ADLAS

Magazin für Außen- und Sicherheitspolitik

Bundesverband Sicherheitspolitik an Hochschulen

Ausgabe 2/2012

6. Jahrgang

SCHWERPUNKT

KRIEG UND SPIELE

ISSN 1869-1684

www.adlas-magazin.de

www.sicherheitspolitik.de

Wo liegt die Grenze zwischen Simulation und Realität? Sind Spiele »Spaß« oder sind sie Lern- und Ausbildungsmittel? Fragen wie diese lassen sich wohl schon lange nicht mehr eindeutig beantworten, *homo ludens* hat längst das Schlachtfeld erobert: Er spielt militärische Gewalt nach, sei es in klassischen Brettspielen, in computergestützten Strategie- oder gar »Baller«-Spielen. Daneben simuliert er aber auch Kriege und Krisen im Vorneherein, um sich besser auf sie vorzubereiten, oder um sie zu vermeiden, bevor sie ausbrechen.

Und inzwischen scheint Krieg selbst zum Spiel zu werden, wenn er – wie Falle von Drohnenpiloten oder Gunship-Schützen – nur noch am Monitor stattfindet. Im Zielgebiet indes bleiben die Auswirkungen solcher nur anscheinenden Virtualität sehr real: **Für die Getroffenen bedeutet »Game Over« Verwundung und Tod** (**Seite 27**).

Auch wenn unbemannte Systeme »echte« Soldaten nicht ersetzen werden, sind Simulationen und Digitalisierung in Zukunft nicht mehr wegzudenken. Als Rekrutierungswerkzeug wecken Spiele Interesse am Soldatsein – wie das US-Militär mit »America's Army« auch der Bundeswehr vormacht (**Seite 23**). Software vermittelt auch taktisches Denken, aber eine echte Ausbildung bietet das Wohnzimmerkriegsspiel nicht. Streitkräfte selbst sind bestrebt, dass ihre Trainingssimulationen der Realität am nächsten kommen – mit Wechselwirkungen auf die Unterhaltungsindustrie, wie Spieledesigner Ivan Buchta im Gespräch mit *ADLAS* bestätigt (**Seite 19**).

Die *ADLAS*-Reihe zu Cyber-Security fragt in dieser Ausgabe, ob den Bedrohungen aus dem Digitalen mit Konzepten aus dem Kalten Krieg beizukommen ist (**Seite 54**). Lassen sich Hacker militärisch abschrecken?

Inwiefern Fotografien und »Operational Security« unter einen Hut zu bringen sind, wurde jüngst in der sicherheitspolitischen Bloglandschaft Deutschlands, wie bei Thomas Wiegolds *Augengeradeaus*, intensiv debattiert. Unser Interview mit »Basetrack«-Initiator Teru Kuwayama greift das brisante Thema noch einmal auf (**Seite 71**).

Sebastian Lüdtke und Martin Pospiech berichten für uns ausführlich zum Chicago-Gipfel der Nato: Wie zu erwarten stachen Afghanistan (**Seite 87**), »Smart Defence« aus der Tagesordnung hervor, aber auch die Partnerschaft mit Australien (**Seite 82**). ◄◄◄◄

Titelfoto: US Air Force / Val Gempis

Inzwischen scheint der Krieg selbst zum Spiel zu werden – jedenfalls für die, die ihn am Monitor führen.

HERAUSGEBER

SCHWERPUNKT: KRIEG UND SPIELE

7 PLANSPIELE: **WENN BEHÖRDEN KRISE ÜBEN**
In Sachen Konfliktsimulation hat Deutschland eine lange, teils problematische Tradition – und einigen Nachholbedarf.

12 NOTIZ / PLANSPIELE: **ER WOLLTE DOCH NUR SPIELEN**

13 AUTHENTIZITÄT: **PC STATT KAMERA**
Fotojournalist John Cantlie stellte seine Kriegsbilder mit einer Spieleengine nach. Das Ergebnis gibt zu denken.

