

# Computergestützte militärische Führungsausbildung : (oder : wie sinnvoll sind computergestützte Kriegsspiele?)

Autor(en): **Bütikofer Humbel, Ursula E.**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **ASMZ : Sicherheit Schweiz : Allgemeine schweizerische Militärzeitschrift**

Band (Jahr): **158 (1992)**

Heft 11

PDF erstellt am: **21.09.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-61792>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## Kurz und bündig

Saddam: Wenn du dein Klassenziel nicht erreichst, was wirst du dann machen?

Schüler: Ich werde die Klasse wiederholen.

Saddam: Das ist genau das, was wir tun werden.

*Saddam Hussein, irakischer Präsident,  
anlässlich des Besuchs einer Schule*

Kuwait ist Teil des Irak. Unser Anspruch ist geschichtlich begründet, wir werden ihn aufrechterhalten.

*Jussif Hammadi, Informationsminister, Bagdad*

Werden sich aber eines Tages Zehn- oder gar Hunderttausende von solchen Bürgerkriegsflüchtlings in den westeuropäischen Staaten aufhalten, so besteht bei diesem hasserfüllten Klima unter den kriegführenden Parteien die potentielle Gefahr, dass sie ihre gewaltsamen Abrechnungen auch auf fremdem Staatsgebiet weiterführen und damit auch den Frieden und die innere Ordnung in diesen Staaten bedrohen.

*Peter Arbenz, Brigadier,  
Direktor des BA für Flüchtlinge*

Wir Grünen stecken in einem moralischen Dilemma: Einerseits sind wir gegen Militäreinsätze, andererseits ist z. B. der militärische Schutz der Lebensmitteltransporte absolut notwendig, und damit bejaht man die Gewalt bereits... Ich habe einen Freund, der in der humanitären Hilfe im Nord-Irak tätig ist. Der sagt, ohne die Luftüberwachung der USA gäbe es dort keine Kurden mehr. Das ist übrigens ein bekennder Linker.

*Helmut Lippelt, Bundesvorstandsmitglied der  
deutschen Grünen*

Indessen offenbart sich die Ausbildungskonzeption als bedauerliche Schwachstelle der Armee 95. In der Wirtschaft, in den einzelnen Unternehmungen wird heute klar erkannt, dass viel davon abhängt, ob es gelingt, vorbildliche und richtungweisende Aus- und Weiterbildungsstrukturen auf hohem Niveau zu schaffen, respektive auszubauen, um konkurrenzfähig zu bleiben. Das ALB 95 hingegen macht in der Ausbildung entgegen anderslautenden Beteuerungen Schritte zurück, wenn nicht entsprechende infrastrukturelle Voraussetzungen geschaffen werden, die eine effizientere Ausbildung bei geringerem Zeitaufwand gewährleisten. Diese Voraussetzungen sind aber heute nicht gegeben, so dass es gefährlich ist, im Ausbildungsbereich Vorleistungen in Form kürzerer Ausbildungszeiten zu erbringen.

*Peter Spälti, Oberst, alt Nationalrat,  
Präsident des Verwaltungsrates und Vorsitzender  
der Geschäftsleitung der Winterthur-  
Versicherungen.*

Was nicht langfristig beschafft, unterhalten, ausgebildet und vorbereitet wurde, kann in einer Armee in Zeiten der Gefahr nicht mehr nachgeholt werden.

*Heinz Häslar, Korpskommandant,  
Generalstabschef*

# Computergestützte militärische Führungsausbildung

## (oder: Wie sinnvoll sind computergestützte Kriegsspiele?)

Ursula E. Bütikofer Humbel

**Immer kleinerer Übungsraum, «Manöververbot» und mangelnde Realität bei der Ausbildung des Kampfes durch ungenügend darstellbare Feuerwirkung schränken die Möglichkeiten einer wirklichkeitsnahen Ausbildung von Kommandanten und Stäben zunehmend ein. Um trotzdem realistisch ausbilden zu können, wird im Armeeleitbild 95 auf den Einsatz von Simulatoren verwiesen, die jedoch immer nur ein Ersatz für Volltruppenübungen sein werden. Im folgenden wird auf die Simulationsmöglichkeiten der taktischen Stufen und kurz auf Führungsinformationssysteme eingegangen.**



Ursula E. Bütikofer Humbel,  
Lic. phil. nat.; Mathematiker;  
Chef Dienststelle Operations  
Research;  
Sektion Informatik, Stab GGST;  
Fachof, Astt 413.6.

