

Thema 14

Postmoderner Krieg

Christoph Blumberg

Inhalt:

1. Geschichte des postmodernen Krieges
2. Informationskrieg
3. Die Umstrukturierung des Militärs
4. Neue moderne High-Tech-Waffen
5. Kosten des postmodernen Krieges
6. Der postmoderne Krieg im Manöver und in der Praxis
7. Beispiel: der zweite Irakkrieg
8. Fazit

1. Die Geschichte des postmodernen Krieges

Der Vietnamkrieg gilt als der erste postmoderne Krieg. Aber auch während des Zweiten Weltkrieges wurden bereits erste Ansätze des postmodernen Krieges sichtbar. Alle Kriegsparteien wandten in verschiedenen Formen Propaganda an, die darauf zielte, den Feind zu verunsichern und durch falsche Berichterstattung in Radio, Zeitung und Kino (z.B. "Frontbegradigung" statt Rückzug) die eigene Bevölkerung zu beruhigen.

Die Vergangenheit der Kriegsführung hat keine Chance gegen die neuen Doktrinen des postmodernen Krieges.

Vor allem in den USA hat man durch schmerzliche Verluste in Vietnam (1964-1973) und Korea (1950-1953) lernen müssen.

Besonders das militärische Debakel in Vietnam hat in der US-Armee ein Umdenken ausgelöst.

So konnten Navy- und Airforcepiloten nicht miteinander kommunizieren, woraufhin der US-Kongress eine engere Zusammenarbeit zwischen den Teilstreitkräften der Armee beschloss.

Die durchgängige computergestützte Kommunikation und ein gemeinsames Lagebild sind Grundvoraussetzungen für den postmodernen Krieg.

2. Informationskrieg

Der Informationskrieg ist der Hauptbestandteil des postmodernen Krieges neben dem Krieg mit konventionellen Waffen, er besteht hauptsächlich aus der Pressearbeit und dem Computerkrieg.

Die Pressearbeit des Militärs besteht aus einer Beschönigung der Sprache. So werden in militärischen Berichten tote Soldaten als „casualties“ (Verluste) und tote Zivilisten als „collateral damage“ bezeichnet. Beschönigte Begriffe sind weiterhin: Schlachten als Operationen, Bombardierungen sind Luftangriffe und Präzisions-Bombardierungen bezeichnet man als Chirurgische Luftangriffe.

In den Medien werden einige als Befreier, andere als Terroristen, oder als Besatzer und Freiheitskämpfer, je nach Sicht der Dinge, angesehen.

Durch die Medien werden Begriffe wie „video-game war“ geprägt. Der starke Einfluss des Militärs auf die Medien präsentiert der Öffentlichkeit einen „death-free“ Krieg. Der zweite Irakkrieg war der erste Krieg, für den die Öffentlichkeit „Eintrittskarten gekauft hat“. Man konnte den gesamten Verlauf am Fernsehbildschirm mitverfolgen.

In den Nachrichten wurden Waffen mit furchterregenden Namen versehen, wie z.B. Stinger, Apache, Predator und Superhornet. Aber immer wird darauf geachtet, dass sich nicht Blut und Eingeweide in die Wohnzimmer „ergießen“.

Im Laufe der Zeit soll der Informationsschirm den atomaren Schirm ablösen, so wird es in den militärischen Doktrinen des Informationskrieges geplant.

Die *mediale Repräsentation* des Krieges ist mittlerweile genauso wichtig wie die eigentlichen Kampfhandlungen. Durch die Medien soll die heimatliche Fernsehfront beruhigt und die Wahrnehmung des Gegners manipuliert werden. Das bedeutet, dass der Informationskrieg nicht auf den Körper des Gegners zielt, sondern vor allem auf dessen Geist. Die Selbst- und Umweltwahrnehmung des Gegners soll so strukturiert werden, dass er dem eigenen Willen folgt, ohne mit Gewalt gezwungen zu werden.