19 TAKTIKSHOOTER:
»ES MACHT UNS SPASS, FIKTIVE UMGEBUNGEN ZU FABRIZIEREN«
Kreativdirektor Ivan Buchta zum Unterschied zwischen Spiel und Simulation, privaten Gamern und militärischen Großkunden

23 PERSONALWERBUNG: **UNGENUTZTE VERSUCHUNG**
Wie die Bundeswehr im Zeitalter von Cyberwar und Drohnen auf interaktive Medien zur Nachwuchsgewinnung setzen könnte

27 FERNSTEURUNG: **JOYSTICK STATT ABZUG**
Virtuell getötet, real gestorben –
der Krieg wird zunehmend zum Computerspiel.

31 REALITÄTSNÄHE: **MANÖVER WAR GESTERN**
Wie Simulationen Denken und Handeln beeinflussen

34 NOTIZ / TRAININGSSOFTWARE: **VOM GRÜNEN RASEN KOPIERT**

35 PROFIL: **EIN OFFIZIER UND SIMULANT**
Larry Bond ist in den USA die graue Eminenz unter den Militärspieleentwicklern.

ECHTHEIT Seite 13

REKRUTIERUNG Seite 23

38 BRETTSPIELE: **SCHWERE KOST FÜR PAPPGENERÄLE**
»Persian Incursion« simuliert einen
Luftschlag Israels gegen das iranische Atomprogramm.

41 THEORIEERFAHRUNG: **MACKINDERS ERBEN**
Lehren uns Computerspiele geopolitisches Denken?
Die »Civilization«-Reihe ist dafür ein Musterbeispiel.

46 GEWALTDARSTELLUNG:
»DER TOD IM SPIEL IST VOR ALLEM EIN ANFANG«
Medienpädagoge Martin Geisler erläutert
den Zusammenhang von Kriegsspielen und Gesellschaft.

51 KOMMENTAR: **WENN GEWALT ABSCHEULICH WIRD**
Sind Videospiele zu brutal? Immer mehr Stimmen
der Branche üben Selbstkritik.

REIHE: CYBER-SECURITY

54 ABSCHRECKUNG: **Nichts ist unmöglich?**
Die Strategie des Kalten Krieges ist keineswegs einfach auf
den Cyberwar übertragbar.

58 NOTIZ / HACKTIVISMUS: **Unter falscher Flagge**

DIE WELT UND DEUTSCHLAND

59 ISLAMISTISCHER TERRORISMUS: **Abujas Ohnmacht**
Nigerias Norden droht Aktionsgebiet Al-Qaidas zu werden.
Doch der Staat reagiert zu langsam.

66 RADIKALISIERUNG: **Außer Kontrolle**
Extremistische jüdische Siedler im Westjordanland attackieren
nicht regelmäßig nur Palästinenser,
sondern immer öfter auch die israelische Armee.

INHALT

71 KRIEGSBERICHTERSTATTUNG:
»Aus Operationssicherheit ein Schreckgespenst zu konstruieren, ist nicht hilfreich«
»Basetrack-Initiator« Teru Kuwayama über die Erfahrung seines Sozialen-Netzwerk-Projekts mit der US-Marineinfanterie

77 NOTIZ / RÜSTUNG: **Hormuz-Straßenkämpfer**

78 NATO-GIPFEL I: **Über- oder Tiefflieger?**
Das Treffen in Chicago hat eine bewusst bescheidene Bilanz.

82 NATO-GIPFEL II: **Mehr mit weniger**
Angesichts klammer Staatshaushalte will das Bündnis Ressourcen besser nutzen und die Zusammenarbeit mit Partnern stärken.

87 NATO-GIPFEL III: **Rückzug und Kehrtwende**
Ist der Libyen-Einsatz das Zukunftsmodell für die transatlantische Allianz?

92 US-FORSCHUNG: **Traumfabrik des Pentagon**
Die »Defense Advanced Research Projects Agency« – Profil einer ungewöhnlichen Behörde

2 EDITORIAL

3 INHALT

45 WELTADLAS

96 LITERATUR

97 IMPRESSUM UND AUSBLICK

BEDIENUNGSANLEITUNG: Liebe Leserinnen und Leser,

wussten Sie schon, dass Sie sich durch den *ADLAS* nicht nur blättern, sondern dass Sie sich auch **durch unser eJournal *klicken*** können? Neben den Internetverknüpfungen, denen Sie über unsere Infoboxen »Quellen und Links« in das World Wide Web folgen können, ist jede Ausgabe unseres Magazins intern verlinkt.
Über das Inhaltsverzeichnis können Sie durch das Heft navigieren: Klicken Sie hier einfach auf einen Eintrag, oder das Bild dazu, und schon springen Sie in unserem PDF-Dokument auf die gewünschte Seite.
Am Ende eines jeden Beitrags finden Sie die Text-Endzeichen ◄◄◄◄ oder einen Autorennamen. Klicken Sie einmal darauf und schon kommen Sie wieder auf die Seite im Inhaltsverzeichnis, von der aus Sie in den Beitrag gesprungen sind. Welchen Weg Sie auch bevorzugen – wir wünschen Ihnen eine interessante Lektüre!

