

Zeitschrift: ASMZ : Sicherheit Schweiz : Allgemeine schweizerische
Militärzeitschrift

Herausgeber: Schweizerische Offiziersgesellschaft

Band: 167 (2001)

Heft: 5

Artikel: Das Rollenspiel in der militärischen Ausbildung

Autor: Folkerts, Hans-Jürgen / Sievert, Kaj-Gunnar

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-67306>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 02.04.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Das Rollenspiel in der militärischen Ausbildung

Die Bundeswehr hat in den vergangenen Jahren im Rahmen des so genannten «Erweiterten Aufgabenspektrums» neue Aufträge übernommen. Neben dem Szenario «Landesverteidigung» ist die Bundeswehr zunehmend auch im Ausland gefragt. Die neuen Aufgaben hatten eine Anpassung der Ausbildung zur Folge. Mit dem militärischen Rollenspiel im Verhaltenstraining schlägt die Bundeswehr einen interessanten Weg ein, um den speziellen Anforderungen der Auslandseinsätze gerecht zu werden. Der Autor hatte die Gelegenheit, während eines Aufenthalts bei der Bundeswehr die Ausbildung zu beobachten und zu erleben.

Kaj-Gunnar Sievert im Gespräch mit Hans-Jürgen Folkerts

Herr Oberst Folkerts, die Bundeswehr schlägt in der Ausbildung für Auslandseinsätze neue Wege ein. Welches Ziel verfolgen Sie mit dem militärischen Rollenspiel?

In der klassischen Ausbildung der Landesverteidigung versuchten wir, den Feind möglichst realitätsnah darzustellen. Wir erreichten dies zum Beispiel mit Gefechtsfahrzeugen, die sich wie unsere potenziellen Gegner verhielten. Seit einiger Zeit haben wir mit den Auslandseinsätzen ein neues Aufgabenspektrum. Um die Truppe möglichst realitätsnah auszubilden und optimal für den Einsatz vorzubereiten, brauchen wir aber neue Szenarien. Diese werden nun nicht mehr mit Gefechtsfahrzeugen im klassischen Gegner- und Feindbild, sondern neu durch Rollenspieler, welche Szenen wie Demonstrationen, Strassensperren oder Hausdurchsuchungen stellen, authentisch dargestellt. Situationen also, wie sie unsere Soldaten im Balkan erleben.

Als die Bundeswehr mit dem militärischen Rollenspiel in der Ausbildung begann, konnten Sie dabei auf Erfahrungen aus dem Ausland zurückgreifen?

Anfangs in der Vorbereitung auf Somalia stützten wir uns auf Kenntnisse und Erfahrungen befreundeter Streitkräfte. Mittlerweile fahren wir einen eigenen Zug.

Sie setzen nur speziell ausgebildete Soldaten als Rollenspieler ein. Wie bilden Sie sie aus, und wie bereiten Sie die Rollenspieler auf ihren Einsatz vor?

Zunächst beginnen wir mit einem theoretischen Teil im Hörsaal. Dabei wird auf die Bedeutung sowie die Mechanismen innerhalb des Rollenspiels hingewiesen, wie z. B. das Hineinführen in die Rolle oder dass nicht jeder Soldat jede Rolle spielen kann. Weiter machen wir auf den Unterschied zwischen Rollenspiel und Schauspiel aufmerksam. Wir weisen auf die Wichtigkeit der richtigen Personalwahl hin, und wir sprechen von den Sicherheitsregeln für die Beteiligten, Szenen werden gestellt, Grenzen gesteckt ...

... und nach dem theoretischen Teil kommt die Praxis ...

... richtig. Die Szenen werden zuerst im «Sandkasten» geübt und Lösungsansätze diskutiert. Erst am Schluss macht der Kp Kdt die Befehlsausgabe für den praktischen Durchgang. Vor dem praktischen Teil absolvieren die Rollenspieler eine Geländebegehung und gehen an den Ort der Handlung. Sie stellen die Szenen nach. Die Soldaten können dann die Szene anschauen und besprechen. Erst dann findet der praktische Durchgang statt. Wir erhalten so meistens exzellente Ausbildungsergebnisse und erreichen dadurch praktische Handlungskompetenz für ihren Einsatz. Die Soldaten, welche ins Ausland gehen, bekommen so die Sicherheit für den Einsatz.

Wie verhält sich die Truppe gegenüber dem militärischen Rollenspiel?

Zunächst kommen sie nicht mit negativer Einstellung. Sie haben auch keine Zeit, denn die Ausbildung beginnt unmittelbar, und sie sehen sich mit den Rollenspielern konfrontiert. Unsere Erfahrung zeigt, dass sich die Grenzen von Spiel und Realität schnell verwischen. Für uns ist aber das Urteil während der Ausbildung weniger wichtig als der Feedback der Soldaten während und nach dem Einsatz ...