Viele Vordenker hoffen auf eine gezielte Zusammenarbeit mit Nichtregierungsorganisationen, Journalisten, Medienkonzernen und staatlichen Informationsstellen, um ein gewaltfreies Äquivalent für militärische Macht zu schaffen. So wird z.B. der American Way of Life mit MTV und Internet verbreitet statt mit Bomben und Besatzungstruppen. Aber die Öffentlichkeit dient als Mittel zum Zweck, sie ist ein Raum des Kampfes, nicht der Verständigung. Postmodern geschulte Linke bezeichnen die neue Form öffentlicher Aktionen als „Kommunikationsguerillatum“. In unserer modernen Welt kämpfen weibliche Soldaten, aber dennoch sind weibliche Kriegsgefangene und Tote schockierender als männliche. Aus diesen Gründen wird die Präsentation des Krieges bei CNN wichtiger als eigentliche Kampfhandlungen. So setzten die USA zu Beginn der beiden Golfkriege ihre riesige Propagandamaschinerie in Bewegung.

Also sollte man sich beim Betrachten des Krieges im Fernsehen einige Fragen stellen:

Zeigt das Fernsehen einen realistischen Krieg?

Desensibilisiert das Fernsehen für den Krieg?

Aber trotz alledem sind konventionelle Streitkräfte nicht wegzudenken, denn sie müssen die Informationsinfrastruktur des Feindes lahm legen oder behindern. Dies erreicht man mit Angriffen auf Kommandozentralen, Rechenzentren und andere zivile Einrichtungen, die Fernsehen, Internet und Radio lahm legen.

Nette Waffen, humane Bomben, der postmoderne Krieg ist ein friedlicher Krieg.

Ein weiterer Bestandteil des Informationskrieges ist der Computerkrieg. Neue Waffen wie Computerviren, Logic Bombs, Trojanische Pferde und Würmer sollen die Infrastruktur des Gegners lahm legen. So ärgerten sich Hacker im Mai 1999 über das Bombardieren der Chinesischen Botschaft in Belgrad und hackten sich daraufhin in die NATO web site ein. Des weiteren wurde im Juli 2002 das Weiße Haus von einem „Code Red“ Virus angegriffen. Es gab außerdem weitere Angriffe auf das Pentagon und das Verteidigungsministerium der USA.

Die Helden der Zukunft sind Hacker und Informationsmanager, sofern es noch Helden gibt.

3. Die Umstrukturierung des Militärs

Die Szenarien der Kriegsführung im 21. Jahrhundert erfordern eine Umstrukturierung des Militärs in allen Bereichen. Zu diesen Szenarien gehören digital vernetzte Armeen, intelligente Waffen, globale Überwachung und Computer Network Attacks.

Die amerikanischen Streitkräfte planen (führen durch) eine Umstellung nach dem Schwarmprinzip. Alle Teilstreitkräfte der Armee sollen reagieren wie ein Schwarm Fische, wenn er von Raubfischen angegriffen wird.

Der Fachbegriff hierfür ist netzwerkzentrierte Kriegsführung oder Network Centric Warfare. Dies bedeutet, jeder Truppenteil bekommt die richtige Information zur richtigen Zeit. So gab es in Bonn eine internationale Konferenz der Deutschen Gesellschaft für Wehrtechnik.

Vonley Warner schilderte ein positives Beispiel aus dem Afghanistankrieg: Ein Team erhielt die Warnung, dass feindliche Kämpfer in seine Umgebung eingedrungen waren. Die Information stammte zunächst nicht einmal von einer amerikanischen Quelle. Nach einiger Zeit erhielt das Team Bestätigung aus fünf unterschiedlichen Quellen in Washington. Sogar Fotos der mutmaßlichen Beteiligten waren dabei. Diese Informationsfülle macht dem Militär aber auch zu schaffen, räumte Warner ein. Die konservativen Militärs versuchen Neues und Altes zu verbinden. Sie sind der Meinung, dass die revolutionären Ansätze durch evolutionäre Entwicklung ersetzt werden müssen.