VOM SANDKASTEN BIS ZUM TAKTIKSHOOTER

Menschen spielen Soldat nicht erst, seit es Ego-Shooter gibt. »Kriegsspiele« sind ein altbekanntes Kulturphänomen im Spannungsfeld zwischen Realität und Virtualität. **Darf militärische Gewalt Spaß machen?**

Der Klassiker unter den Kriegsbrettspielen: »Risiko« stammt ursprünglich aus dem Jahr 1957.

WENN BEHÖRDEN KRISE ÜBEN

von Björn Hawlitschka und Stefan Dölling

Stabssitzung während der LÜKEX 2011.

Foto: BMI / Hans-Joachim M. Rickel Foto vorherige Seite: Emmanuel Keller / lizensiert gemäß Creative Commocns Attribution-NoDerivs 2.0 Generic

Mit Planspielen versuchen staatliche Behörden weltweit, sich schon vor Eintritt des Ernstfalls auf mögliche Krisenszenarien vorzubereiten und bereits bestehende Mechanismen zur Bewältigung an die sich stetig wandelnden sicherheitspolitischen Herausforderungen des 21. Jahrhunderts anzupassen. Mit ihren Vorläufern, den klassischen Kriegsspielen der Generalstäbe, haben sie heutzutage nur noch wenig gemein.

>> »Was du mir sagst, das vergesse ich. Was du mir zeigst, daran erinnere ich mich. Was du mich tun lässt, das verstehe ich.« Es ist historisch nicht überliefert, ob der chinesische Philosoph Konfuzius auch Planspiele durchführte. Sein Ausspruch kann aber als didaktischer Leitsatz jeder Übung und Simulation verstanden werden. Wenn heutzutage Weiterbildung auf Handlungsorientierung getrimmt, Fachwissen als eine Kategorie übergreifender Handlungskompetenz gefasst und Druckbetankung durch Frontalunterricht als Auslaufmodell alter Schule betrachtet wird, dann bieten Planspiele eine praktische Methode, vorhandenes Wissen zu vertiefen und neues zu erwerben. Hier können eigene Entscheidungen getroffen und Konsequenzen des Handelns erfahren werden – ohne dass die Entscheidungen in der Simulation sofortige Konsequenzen in der Realität hervorrufen.

Die Methode ist indes nicht neu – komplexe Konfliktlagen simuliert zu lösen hat lange Tradition. Galt im Barock noch Schach als das Königsspiel in der Disziplin Strategie, entwickelte 1780 der Braunschweiger Mathematiker Johann Christian Ludwig Hellwig das nach ihm benannte »Hellwig-Spiel«. Es war immer noch zweidimensional wie das Schachbrett, mit 1.666 Feldern aber weitaus größer. Die Felder besaßen zudem unterschiedliche Geländebeschaffenheiten, die entsprechende Auswirkungen auf die Fortbewegung der durch Figuren dargestellten Truppenteile hatten. Darauf aufbauend konzipierte der preußische Kriegsrat Georg Leopold von Reiswitz für Friedrich Wilhelm III. im Jahr 1812 einen umfangreichen Spieltisch mit Karten, Holzbausteinen, Figuren und detaillierter Anleitung. In dreidimensionaler Umgebung sollten so »denkwürdige Schlachtthea- >>