### Einleitung

Wie die Erfahrungen ausländischer Armeen und auch der Einsatz des Gefechtssimulators KOMPASS in der Schweiz gezeigt haben, bietet die Simulation viele Vorteile: Mehrere Führungsebenen können gemeinsam geübt werden. Ein Simulator ist unbestechlicher als ein menschlicher Spielleiter. Ein Einsatz kann mehrmals, auch unter Einbezug verschiedener Varianten und Parameter (Waffen, Ordre de Bataille, Umwelt), gespielt werden; dies ermöglicht einen Einblick in verschiedene Betrachtungsweisen, und ein Lernen aus Fehlern wird unmittelbar möglich.

Ein geübter Stab wird einem realistischen Stress ausgesetzt, wenn er dem Rhythmus eines Simulators unterworfen wird. Die Folgen des Führungsrhythmus und der Entschlussfassung sind bei der Auswertung direkt ersichtlich und vergleichbar mit vorhandenen Schullösungen. Simulation kann einseitig, das heisst gegen den Computer als vorprogrammierten Gegner oder in «freier Führung» (zwei Stäbe spielen gegeneinander) mit Spielleitung gespielt werden. Die direkt geübte Stufe des Stabes hat meistens keinen unmittelbaren Kontakt mit dem Simulator; sie wird von der untergebenen Stufe mit Hilfe der üblichen Mittel (Telefon, Funk, Fax) mit Informationen beliefert, die durch den Simulator generiert werden.

### Geschichte

Seit *Sun Tsu* werden Kriegsspiele eingesetzt, um Offiziere in der Kriegskunst auszubilden. Am Anfang dien-

ten diese eher der Unterhaltung als der Ausbildung; die Brettspiele Schach und Go fallen als taktische Spiele in diese Kategorie. Das erste eigentliche Kriegsspiel wurde Anfang des 19. Jahrhunderts in der preussischen Armee durch Vater und Sohn von *Reisswitz* entwickelt: Auf einer im Sandkasten nachgebildeten Karte verschob man nach bestimmten Regeln blaue und rote Steine als gegnerische Parteien, Ergebnisse von Kampfhandlungen wurden durch Würfeln ermittelt. Nicht zuletzt dieses kritische Durchdenken von Manövern und Feldzügen führte zu den preussischen Erfolgen. Der preussische König befahl, dass jedes Regiment mit einem dieser «Apparate» ausgerüstet wurde.

In der Zeit bis zum Zweiten Weltkrieg entstanden vor allem in Deutschland mehrere solcher Spiele. Parallel zu dieser Entwicklung wurde ein wissenschaftliches Gebiet, der militärische Operations Research, begründet, das sich den mathematisch orientierten Untersuchungen der Grundlagen von Konflikten und dem Quantifizieren von Gefechten widmete. Die Einführung der EDV brachte, durch die Möglichkeit leistungsfähiger Simulationen, eine dramatische Änderung in die Welt der Kriegsspiele.

## Entwicklung von Kriegsspielen

Moderne Kriegsspiele sind komplexe computergestützte Simulationen mit entsprechend anspruchsvoller Software-Entwicklung, die eine intensive Zusammenarbeit des Informatikspezialisten mit Experten und zukünftigen Benutzern bedingt. Projekte, bei denen dieser Grundsatz nicht berücksichtigt wurde, leiden praktisch immer unter Akzeptanzproblemen. Der Informatikspezialist muss auf berechnete Wünsche eingehen können und der Militär muss bereit sein, die notwendige Information zur Verfügung zu stellen und gewisse notwendige Abstraktionen zu tolerieren: Allge-

Neben der computerunterstützten taktischen Ausbildung werden auch andere Bereiche der Ausbildung, vor allem auf der Stufe Einzelner und Gruppen, EDV-unterstützt. Es existieren zum Beispiel Flugsimulatoren, Panzerfahr- und schiesssimulationen und Simulatoren zur infanteristischen Schiessausbildung. Die entsprechenden Projekte werden in der Schweizer Armee unter dem Stichwort CUA, d.h. computerunterstützte Ausbildung, bearbeitet.