Das Kriegshandwerk erlebte eine wahre Revolution während des Afghanistankrieges. Viel neues wurde dort getestet. Fast alles im Krieg ändert sich, wie z.B. die Beschaffung, Militärstrategie und Bündnispolitik. Viele Punkte der neuen Doktrin (Network Centric Warfare) stammen aus „Sun Tzu: Die Kunst des Krieges“, einem über 2000 Jahre altem Buch über Militärtaktik.

Eine der neuen Methoden ist z.B.: Spezialtruppen bewaffnet mit Laptops, Lasermarkern und Satellitentelefonen senden Zieldaten, um zielgenaue Treffer zu erreichen.

Durch die neue High-Tech-Airforce schrumpft der Globus, deshalb brauchen die USA weniger Stützpunkte und deshalb weniger Verbündete. Von Nachbarstaaten des Gegners werden kaum noch Überflugrechte benötigt. Diese Punkte stärken die Position derer, die eigenständig handeln wollen, die Alliierte ohnehin nur für störend halten. Dies hat zur Folge, dass der Krieg selbst sich ändert. Auch die Bundeswehr will sich so umstrukturieren wie die US-Armee. Dies hat Priorität im Haushalt der Bundeswehr für 2005. Es wurde ein neuer Stab für die technologische Neuausrichtung der Bundeswehr eingerichtet. Es sollen alle Truppenteile zu einer Einheit verschmelzen.

4. Neue und Moderne High-Tech-Waffen

Die Armeen sollen und werden bereits durch neue und moderne Waffen verstärkt. So soll die gesamte Armee vernetzt werden bis hin zum einzelnen Soldaten. Diese werden mit Laptops, Helmkameras und Satellitennavigation ausgerüstet. Die militärische Führung will, dass der Krieg kalkulierbar wird. Durch diese Neuerungen zeigt das mit Computern ausgestattete Militär, soziologisch gesprochen, die typischen Merkmale eines großtechnischen Systems, nämlich Tendenz zur Expansion und zur Innovation. Damit dringt das Militär in soziale Bereiche vor, die traditionell nicht als militärischer Handlungskontext angesehen wurden. Aber auch in rein militärischen Bereichen gibt es grundlegende Neuerungen. So hat z.B. in Afghanistan zum ersten Mal ein unbemanntes Flugobjekt ein Ziel erfasst und auf Befehl angegriffen. Der Roboter, der dies schafft, heißt Predator und war ursprünglich ein reines Aufklärungsflugzeug mit einer Videokamera, das 24 Stunden lang über dem Schlachtfeld kreisen kann. Der Pilot sitzt wohlmöglich mehrere hundert Kilometer entfernt am Joystick eines Computers. Während des Afghanistankrieges der USA wurde der Predator erstmals mit einer Anti-Panzer-Rakete ausgerüstet. Einige Experten sehen Flugobjekte wie den Predator schon als amerikanische Polizeistreife am Himmel.

Dies würde bedeuten, dass ein Angriff nicht mehr nur auf Armeen und Regionen durchgeführt wird, sondern auch auf Individuen. Der Verteidigungsminister der USA, Donald Rumsfeld, hat durchgesetzt, dass eine ganze Armada unbemannter Fluggeräte geschaffen wird.

Außerdem gibt es Planungen für neue Sensoren, mit denen Sonderkommandos durch Nacht, Nebel und Rauch schauen können, und Minen, Sprengfallen und jede Bewegung des Gegners ausmachen können. Sie sollen in der Lage sein, im Weltraum, unter Wasser oder in Höhlen zu kommunizieren und Bio- und Chemiewaffen zu erkennen.

US-Truppen sollen in Zukunft den feindlichen Boden betreten so wie „Captain Kirk“ vom Raumschiff Enterprise, ausgestattet mit kleinen Handcomputern, die alles wissen und alles können und notfalls jeden umbringen. In dieser Version eines Verbundes von weltweiten Sensoren, Datennetzen, KI und Waffenlenksystemen gibt es keine Alliierten mehr.

Dieses „System of Systems“ soll das Schlachtfeld transparent machen. Die Datenverbindung wird zur zentralen Aufgabe des Militärs und der Kommandeur wird zum organischen Teil des Systems.