ter« aufgeführt werden, um den Regenten im strategischen Denken und Handeln zu schulen. Dieses Kriegsspiel sollte aber nicht den Königen vorbehalten bleiben, sondern etablierte sich schnell als Ausbildungsbestandteil des preußischen Offizierskorps. Damit begann eine steile Karriere der Kriegsspiele im neunzehnten Jahrhundert, die sich nicht nur auf Preußen beschränkte. Die britische Armee begann 1872 mit der Konzeption von Kriegsspielen nach preußischem Vorbild. In den USA veröffentlichte der Offizier Charles Adelle Lewis Totten 1881 sein Buch »Strategos: American Games of War« und führte darin zum ersten Mal die Funktion eines Spielleiters ein.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts waren Kriegsspiele international weit verbreitet, um Auswirkungen militärischer Konflikte zu simulieren. Die durch die Simulationen erhaltenen Rückschlüsse wurden dabei häufig direkt in die tatsächlichen Kriegspläne integriert. Generaloberst von Moltke testete beispielsweise in zahllosen Planspielen den später zu trauriger Berühmtheit gelangten Schlieffen-Plan, der daraufhin bis zum Kriegsausbruch 1914 mehrfach modifiziert wurde. Dieser bis dahin vermutlich am intensivsten beübte Schlachtplan der Weltgeschichte wurde trotz aller Planspiele bekanntlich dennoch ein Fehlschlag. Mit der Wirklichkeit des Ersten Weltkrieges konfrontiert, offenbarten sich schnell die Schwächen der ausgeklügelten preußischen Simulationsmethode. Denn Figuren, die nicht zum Set eines Spiels gehörten und damit nicht mit berücksichtigt wurden, zeigten in der Realität entscheidende Wirkung – so zum Beispiel belgische Zivilisten, die Eisenbahnlinien zerstörten. Mit Asymmetrie konnten die ausgeklügelten Regelwerke aber nicht umgehen.

In Großbritannien hatte man dieses Problem vor dem Hintergrund der Burenkriege bereits einige Jahre vorher erkannt. Die in Südafrika gemachten Erfahrungen führten zu der Einsicht, dass psychologische und politische Aspekte der Kriegsführung sich am grünen Tisch kaum simulieren ließen. Folglich erlahmte der Enthusiasmus der britischen Militärs für Planspiele im Vergleich zu ihren deutschen Kollegen erheblich.

Parallel dazu begann Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts die »Privatisierung« der Kriegsspiele, an welcher kein geringerer als H. G. Wells ganz entscheidenden Anteil hatte. Mit seinem Buch »Little Wars« von 1913 legte er den Grundstein für zahllose nachfolgende Strategiespiele, etwa das 1953 von Charles S. Roberts entwickelte »Tactics« oder das 1959 von Allan B. Callhamer veröffentlichte »Diplomacy«, welche auch heute noch Hobby-Strategen auf der ganzen Welt lange Nächte bereiten. In den 1960er Jahren entsprangen der florierenden »Wargaming«-Szene dann die »Pen and Paper«-Rollenspiele für Science-Fiction- und Fantasyfans, bei denen das Spielbrett gänzlich entfiel und durch die Imagination ersetzt wurde.

Für die staatliche Seite entwickelte in den USA das »Project RAND« (Research and Development), Vorläufer der heutigen RAND Corporation, nach dem Zweiten Weltkrieg das Prinzip der Kriegsspiele weiter. Dabei wurde 1954 auch erstmals ein Computer zur Ausgangsberechnung eingesetzt. Ein Jahr später änderte RAND jedoch seine Strategie, denn auch der Einsatz der damaligen Computertechnik machte es nicht möglich, psychologische Komponenten zu erkennen und zu berechnen. Wann immer man in der Folge die Komplexitäten internationaler Politik durchspielen wollte, setzten sich wieder menschliche Teilnehmer in den Rollen politischer Führer an einen Tisch, um Konflikte zu simulieren. Im Bereich der klassischen Kriegsspiele erlebte die Computersimulation dann in den 1970er Jahren, aufgrund jetzt deutlich größerer Rechenleistungen, noch einmal Auftrieb und erreichte später mit dem Forschungsprogramm »Strategic Defense Initiative« einen, eher absurden, Höhepunkt. Da neue Waffentechnologien zur Massenvernichtung nicht mehr unter realen Bedingungen getestet werden konnten, verlagerte sich die Erforschung und Entwicklung dieser Waffensysteme in den Bereich der Computersimulation.

»WAS DU MICH TUN LÄSST, DAS VERSTEHE ICH.«

Das Zeitalter atomarer Bedrohung beeinflusste aber auch die Drehbücher von Stabsübungen, die nach wie vor durch Menschen an Tischen bestritten wurden. In einem Zweijahresrhythmus >>

Georg von Reiswitz' Kriegsspiel aus dem Jahr 1812 steht heute als unauffälliges Möbel im Berliner Schloss Charlottenburg.