### Informatikmitteleinsatz in der Armee

Die Armee verwendet Informatikmittel, im speziellen Simulatoren auf verschiedenen Hierarchie- und Komplexitätsstufen:

**Informatikmittel** werden dort eingesetzt, wo sie zur Erhöhung der Kampfkraft beitragen, so zum Beispiel zur Unterstützung zeitkritischer, personal- und datenintensiver Abläufe, zur Führungsunterstützung im Kampf der verbundenen Waffen und wo Routinearbeiten vereinfacht werden können. **Führungssysteme** werden auf den operativen und taktischen Stufen zur Unterstützung der Führungstätigkeiten, zur Erhöhung der Führungsleistung von Stäben, zur Erhöhung der Beschaffung und Auswertung von Nachrichten und Daten als Entscheidungsgrundlagen und zum schnellen Informationsaustausch eingesetzt. **Ausbildungssysteme** werden in der Ausbildung eingesetzt, um eine bessere Ausbildung zu ermöglichen, Ressourcen zu sparen und Immissionen zu verhindern. Oft wird durch Ausbildungssysteme eine Ausbildung am Waffensystem oder in der Arbeitsmethodik erst möglich.

Für den Einsatz von Informatikmittel wurden folgende Grundsätze aufgestellt:

- Der Informatikmitteleinsatz darf die Entscheidungsbefugnisse des Kommandanten nicht einschränken.
- Als Grundsatz wird an der Auftragstaktik festgehalten.
- Die Führungstätigkeit muss auch nach Ausfall der Informatikmittel gewährleistet bleiben.

mein muss versucht werden, eine gemeinsame Sprache zu finden. Die Entwicklungszeit sollte zudem möglichst kurz gehalten werden, damit kein zu grosser personeller Wechsel im Modellbauersteam stattfindet.

Ein modernes Kriegsspiel verfügt über eine graphische Benutzeroberfläche, die es auch einem ungeübten Computerbenutzer erlaubt, militärische Befehle in einer ihm gewohnten Weise einzugeben. Zudem weist es einen vernünftigen Kartenhintergrund auf, vorzugsweise eine eingescannte Karte der Landestopographie im Massstab 1:50 000, damit das Bild der Lagedarstellung dem Benutzer vertraut ist. Ein modulartiger Aufbau garantiert, dass das Kriegsspiel auf die entsprechenden Bedürfnisse massgeschneidert werden kann, und Hilfetexte am Bildschirm erlauben dem Benutzer eine einfache Bedienung ohne längere Ausbildung am System.

Dank neuartigen Softwareentwicklungspaketen und -techniken ist es möglich, künftigen Änderungen im Hard- und Softwarebereich zu folgen (Hardware erlebt alle drei bis fünf Jahre eine neue Generation, grosse Software-Anwendungen etwa alle zehn Jahre): UNIX-basierte Arbeitsplatzstationen und Anwendungen in modernen, weitverbreiteten Programmiersprachen sind für den eventuell mobilen Armee-Einsatz besser geeignet als Grossrechnerlösungen. Wo immer möglich, sollten Industriestandards verwendet werden, um die Wartung zu vereinfachen und eine gewisse Hardware-Unabhängigkeit zu gewährleisten.

Weitere Akzeptanzprobleme entstehen dadurch, dass in einem Kriegsspiel nur ein Teil des Faktors Kampfkraft abgebildet werden kann: Stellt

man die Kampfkraft als Produkt von Zahl (Waffensysteme, Anzahl Kämpfende, Geländeverstärkung, Logistik), Moral (Verteidigungswille, Qualität der Führung, Erfolg resp. Misserfolg) und Können (Kampfdoktrin, Ausbildungsstand) dar, kann durch das Kriegsspiel vorwiegend der Faktor Zahl wiedergegeben werden. Erschwerende Bedingungen wie Angst, Unsicherheit, Verlust von Freunden und Vorgesetzten, Hunger, drohende Niederlage können kaum simuliert werden. Der Entschluss des Kommandanten darf durch ein Kriegsspiel höchstens unterstützt werden. Das Resultat einer Simulation ist eine mögliche Antwort auf eine bestimmte Ausgangslage, eine Prognose, die zeigt, was sein könnte, aber keine Garantie, was sein wird.

