

3 ... <http://www.gabler.de>

4 ... Orišek, Daniel F. Business Wargaming, S 9

5 ... Orišek, Daniel F. Business Wargaming, S 1 u. 2

6 ... <http://www.xing.com/net/wargaming>

7 ... Orišek, Daniel F. Business Wargaming, S 1

8 ... SGO Themenabend, Business Wargaming – Unternehmenswert schaffen und schützen;

<http://www.sgo.ch>

9 ... <http://www.gabler.de>

10. Orišek, Daniel F. Business Wargaming, S 2

11. <http://www.gabler.de>