Eigentum des Hauses Hohenzollern, SKH Georg Friedrich Prinz von Preußen; Foto: Stiftung Preußische Gärten und Schlösser Berlin-Brandenburg / Bildarchiv

fand beispielsweise von 1971 bis 1989 die streng geheime Nato-Übung WINTEX (Winter Exercise) statt, bei der die Allianz nach einer angenommenen drastischen Eskalation des Ost-West-Konfliktes den nuklearen Erstschlag auf den Warschauer Pakt durchspielte.

ASYMMETRIE IST NUR SCHWER SIMULIERBAR.

Obwohl die Ausrichtung des Szenarios sich auf einen militärischen Konflikt konzentrierte, beschränkte sich der Teilnehmerkreis nicht nur auf Offiziere und Generale der Nato-Staaten. Vielmehr wurde die WINTEX alle vier Jahre parallel zur CIMEX (Civil Military Exercise) durchgeführt. Allein in Deutschland fuhren dann bis zu 2.000 ausgewählte Beamte aus Ministerien und der Bundestagsverwaltung in Bussen zum Atombunker Marienthal an der Ahr bei Bonn. Ein gespieltes Notparlament sollte hier über das politische Schicksal der Deutschen im simulierten Atomkrieg entscheiden. Für die Regierung wurden sogar reale Staatssekretäre in die Pflicht genommen. Willy Wimmer, parlamentarischer Staatssekretär im Bundesministerium der Verteidigung wurde in der Übung zum Minister seines Hauses berufen; Waldemar Schreckenberger, Staatssekretär im Bundeskanzleramt, avancierte gar zum Manöverkanzler.

Mit dem Zerbröckeln des Ostblocks Ende der 1980er Jahre wuchs in Deutschland allerdings die Kritik an WINTEX. Die Übung wurde als nicht mehr zeitgemäß angesehen, insbesondere weil die Last des simulierten atomaren Schlagabtauschs vor allem auf das Territorium der Bundesrepublik abgewälzt wurde. Die damals SPD-regierten Bundesländer drohten gar mit dem Ausstieg, wenn das Szenario nicht geändert werde. Bei der letzten WINTEX/CIMEX im Jahr 1989 erhielt Übungskanzler Schreckenberger vom real amtierenden Bundeskanzler Helmut Kohl dann tatsächlich die Anweisung, aus der Übung auszusteigen. Als die USA planten, mindestens zwei Atomsprengköpfe auf >>

dem Gebiet der Bundesrepublik zu zünden, um den Vormarsch von »Orange« (Warschauer Pakt) zu stoppen, entschied Kohl: »Hört auf mit dem Blödsinn.« Seitens des Verteidigungsministeriums wurde eine weitere deutsche Beteiligung an der Übung daraufhin an die Bedingung geknüpft, den Schwerpunkt »von der ›vorbedachten Eskalation‹ zum Nukleareinsatz auf das Krisenmanagement« zu verlagern. Prävention und Maßnahmen zur Verhinderung des Ernstfalls erschienen zeitgemäßer als die Simulation des Nuklearkrieges. Aus heutiger Sicht liest sich diese neue Schwerpunktsetzung geradezu wie die Geburtsstunde des Ansatzes vernetzter Sicherheit.

Zunächst begann aber in den 1990er Jahren das Zeitalter der »Friedensdividende«. Große Stabsübungen und aufwendige Planspiele schienen nach dem Ende des Ost-West-Konflikts nicht mehr notwendig; das Üben für den Ernstfall kam aus der Mode. Erst nach dem 11. September 2001 setzte sich wieder die Einsicht durch, dass auch jenseits des nuklearen Schlagabtausches der Supermächte Krisen- und Katastrophenlagen auftreten können, deren Bewältigungsmechanismen man nicht erst im Ernstfall auf ihre Wirksamkeit testen sollte. Um die insbesondere seit den 1990ern entstandenen Defizite beim Bevölkerungsschutz und der Katastrophenhilfe wieder aufzuholen, wurde daher 2004 die LÜKEX (Länderübergreifende Krisenmanagement Exercise) unter Federführung des Bundesministeriums des Innern ins Leben gerufen. Dabei lehnt sich nicht nur der Name an die Übungen WINTEX und CIMEX an, auch methodisch ist man weiterhin nahe an den Nato-Übungen. Als Stabsrahmenübungen treffen sich die übenden Stäbe einzelner Bundesländer mit mehr als einem Jahr Vorlauf und erarbeiten gemeinsam Szenarien und Drehbuch. Die Übung selbst dient der Überprüfung bestehender Krisenpläne: Greifen die Maßnahmen erfolgreich? Können Schwachstellen erkannt werden?