Aber die Computerindustrie ist nicht in der Lage, ein Produkt zu liefern, was aus der Menge an Daten die richtigen herausucht.

5. Kosten des postmodernen Krieges

Die US-Armee gab in den letzten Jahren mehr und mehr Geld für die Modernisierung ihrer Streitkräfte aus. So wurden z.B. 48 Milliarden Dollar für neue Schlachtfeldcomputernetze, die erste High-Tech-Brigade für Weltraumaufklärung, leichte Hochgeschwindigkeitsraketen und Sonderkommandos bereitgestellt.

Des weiteren belaufen sich die Ausgaben des Pentagons, die mit Erzeugen, Sammeln und Verteilen von Informationen verbunden sind, auf ca. 43 Milliarden Dollar. Viele Länder folgen dem Beispiel der USA, so hat Großbritannien 1,5 Milliarden Pfund in die Modernisierung des Militärs investiert. In Schweden hat das Parlament entschieden, die Armee nach dem Prinzip der Netzwerk-Kriegsführung umzubauen. Auch für die Bundeswehr dient das amerikanische Konzept als Vorbild für „die Grundorientierung für die Neuausrichtung als interoperable Verbundtruppe für Multinationale Einsätze“.

Aber der Bundeswehr fehlt es an Geld für Reformen. So werden Forschungs- und Entwicklungsgelder gekürzt, statt wie in anderen Staaten erhöht zu werden. Das Pentagon gibt jährlich 23 Milliarden Dollar für die Transformation der Streitkräfte aus. Dem gegenüber steht ein Deutscher Wehretat von 24,25 Milliarden Euro. Die Militärs planen deshalb eine Umschichtung von Masse zu Klasse. So ist eine Verkleinerung der Streitkräfte von 285000 auf 260000 Mann vorgesehen. Bis zu einer Stärke von 250000 Mann kann die Wehrpflicht 9 Monate betragen, ohne die Wehrungerechtigkeit weiter zu verstärken. Verteidigungsminister Struck denkt bereits über eine Wehrpflicht von 6 Monaten nach. Aber erst eine Verkleinerung auf 240000 Mann würde das nötige Geld für eine Modernisierung bringen.

6. Der postmoderne Krieg im Manöver und in der Praxis

Viele US-Strategen glauben recht naiv an die neue Technologie. Aber auch alte Gewohnheiten machen den Militärs zu schaffen. So z.B. beim Kriegsspiel „Pinnacle Impact 03“ im Mai 2003. Die Teilnehmer waren Offiziere aus vielen Ländern wie den USA, GER, GB, F, Kanada und Australien. Alle Nationen stuften geheime Informationen unterschiedlich ein. Während die Partner Informationen nur ausnahmsweise zurückhielten, gaben die amerikanischen Offiziere Informationen nur ausnahmsweise heraus.

Es gibt viele Offiziere, die warnen, dass Technologie ein gefechtsschlacht- oder sogar kriegsentscheidender Faktor sei. Ein Beispiel für das Versagen moderner Technologie lieferte die Kriegssimulation „Millennium Challenge 02“, die von einer Invasion des Irak handelte: Mehr als 13000 Soldaten, durch die ganze USA verstreut, nahmen daran Teil; sie wurden von

Flugzeugen und Kriegsschiffen unterstützt. Im Hintergrund liefen komplizierte Computersimulationen ab. Paul van Riper, ein pensionierter General der US-Marine-Infanterie, übernahm die Rolle Saddams. Er griff im Rechner mit einer Flotte kleiner Flugzeuge und Boote an, von denen er chinesische Marschflugkörper abfeuerte. Seine Einheiten tauschten Botschaften nur durch Motorrad-Melder aus. Drei Tage nach Spielbeginn hatte er 16 Schiffe der Flotte versenkt, Tausende Marines hatten ihr Leben verloren: Es war die größte Niederlage seit Pearl Harbor.