Das Modell muss die Realität möglichst genau abbilden, wobei der richtige Grad der Abstraktion die Qualität des Modelles ausmacht. Kriegsspiele werden nach Art des Modelles und nach Auflösung, d.h. Grösse der kleinsten simulierten Einheit, in verschiedene Kategorien eingeteilt. Wird die Stufe Kampfgruppe abgebildet, kann Waffe gegen Waffe in einem **Duellmodell** wirken. Auf Stufe Heeres-einheit, wo die kleinsten Spielfiguren nicht mehr Einzelwaffen, sondern Verbände sind, ist das Duellmodell zu genau, hier kommen sogenannte **Kampfwertmodelle** zum Einsatz, mit deren Hilfe die Verluste für die Verbände berechnet werden.

Modelle können **stochastisch**, das heisst auf Wahrscheinlichkeiten und Zufallszahlen beruhen, oder **deterministisch**, das heisst eindeutig bestimmte Folgeschritte erzeugend, sein. In der Planung werden deterministische Modelle bevorzugt, weil bei glei-

chen Inputdaten nur so exakt reproduzierbare Resultate erreicht werden. Für die Ausbildung sind stochastische Modelle denkbar.

Der Einsatz von Kriegsspielen bedingt also einen kritischen Anwender, der genügend Abstraktionsvermögen besitzt, um die grundsätzlichen Vor- und Nachteile eines Kriegsspiels richtig einzuschätzen.

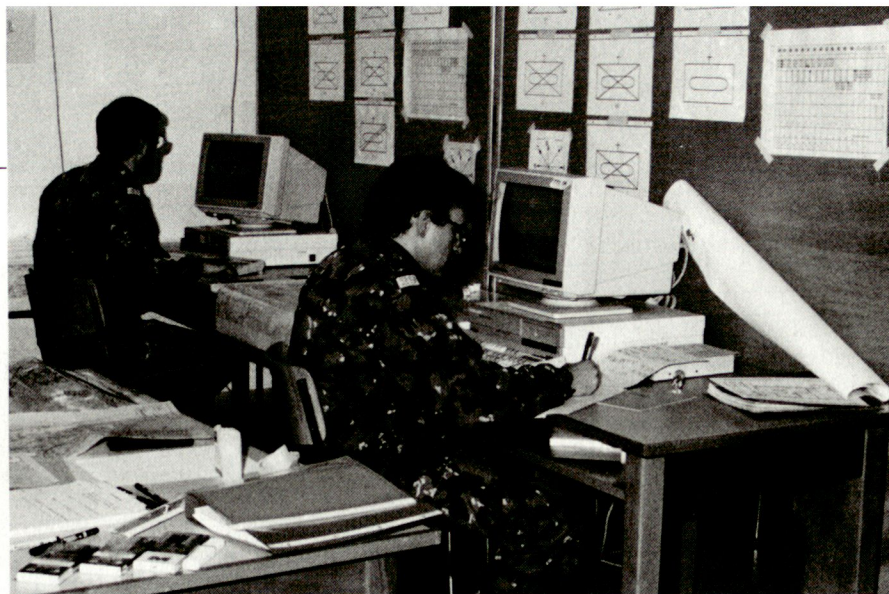
### Kriegsspiele im Einsatz bei der Schweizer Armee

Die Kriegsspiele werden nach den Hierarchiestufen unterschieden, die beübt werden (der Gegner wird immer als etwa dreimal stärker angenommen): die taktische Stufe, d.h. Kampfgruppe und darunter (etwa 40–50 gepanzerte Fahrzeuge), die operative Stufe, d.h. Heeresinheit und Grosse Verbände (etwa Division oder 25 Bataillone) und die strategische Stufe, d.h. Armee (in Europa etwa acht NATO-Korps gegen 20–25 ehemalige WAPA-Korps). Die strategische Stufe wird verwendet, um Armeestrukturen zu untersuchen und logistische Probleme zu lösen; sie wird in der Schweiz nicht gespielt.