»HÖRT AUF MIT DEM BLÖDSINN.«

Die Szenarien der LÜKEX behandelten bereits Themen wie massive Stromausfälle, terroristische Anschläge und Pandemien. Und während die LÜKEX 2011 sich dem Thema Cybersicherheit widmete, steht für 2013 bereits das Thema Lebensmittelsicherheit fest, so dass die Vorbereitungen für die Szenarienerstellung derzeit anlaufen. Inzwischen ist die Übungsserie seit 2009 im Gesetz über den Zivilschutz und die Katastrophenhilfe des Bundes fest verankert. Demnach obliegt dem Bundesamt für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe (BBK) die Aufgabe, ressort- und länderübergreifende Krisenmanagement-Übungen in regelmäßigen Abständen auf strategischer Ebene in Deutschland durchzuführen. In der Praxis liegt der Schwerpunkt aber, eher taktisch und operativ als strategisch, auf dem Üben der Bundesländer.

Die Schweiz ist hier weiter. Bevor Vogel- oder Schweinegrippe als Themen in den Medien präsent waren, unterzogen sich der Bundesrat und weitere Führungsgremien 2005 einer eintägigen Führungsübung. Untersucht wurden dabei die Auswirkungen eines bislang unbekannten Grippevirus (Schweine-Influenza), der zur grassierenden Epidemie innerhalb des Landes geriet, so dass die Krisenführungsorgane des Bundes gefordert waren. Für 2014 wird derzeit eine groß angelegte Katastrophenübung ausgeplant, die das Konzept »Sicherheitsverbund Schweiz« auf die Probe stellen soll. Auch hier wird an dem Konzept festgehalten, dass reale Entscheidungsträger, wie etwa Regierungsräte, auch ihre eigenen Rollen spielen. Obwohl das Szenario derzeit noch keine konkrete Form hat, ist die Richtung für den Leiter des Projekts Martin Vögeli, Chef des Schaffhauser Amtes für Zivilschutz, klar: das Unmögliche denken.

Bislang findet in Deutschland eine Krisensimulation, welche die Einbindung von Bundes- und Länderebene simuliert und dabei konsequent den Ansatz vernetzter Sicherheit verfolgt, seit 2006 nur in dem Planspiel der Bundesakademie für Sicherheitspolitik statt. Dieses bildet den Abschluss des sechsmonatigen »Seminars für Sicherheitspolitik«, dessen Teilnehmer aus den Ressorts des Bundessicherheitsrates, aus der Wirtschaft und dem weiterem sicherheitspolitischem Umfeld stammen. Am Ende des Seminars haben sie an drei Tagen Gelegenheit, als Bundes- und Landesminister ihre ressortübergreifende Handlungs- und ihre sicherheitspolitische Entscheidungskompetenz unter Beweis zu stellen. Dabei werden sie mit fiktiven Krisensituationen im In- und Ausland kon- >>

frontiert, die, ganz wie in der Realität, oft eng miteinander in Verbindung stehen. Da das Übungsszenario einen längeren Zeitraum abdeckt, sind die Teilnehmer dabei gezwungen, sowohl die kurz- als auch die langfristigen Folgen ihrer Handlungen zu bedenken und müssen ihre Entscheidungen zudem auf dem diplomatischen Parkett – das der Leitungsbereich der Übung abbildet – erklären, vermitteln und durchsetzen.

Bleibt als Fazit, dass strategische Planspiele heutzutage nur noch wenig mit den Kriegsspielen á la Hellwig und Reiswitz zu tun haben. Diese Vorstellung wird zwar noch gern von Verschwörungstheoretikern gepflegt, wenn staatliche Behörden den Krisenfall üben, hat aber mit der Realität nichts mehr gemein. Auch die weiterhin stattfindenden »klassischen« Stabsübungen der Bundeswehr ändern nichts daran, dass Sicherheitspolitik heute im

Björn Hawlitschka *war von 2006 bis 2012 wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Bundesakademie für Sicherheitspolitik. Zu seinen Aufgaben zählten Konzeption und Leitung des Planspiels im Seminar für Sicherheitspolitik.*

EIN »NATIONALES PLANSPIEL« IST EINE DEUTSCHE FÄHIGKEITSLÜCKE.