... und die Feedbacks sind positiv?

Durchwegs, sie zeigen, dass wir es hier in Hammelburg richtig machen.

Bauen Sie die Feedbacks in die Ausbildung ein?

Ja, wir erhalten Informationen aus verschiedenen Quellen und sind daher sehr aktuell. Als Mitrovica passierte, stellten wir solche Demonstrationsszenen in Hammelburg unmittelbar danach nach, und solche Szenen sind heute in der Ausbildung Standard. Das passiert teilweise innerhalb von Tagen.

Wie weit gehen Sie mit den Rollenspielen? Finden auch heikle Szenen wie Folter, Vergewaltigung oder Exekutionen statt?

Vergewaltigungsszenen stellen wir selbstverständlich nicht dar. Einerseits haben wir unsere Gesetze, welche wir nicht überschreiten, andererseits ist die Menschen-

würde unantastbar. Es müssen nicht alle Szenen wie zum Beispiel Erschiessungsszenen stattfinden. Es darf nicht sein, dass ein deutscher Soldat einen anderen deutschen Soldaten – auch wenn es sich um ein Rollenspiel handelt – in eine Erschiessungsszene hineinpresst. Solche Szenen können anders dargestellt werden. Zum Beispiel: Die Erschiessung androhen, den Bedrohten anschließend wegführen und dann einen Schuss fallen lassen. Die Dramatik wird durch ein solches Verhalten noch verstärkt.

Sie sprachen von Begleitung für die Rollenspieler. Was heisst das genau?

Jeden Abend machen wir ein «Defusing», d. h. der Rollenspieler arbeitet mit seinem Rollenspielleiter den Tag auf. Wenn der Ausbilder seine Männer kennt – und das ist natürlich Voraussetzung – kann er nachsteuern, wenn ein Soldat Probleme bekommt. Seine Rolle wird dann umbesetzt. Weiter gehört ein Truppenpsychologe dazu, der während dieser Zeit den Auftrag hat, ständig präsent zu sein, zu beobachten, zu begleiten, zu helfen, Gespräche anzubieten und im Zweifelsfall auch weiterführende Hilfe anzubieten ...

... und die Truppe akzeptiert die Psychologen?

Die Akzeptanz der Truppenpsychologen hat sich verbessert. Sie stehen mit den Soldaten im Einsatz. Wenn sich der Psychologe zeigt, wenn er mitgeht, mitmacht, wird er auch akzeptiert.

Gab es schon Soldaten, die mit ihren Rollen Schwierigkeiten bekamen und aussetzen wollten?

Das kommt vor. Manchmal sind es auch einfache Rollen, die zu Schwierigkeiten führen, wobei zu sagen ist, dass es für die Betroffenen eine Bürde ist, die Rollen zu leben. Ein Beispiel: Ein Soldat sollte eine Rolle mit schweren Brandwunden spielen. Er sagte, er würde durchdrehen, wenn er diese Rolle zu spielen hätte. Ein anderer sollte einen tödlich Verletzten spielen und hatte damit Mühe.

Worin sehen Sie die Gefahren im Rollenspiel?

Es gibt verschiedene Gefahren: Zum Beispiel die Darstellung einer unrealistischen Szene oder dass ein Rollenspieler in seiner Rolle hängen bleibt. Dass er keine Distanz zu seiner Rolle entwickeln kann, Grenzen überschreitet und dass es in seinem Verhalten aufgrund der extremen Rolle zu Verhaltensstörungen kommen kann. Ich denke dabei an negative Persönlichkeitsveränderungen, die passieren können, wenn er nicht begleitet werden würde. In der Psychologie oder der Psychiatrie wird das psychodramatische Rollenspiel im

Heilungsprozess eingesetzt. Wenn sich Laien damit befassen, muss es zu «Unfällen» kommen, und deshalb bedürfen die Teilnehmer der erwähnten besonderen Ausbildung und Betreuung.

Wie steuern Sie solchen Gefahren entgegen?

Wir haben verschiedene Massnahmen: Eine davon ist die Personalauswahl. Das Hineinführen in die Rolle, damit der Spieler nicht in dieser Rolle hängen bleibt und Schaden nimmt. Der Rollenwechsel, wenn die Rolle überzogen wird oder wenn er zu sehr getroffen wird. Auch in den Pausen wird die Rolle nicht gespielt. Dann ist der «Iwan» wieder der Herr Hauptgefreite und die erwähnte Betreuung.

Setzen Sie auch Frauen als Rollenspielerinnen ein?