Die Generäle pfften das Spiel ab, und die US-Truppen erhielten eine zweite Chance und Riper die Vorgabe, Mobiltelefone und Satellitentelefone zu benutzen. Diesmal endete die Übung mit einem Sieg der US-Truppen.

7. Beispiel: der zweite Irakkrieg

Der zweite Irakkrieg zeigt deutlich die Veränderungen im Krieg. Im Fernsehen wurden die USA als Retter der Zivilbevölkerung des Irak dargestellt. Es fielen Lebensrettungsbomben auf das Land. Die US-Regierung hat behauptet, dass ihre Smart-Bomben im ersten Golfkrieg eine Trefferrate von 80 % hatten, in Wahrheit waren es aber nur 41-60 %. In diesem Krieg wurden 13 000 Zivilisten getötet und über 70 000 schwer verletzt. Das Pentagon versuchte, diese Zahlen zu widerlegen.

Die Gewalt und Terrorismus gehen oft Hand in Hand mit dem konventionellen Schlachtfeld. So werden im Krieg feindliche Dienste, Luft-Verkehrs-Kontrollen und Krankenhäuser getroffen oder gar zerstört.

US-Professor Francis Beer bezeichnet den 11.09.2001 als Aktion von Verbrechern und nicht als einen Akt des Krieges, wie die US-Regierung den Anschlag betitelte. Da die US-Regierung tote Zivilisten im Irak als „Kollateralschaden“ bezeichnet, sind dann die Toten des 11.09. nicht auch „Kollateralschaden“, wenn der Anschlag ein Akt des Krieges war?

Aber während des zweiten Irakkrieges gab es neben den eigentlichen Kampfhandlungen noch eine zweite Front, die heimatliche Fernsehfront. Die US-Regierung hat aus den Fehlern des Vietnamkrieges gelernt. So gab es im US-Fernsehen nur wenig oder keine Bilder von toten und verletzten Zivilisten. Die Soldaten sollen im Irak saubere professionelle Soldaten sein, aber ähnliche Faktoren wie in Vietnam verhindern dies. Je länger die Soldaten im Irak sind und unter ständigen Angriffen von Terroristen stehen, um so mehr werden sie den Irak hassen. So äußerten sich Soldaten im Irak z.B. so: „Die Iraker sind kranke Leute und wir sind die Chemotherapie“.

8. Fazit

In unserer heutigen Zeit verwischt die Grenze zwischen Krieg und Frieden immer mehr. Die Grenzen der inneren und äußeren Sicherheit werden eingerissen. Der Krieg findet nicht mehr nur auf dem Schlachtfeld statt, sondern auch an Computerterminals. Große Teile des post-modernen Krieges werden auch zu Friedenszeiten eingesetzt (Informationskrieg). Auch die Grenze zwischen militärischer und politischer Macht verschwindet mehr und mehr. Bislang spielten Staaten immer noch eine zentrale Rolle in der internationalen Politik. Die Bedrohungskonzeption wurde ganz auf staatliche Waffenarsenale zentriert, wie z.B. die Theorie des klassischen Territorialkrieges mit Panzerverbänden und klaren Frontlinien. Aber ein neues Leitbild musste konstruiert werden. Durch die „Informationsrevolution“ ergab dies das aktuelle soziotechnische Leitbild der „Revolution in Military Affairs“ (RMA).

Quellen:

<http://www.jjay.cuny.edu/terrorism/warwords.pdf>

IR Theory in Practice Case Study: The Gulf War, 1990-1991

<http://www.oup.co.uk/pdf/bt/baylis/cs2/Section04.pdf>

Quantensprung im Kriegshandwerk: Die Zeit, 14.02.02, von Thomas Kleine-Brockhoff

General Computer: Süddeutsche Zeitung, 09.09.2003, von Christiane Schulzki-Haddouti

Revolution auf dem Papier: Frankfurter Allgemeine Zeitung, 21.09.2003, von Michael Inacker

<http://www.userpage.fu-berlin.de/~bendrath/fogis/fogis-ap1.rtf>

Postmoderne Kriegsdiskurse von Ralf Bendrath