In der Schweizer Armee ist innerhalb des Kommandos Zentralschule das Kommando CTA (computerunterstützte taktische Ausbildung) mit der kriegsspielgestützten Ausbildung von Kommandanten und Stäben der Stufe Kampfgruppe bis und mit Stufe Heeresinheit in der Führung des Kampfes der verbundenen Waffen betraut. Ziel ist es, Kommandanten und Stäbe im Kampf der verbundenen Waffen gegen einen modernen Gegner in dem für den beübten Verband typischen Gelände in wirklichkeitsnahen Zeitabläufen aus- und weiterzubilden.

Beurteilt werden

- die Qualität der Entschlüsse, bezogen auf die Einfachheit, die Konzentration der Kräfte, die Freiheit des



KOMPASS-Arbeitsplätze (Foto Rita Zimmermann)

Handelns und den Einsatz der Unterstützungsmittel

- die Machbarkeit, sowohl zeitlich wie auch führungstechnisch
- die Erfüllung des Auftrages unter Berücksichtigung von Machbarkeit und Einsatz der Unterstützungsmittel, und
- die Initiative und Entschlossenheit im Kampf.

Zu diesem Zweck ist in Aarau das Kriegsspiel **KOMPASS (Kompaktes operationelles Modell Panzer Abwehr Schlacht Simulation)** installiert, das regelmässig in Stabsübungen eingesetzt wird. Die ursprünglichen Ideen zu KOMPASS entstanden in den sechziger Jahren an der ETHZ, entwickelt wurde es ab 1978 durch den Stab der Gruppe für Generalstabsdienste mit Schweizer Industriebeteiligung und wird bis heute laufend ergänzt und verbessert. KOMPASS ist ein teilstochastisches Duellmodell und simuliert das Gefecht auf Stufe Truppenkörper (Regiment/Bataillon) zwischen einem angreifenden Panzerverband und einem sich verteidigenden Panzerabwehrverband mit Artillerieunterstützung. Das im Computer zur Verfügung stehende Gelände umfasst praktisch das ganze Mittelland, eine Simulation zur Abbildung des Gebirgskampfes besteht zurzeit nicht.

Die Kapazität des Kommandos CTA reicht leider nicht aus, um die Nachfrage nach Übungsmöglichkeiten mit KOMPASS zu decken. Wegen des hohen Alters und der Personalaufwendigkeit bei Simulationen und Unterhalt wird seit 1991 zur Ablösung von KOMPASS unter dem Projektname **Fhr Sim 95 (Führungs Simulator 95)** ein Kriegsspiel der Stufe Kampfgruppe als Nachfolgesystem evaluiert.

Zur Zeit findet eine Marktrecherche für diese Stufe statt; bis Ende 1992 sollte eine erste Evaluation abgeschlossen sein. Nach den für die Schweiz notwendigen Anpassungen sind erste Truppenversuche für 1995 geplant. Parallel läuft eine Evaluation für ein Kriegsspiel der Stufe Heeresinheit. Beteiligt an diesem Projekt sind der Stab GGST, der Stab GA und die GRD, die Projektleitung stellt die GRD.

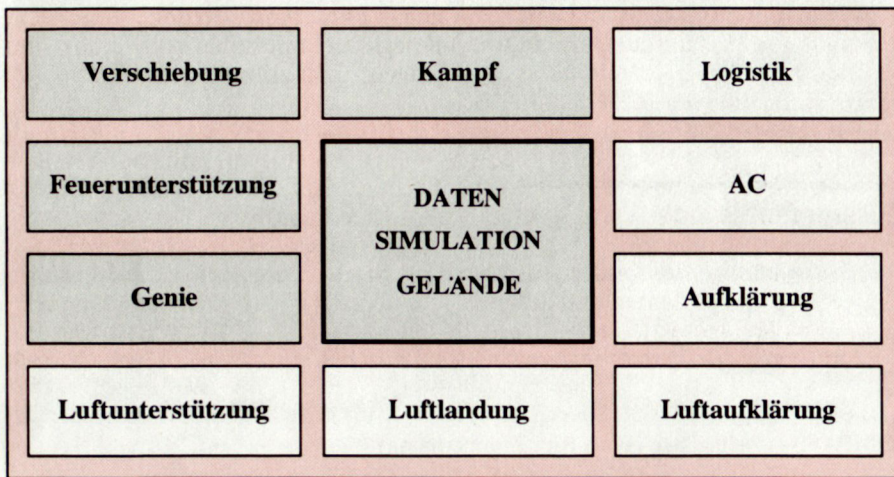
Da die Armee im Armeeleitbild 95 neben dem Hauptauftrag der Kriegsverhinderung weitere Aufträge erhalten hat, könnten Kriegsspiele in Zukunft zu «Armeeeinsatz-Spielen» werden und Katastropheneinsätze oder Bewältigung von Flüchtlingsströmen abbilden. Bei modular aufgebauten Modellen sind solche Erweiterungen mit vernünftigem Aufwand machbar.

