

Jorit Wintjes

Das preußische Kriegsspiel



Budrich Academic Press

Jorit Wintjes
Das preußische Kriegsspiel

GIDS

GERMAN INSTITUTE
FOR DEFENCE AND
STRATEGIC STUDIES

GIDS ANALYSIS
Volume 3

Jorit Wintjes

Das preußische Kriegsspiel

Budrich Academic Press
Opladen · Berlin · Toronto 2019

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im
Internet über
<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Gedruckt auf säurefreiem und alterungsbeständigem Papier.

Alle Rechte vorbehalten.

© 2019 Budrich Academic Press, Opladen, Berlin & Toronto
www.budrich.de

ISBN 978-3-96665-000-7 (Paperback)

eISBN 978-3-96665-975-8 (eBook)

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes
ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt
insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen
und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Umschlaggestaltung: Walburga Fichtner, Köln

Lektorat und Satz: Jessica Dreschert, Andreas Gerstacker, Stefanie Holder,
GIDS, Hamburg

Druck: paper & tinta, Warschau

Printed in Europe

Zum Geleit

PD Dr. Jorit Wintjes legt hiermit erstmals eine moderne, erklärte und kommentierte Edition des Regelwerkes für das Preußische Kriegsspiel vor, wie es sich durch das 19. Jahrhundert hindurch entwickelt hat; dieses Kriegsspiel gehörte zu den verbreiteten Beschäftigungen preußischer Offiziere in ihren Standorten zwischen Ostpreußen und dem Rheinland.

Das Werk wird herausgebracht vom German Institute for Defence and Strategic Studies, das die Bundesregierung im Sommer 2018 in Hamburg gegründet hat, um Forschung und Studien mit dem Ziel anzustellen, strategiefähig zu werden, wie es die Verteidigungsministerin ausgedrückt hat. In diesem Zusammenhang wird man vielleicht den Einwand erwarten müssen, die Edition einer Spielanleitung aus dem 19. Jahrhundert durch ein Institut für Strategische Studien des 21. Jahrhunderts sei überflüssig, sei ein zweckwidriger Zeitvertreib und stelle eine nur esoterische Bemühung dar.

Nichts aber könnte falscher sein als dieser Einwand, nichts von einem größeren Mangel an strategischer Phantasie zeugen als eine solche Kritik:

Das Preußische Kriegsspiel, wie es Tschischwitz und Reisswitz entwickelten, war kein zweckfreier Zeitvertreib, sondern Einübung der Stabsarbeit, des taktischen und operativen Entscheidens und der Kommunikationsabläufe in Gefecht und Operation; das verbreitete „Spielen“ dieses Kriegsspiels war daher wahrscheinlich eine Ursache für die scheinbare Reibungslosigkeit, mit der preußische Stäbe und Kommandobehörden arbeiteten. So jedenfalls haben Zeitgenossen in vielen Ländern es wahrgenommen und das Preußische Kriegsspiel daher übernommen, adaptiert und von ihm gelernt; bis heute wird es überall auf der Welt als Vorbild für die Entwicklung zeitgemäßer Kriegsspielszenarien verwendet, und für die Entwicklung der militärischen Entscheidungs- und Kommunikationskulturen des 19. und 20.

Jahrhunderts kann man die Wichtigkeit des Preußischen Kriegsspiels nicht hoch genug veranschlagen. Das Preußische Kriegsspiel ist also nicht ein obsoletes Phänomen einer irrelevanten Vergangenheit, sondern von großer Wichtigkeit für das Verständnis der Militärgeschichte des 19. und 20. Jahrhunderts.

Die Beschäftigung mit dem Preußischen Kriegsspiel dient aber nicht nur dem historischen Verständnis, sondern ist darüber hinaus von methodischer Wichtigkeit, denn dieses Spiel war (und ist) Simulation und Modellbildung, nicht zweckfreier Zeitvertreib. Das Spiel bildet verschiedene Facetten strategischen und operativen Vorgehens ab: Interaktion, Antagonismus, die Rolle der Kontingenz und des Unvorhersehbaren (Würfel, Entscheidung des Spielleiters usw.) sowie Rolle und Funktion von zeiträumlichen Umständen und der Möglichkeiten, diese in praktischer Absicht abzubilden (Karte). Im Kriegsspiel geht es daher nicht darum, in einem Freizeitwettbewerb den Sieg davonzutragen oder durch einen sportlichen Wettkampf zu kompensieren, was im wirklichen Leben an Karriere- oder anderen Erfolgsaussichten sich zerschlagen hat, sondern um die Simulation und modellartige Abbildung der Entwicklungslogiken einer Lage, und zwar interaktiv. Die Dialektik, im Innenverhältnis (Kriegführung ist Kommunikation) wie im Außenverhältnis (Kriegführung ist Antagonismus), bestimmt dieses Spiel und macht aus ihm mehr als einen *ludus*: Dieses Spiel ist Simulation, und es ist daher für die Entwicklung moderner Konfliktsimulationen seinerseits ein nützliches, ein unverzichtbares Modell.

Nach dem Ende des Kalten Krieges und der technisch gefährlichen, aber methodisch vergleichsweise einfachen Blockkonfrontation bemüht sich die Bundeswehr darum, Strategiefähigkeit zu erlangen. Strategische Simulationen komplexer, oft „hybrider“, auch kleinräumiger Szenarien werden darum zum Instrumentarium künftiger Arbeiten des Institutes gehören, mithin genau diejenigen Phänomene und Gegenstände des 21. Jahrhunderts, die das Preußische Kriegsspiel für das 19. Jahrhundert abbildete. Eine Edition der Regeln dieses

Kriegsspiels ist darum nicht nur kein Anachronismus, wie ihn die strategische Phantasielosigkeit vermuten könnte, sondern ist von aktueller Wichtigkeit. In dem kleinen Buch von Jorit Wintjes verbinden sich Geschichte der Simulation und Geschichte als Simulation, und es trägt daher zu den Vorhaben des GIDS nicht Unerhebliches bei.