Wir setzen auch Frauen ein. Wenn wir realitätsnah ausbilden wollen, müssen wir auch Frauen einsetzen. Aber wir haben natürlich für alle Rollen zu wenige Frauen.

Welche Pläne haben Sie für den Ausbau der Ausbildung?

Wir sind dabei, in diesem Bereich die Simulation zu nutzen. Viel versprechend scheint der Ansatz, Virtual-Reality-Technologie, die Szenen des erweiterten Aufgabenspektrums darstellen, Handlungstraining, Führerausbildung und Stressprävention miteinander zu verbinden.

Der Einsatz der Rollenspieler in der Ausbildung für Auslandseinsätze

Die Bundeswehr-Kontingente im Balkan werden in regelmässigen Abständen ausgewechselt. Der Einsatz als Rollenspieler zugunsten der Einsatzverbände ist freiwillig und bedarf einer gesonderten Ausbildung. Sie erfolgt zeitlich vor dem Eintreffen der Einsatztruppen im VN Ausbil-

Raytheon-led Team ERGM conducts successful flight test

Team ERGM, led by Raytheon Company, successfully conducted the first all-up round guided flight of an **Extended Range Guided Munition (ERGM)** January 31 at White Sands Missile Range, N.M. This is the first time that an all-up ERGM round was successfully fired from a Naval 5-inch MK 45 Mod 4 gun system.

The test, designated Controll Test Vehicle-1 (CTV-1), demonstrated the ability of the ERGM round to execute a series of pre-programmed flight maneuvers after being fired from a gun. All primary objectives were met, including canard deployment, rocket motor operation and telemetry function.

Additionally, most secondary objectives were met including roll stabilization, flight maneuver control and aerodynamic stability via autopilot. Analysis of flight telemetry data will continue.

«This test is the culmination of a series of successful, and some unsuccessful, subsystem level tests that demonstrates significant progress toward the 2005 Initial Operational Capability of ERGM,» said Capt. Herb Hause, the Navy's ERGM program manager.

«This is a significant technical achievement to be able to fire a sophisticated guided projectile from a gun,» said Brian O'Cain, Raytheon's ERGM program manager. O'Cain said future rounds will have a reduced number of circuit cards in the Guidance Electronic Unit – from seven to five – which will reduce the number of harnesses, connectors and components, significantly lowering the cost and increasing reliability and ease of manufacture.

Raytheon Missile Systems produces the Extended Range Guided Munition in Tucson, Ariz. Team ERGM partners are Thiokol (rocket motor); Versatron-Primex (control actuation system); L3 IEC (GPS); American Nucleonics Company (anti-jam circuitry); BAE Systems (inertial measurement unit); and Enser (flight battery).

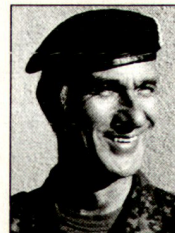
With headquarters in Lexington, Massachusetts, Raytheon Company (NYSE: RTNA, RTNB) is a global technology leader in defense, government and commercial electronics, and business and special mission aircraft. A. St.

dungszentrum in Hammelburg. Wenn immer möglich wird in der Zuweisung der Rolle auf Eignung, Leistung und Befähigung des Soldaten Rücksicht genommen. Trotzdem gilt auch für das Rollenspiel, dass die Hierarchiestufen eingehalten werden. Der «War Lord» in einer Spielszene ist z. B. ein Hauptfeldwebel, der «Milizionär» in

Wirklichkeit auch ein normaler Soldat. Der Aufwand, den die Bundeswehr mit ihren Rollenspielern betreibt, ist enorm. Für einzelne Ausbildungssequenzen steht die zu beübende Truppe bis zu mehreren hundert Rollenspielern gegenüber, die zum Beispiel eine Demonstration veranstalten. ■



Kaj-Gunnar Sievert,
Hptm, Stab Fl Br 31,
lic. phil. I,
VBS Information,
5401 Baden.



Hans-Jürgen Folkerts,
Oberst,
Leiter der Vereinten
Nationen (VN),
Ausbildungszentrum
der Bundeswehr,
Hammelburg.

Kompromisslose Identifikation

Das neue Erkennungssystem Iridian (IriScan) garantiert sehr sichere Zutrittskontrollen.

Das Muster der Augeniris wird als untrügliches Merkmal zur klaren Identifikation eingesetzt.

PIN und Passwort werden überflüssig.

MOTCOM
Communication

iridian™
technologies

Motcom Communication AG
Max Högger-Strasse 2, CH-8048 Zürich
Telefon 01-437 97 00, Telefax 01-437 97 99
E-Mail: contact@motcom-com.ch
www.motcom-com.ch

20011