Es ist denkbar, dass zunehmend auch Komponenten aus dem Gebiet der künstlichen Intelligenz, wie zum Beispiel Expertensysteme, in modernen Kriegsspielen zum Einsatz kommen werden.


In militärischen Führungsschulen, in Generalstabskursen und in Zentralschulen könnten weitere Benutzer zukünftiger Kriegsspiele, insbesondere Entschlussfassungssimulatoren, gefunden werden. Bis jetzt zeigten diese Kreise jedoch nur geringes Interesse.

<b>Munitionsversorgung</b>	<b>Sichtberechnung</b> (erkennen, schiessen, treffen)	<b>Bewegungsmodell</b> (fahren, verschieben)
<b>Feuerunterstützung</b> (Artillerie, Minenwerfer)	<b>HAUPTPROGRAMM</b>	<b>Helikopter</b> (Kampf-, Transport-)
<b>Abwehrwaffen</b>	<b>Mechanisierter Kampf</b> (eigene, fremde Pz, Pzj)	<b>Behebung von Funktionsstörungen</b>

Teilprogramme des Kriegsspiels KOMPASS



Teilmodelle des Kriegsspieles TOPAS

 realisierte Teilmodelle

**Weitere Projekte**

**TOPAS**

Bei der Eigenentwicklung TOPAS (Taktisch operatives Planungs- und

Ausbildungssystem), vormals **DIKRI** (Divisionskriegsspiel) handelt es sich um ein schweizerisches Kriegsspiel auf Stufe Heeresinheit, das noch nicht operationell ist. Von den ursprünglich zehn geplanten Teilmodellen sind

zurzeit die vier wichtigsten realisiert. TOPAS bildet den Kampf der verbundenen Waffen ab. Parallel dazu entstand der Prototyp einer neuen Windows-basierten, graphischen Benutzeroberfläche, mit der versucht wurde, speziell auf das militärische Denken einzugehen und eine möglichst natürliche Art der Befehlsgebung an einem Terminal zu finden. Die zukünftige Entwicklung von TOPAS ist zurzeit noch ungewiss.

**Militärische Führungsinformationssysteme**

Durch den dynamischen Einsatz von Divisionen in ihnen unbekanntenen Räumen und von mechanisierten Brigaden in operativen Freizonen, wie er im Konzept der Armee 95 vorgesehen ist, wird die Führung erschwert; dem kann teilweise durch den Einsatz von militärischen Führungsinformationssystemen (FIS) abgeholfen werden.



Prototyp der Benutzeroberfläche von TOPAS

FIS können auf Stufe Armee den Brigaden die für den Führungsprozess notwendigen Informationen aufbereiten und zur Verfügung stellen.

Ein FIS kann Stäbe in allen Phasen des Führungsablaufes (Entscheidung, dessen Durchsetzung und Überwachung) unterstützen, die Prozesse beschleunigen, Entscheidungshilfen anbieten und somit die Führungsqualität verbessern. Verbunden mit den vorhandenen Datenbanken, kann das FIS Daten über führungsrelevante aktuel-

le Informationen, eigene und fremde Truppen und Mittel und Umwelt zur Verfügung stellen. Kommunikations- und Übermittlungssysteme werden in die FIS einbezogen.

### Zusammenfassung / Ausblick

Kriegsspiele werden in der Ausbildung von Kommandanten und Stäben wirkungsvoll eingesetzt, sie werden in Zukunft noch an Bedeutung gewin-

nen. Die Anforderungen an ein Kriegsspiel mit hoher Akzeptanz sind jedoch nicht zu unterschätzen.