Dass dies möglich ist, dankt das GIDS der Vielseitigkeit und dem Fleiß des Autors: als eines philologisch versierten Herausgebers und Althistorikers, als eines mit der neueren Geschichte und Technik vertrauten Militärexperten, als eines begabten Hermeneutikers und eines vielseitigen Darstellers.

Für die Herausgeber der Reihe

Prof. Dr. Stefan Bayer

Vorwort

Das Preußische Kriegsspiel, das seit 1824 zu den Mitteln gehörte, mit denen die preußische Armee ihre militärischen Entscheidungsträger ausbildete, ist heutzutage weitgehend in Vergessenheit geraten. In seiner Zeit jedoch entfaltete es eine außerordentliche Wirkung und steht so am Beginn des Einsatzes von Simulationen zu Ausbildungszwecken in den Armeen der Welt. Damit handelt es sich beim Preußischen Kriegsspiel um eine der nachhaltigsten militärischen „Erfindungen“ des 19. Jh.s überhaupt.

Die vorliegende Ausgabe bietet den Text desjenigen Regelwerks, das sowohl innerhalb der preußischen Armee in den Jahren vor dem deutsch-französischen Krieg von 1870/71 intensiv genutzt wurde als auch nach dem Krieg eine wesentliche Grundlage für die Verbreitung des „Kriegsspiels“ in den Armeen der Staaten der industrialisierten Welt bildete. Dem eigentlichen Wortlaut sind eine kurze Einführung zur Geschichte des Preußischen Kriegsspiels sowie knappe Erläuterungen beigegeben.

Das vorliegende Büchlein ist ein erstes Ergebnis der Bearbeitung eines bislang kaum beforschten Feldes. Dank für ihre Unterstützung beim Beschreiten desselben gebührt vor allem meinem Kollegen, Herrn Dr. Steffen Pielström, und daneben Frau Isabel Bachmann M. A. sowie Herrn Daniel Bühl B. A. Auch danke ich Herrn Lukas Jansen M. A. für seine Unterstützung bei der Fertigstellung des Manuskripts.

Jorit Wintjes

Inhaltsverzeichnis

I. Einleitung.....	13
I.1. Krieg und Technik im 19. Jahrhundert.....	13
I.2. Zur Geschichte des Preußischen Kriegsspiels bis 1875.....	17
I.3. Wilhelm von Tschischwitz und sein Regelwerk.....	25
II. Das Regelwerk des Wilhelm von Tschischwitz von 1867.....	33
II.1. Hinweise zur vorliegenden Ausgabe.....	33
II.2. Vorwort und Inhaltsverzeichnis.....	35
II.3. Text.....	39
II.4. Beilagen der Ausgabe von 1867.....	71
II.5. Beilagen der Ausgabe von 1862.....	85
III. Erläuterungen.....	101
IV. Schlussbetrachtung.....	111
V. Literaturverzeichnis.....	115
VI. Verzeichnis der Abbildungen.....	119
VII. Sachindex.....	121

I. Einleitung

I.1. Krieg und Technik im 19. Jahrhundert

Wie kaum ein anderes Jahrhundert zuvor war das 19. Jh. von dramatischem technologischem Fortschritt geprägt, der alle Lebensbereiche umfasste. Innerhalb weniger Jahrzehnte wandelte sich die Welt, die bis zu diesem Zeitpunkt außerhalb der wenigen großen Bevölkerungszentren mehrheitlich immer noch ruhig und vom natürlichen Wechsel der Jahres- wie Tageszeiten geprägt war, in eine Welt voller Lärm und künstlicher Beleuchtung. Noch ein im zweiten Jahrzehnt des 19. Jh. geborener Europäer hätte in seiner Kindheit und Jugend diese „alte“ Welt erlebt, in der Reisen über längere Strecken strapaziös und von langer und teilweise unberechenbarer Dauer waren, und in der viele Menschen außerhalb der großen städtischen Zentren nur selten ihre Heimatregion verließen. Nach der Mitte des Jahrhunderts begann sich dies alles dramatisch zu ändern. In den schnell wachsenden Städten machte künstliches Licht die Nacht buchstäblich zum Tag, während verlässliche Personenbeförderungssysteme wie die Eisenbahn und das Dampfschiff immer größeren Personenkreisen Mobilität in bislang ungekanntem Maße ermöglichten. An die Stelle der Unberechenbarkeit von Reisen über größere Distanzen, die der Verwendung von Kut-schen und insbesondere Segelschiffen innewohnte, trat eine Erfindung, die erst Eisenbahnen und Dampfschiffe ermöglichen konnten – der Regelfahrplan. Treffend ließ Jules Verne einen Direktor der Bank of England 1872 bemerken: „La terre a diminué, puis qu'on la parcourt maintenant dix fois plus vite qu'il y a cent ans“ (Verne 1890: 23).

Von diesem dramatischen technologischen Fortschritt blieb auch das Kriegswesen nicht unberührt. So wandelte sich die Primärwaffe des Infanteristen innerhalb weniger Jahrzehnte von einer einfachen, unpräzisen, einschüssigen Muskete, deren Wirkung auf kürzeste Entfernungen beschränkt war,¹ in mehreren Entwicklungsschritten in einen

¹ Folgt man beispielsweise zeitgenössischen deutschen Handbüchern, so lag die maximale Reichweite für effektives Feuer bei etwa 200 Schritt (ca. 160 m), vgl.