Das Kommando CTA hat mit dem Einsatz von KOMPASS viele Erfahrungen gesammelt, um einen neuen Führungssimulator gewinnbringend einsetzen zu können. Da für die Stufe Kampfgruppe (Ersatz KOMPASS) drei Simulatoren geplant sind, die in verschiedenen Zentren installiert werden, wird in Zukunft ein breiteres Publikum beübt werden können. ■

## SAMS Schweizerischer Arbeitskreis Militär + Sozialwissenschaften

## Herbstseminar vom 13. und 14. November 1992 in Sigriswil ob dem Thunersee

### Die friedensfördernden Massnahmen als Aufgaben von Aussenpolitik und Armee

Friedensfördernde und friedenserhaltende Massnahmen nehmen einen immer höheren Stellenwert in der politischen Agenda ein. Voraussichtlich in der Dezembersession wird sich der Erstrat mit dem Geschäft «Schweizerische Blauhelme» zu befassen haben.

Das Seminar wird sich auf vier thematische Bereiche konzentrieren:  
1. Die Bedeutung friedensfördernder Massnahmen im Rahmen unserer Sicherheitspolitik

2. Die Umsetzung der Friedenspolitik in konkrete Massnahmen
3. Leitbild, Anforderungsprofil, Rekrutierung, Ausbildung
4. Führung und Organisation

Zeit: Freitag, 13. November 1992, 15.00 Uhr, bis Samstag, 14. November 1992, 12.00 Uhr  
Ort: Hotel Bären, CH-3655 Sigriswil ob dem Thunersee

#### Freitag, 13. November 1992

ab 14.00 Zimmerbezug, Kaffee

15.00	Einführung	Präsidentin Dr. phil. Ruth Meyer Schweizer Tagungsleiter Dr. iur. F.A. Seethaler, Div aD
15.15	Einleitende Referate ■ Bedeutung friedensfördernder Massnahmen im Rahmen schweizerischer Sicherheitspolitik ■ Umsetzung der Friedenspolitik in konkrete Massnahmen	Prof. Dr. iur. Laurent F. Carrel, Stab GGST/SCOS Major i Gst Urban Siegenthaler, C AFM, GGST
15.55	Pausenkaffee	
16.15	Weitere einleitende Referate ■ Rekrutierung und Ausbildung – Der «Miles Protector» – Das Beispiel UNTAG  – Das Beispiel MINURSO ■ Führung und Organisation	Dr. phil. Gustav Däniker, Div zD, Publizist Peter Hiltbrunner (Oberst, Kdt. UNTAG), Vizedirektor Swiss Hotel Association Major i Gst Norbert Ritz, Instr Of BASAN Brigadier Friedrich Hessel, Leiter der Generalstabsabteilung im Bundesverteidigungsministerium in Wien Major i Gst Pius Segmüller, Instr Of BALST
17.45	Organisation der Arbeitsgruppen Beginn der Gruppenarbeiten 1 Bedeutung friedensfördernder Massnahmen 2 Umsetzung in konkrete Massnahmen 3 Leitbild, Anforderungsprofil, Ausbildung 4 Führung und Organisation	Gruppenleiter: Dr. iur. Anton Thalmann, EDA/DIO, C Sektion UNO Major i Gst Urban Siegenthaler, C AFM Peter Hiltbrunner und Major i Gst Norbert Ritz Brigadier Friedrich Hessel und Major i Gst Pius Segmüller
18.30	Nachtessen	
20.00	Arbeiten in den Gruppen (bis ca. 22.00)	

#### Samstag, 14. November 1992

08.00	Arbeitsgruppen	Gruppenleiter
09.50	Pausenkaffee	
10.00	Plenum: Präsentationen der Arbeitsgruppen, Diskussion	
11.15	Schlussvotum	Dr. phil. Hans Rapold, Div aD
12.00	Ende der Tagung	
12.15	Mittagessen für Angemeldete	

Anmeldeformulare sind erhältlich bei: SAMS, c/o Institut für Soziologie, Lerchenweg 36, 3012 Bern, (Tf 031 65 48 16) (Fax 031 65 48 17)