Ein wirklich ressortübergreifendes – sprich: reale Ministerien übendes – Planspiel existiert hierzulande allerdings nur als Idee auf dem Papier. Bereits 2008 regte der Ressortkreis »Zivile Krisenprävention« die Entwicklung eines »Nationalen Planspiels« an. 2010 schrieb der Ressortkreis im »3. Bericht der Bundesregierung zur Umsetzung des Aktionsplans zivile Krisenprävention« der Bundesakademie für Sicherheitspolitik den Auftrag zu, ein solches Planspiel künftig zu konzipieren und durchzuführen. Ziel sei weiterhin die »Weiterentwicklung eines gemeinsamen Verständnisses ressortübergreifender und funktional vernetzter Zusammenarbeit« unter Einbindung der politisch-strategischen Führungsebenen. Damit ist der Wille zu einem »Nationalen Planspiel« zwar formuliert, kurz- und mittelfristig ist jedoch kaum mit einer Realisierung zu rechnen.

vernetzten Ansatz einfach deutlich anders aussieht. Im Bundessicherheitsrat, dessen Vertreter etwa an der Bundesakademie für Sicherheitspolitik gemeinsam die Bewältigung von Krisen üben, sind sieben der derzeit insgesamt vierzehn existierenden Bundesministerien vertreten. Im Planspiel von Moltke hätte es für sechs dieser sieben Ministerien nicht einmal Spielsteine gegeben. Erfolgreiche Krisenprävention und Krisenbewältigung funktioniert im 21. Jahrhundert nur durch das komplexe Zusammenspiel zahlreicher Akteure.

Um diesem Anspruch wirklich gerecht werden zu können, finden der Einsatz und die (Weiter-) Entwicklung von Planspielen heutzutage in Deutschland noch viel zu wenig statt. Das bringt die Gefahr zweier Fähigkeitslücken mit sich: zu wenig Sicherheit beim Handeln im Krisenmanagement und zu wenig Übung beim Denken in strategischen Zusammenhängen. ◄◄◄◄

Quellen und Links:

Informationsseite der Schweizer Regierung zur Sicherheitsverbundsübung 2014

Informationen des Bundesamts für Bevölkerungsschutz und Katastrophenhilfe zur LÜKEX 2011

Bericht des *Spiegel* vom 22. Juni 2009 über das Reiswitz-Kriegsspiel

Philipp von Hilgers: »Eine Anleitung zur Anleitung: Das taktische Kriegsspiel 1812-1824«. In der *Board Game Studies*, Ausgabe 3/2000

Regelbuch »Little Wars« von H.G. Wells aus dem Jahr 1913

NOTIZ

ER WOLLTE DOCH NUR SPIELEN

An einer US-Militärakademie ging ein Oberstleutnant mit Kursteilnehmern den totalen Krieg gegen den Islam durch.

Foto: US Air Force / Jonathan Lovelady

Ist der Islam die neue »Rote Gefahr«? In einem Seminar am Joint Forces Staff College in Norfolk, Virgina, ging Oberstleutnant Matthew A. Dooley im vergangenen Juli mit seinen Studenten ein Planspiel durch, das den Krieg gegen die gesamte muslimische Welt mit ihren 1,4 Milliarden Menschen beinhaltete. Das optionale Seminar der wichtigsten teilstreitkräfteübergreifenden Ausbildungseinrichtung der USA richtete sich an angehende höhere Stabsoffiziere. Die Lehrpräsentation wurde dem sicherheitspolitischen US-Blog *Danger Room* zugespielt und am 10. Mai dieses Jahres veröffentlicht. So heißt es darin unter anderem: »It is therefore time for the United States to make our true intentions clear. This barbaric ideology will no longer be tolerated. Islam must change or we will facilitate its self-destruction.« Auch fehlten nicht konkrete Vorschläge zur Vorgehensweise in dem »Total war on Islam«. Dazu zählte beispielsweise die Vernichtung der Städte Medina und Mekka, die heiligen Stätten des Islams. Dooley nannte militärische Vorgehensweisen wie gegen Dresden oder Hiroshima als Optionen, also auch den Einsatz von Nuklearwaffen: »Using the lessons of Hiroshima to wipe out whole cities at once, targeting the civilian population wherever necessary.« Dafür müsse, so Dooley, im Völkerrecht der Schutz der Zivilbevölkerung neu durchdacht werden.

Nach der Veröffentlichung reagierte das Pentagon umgehend auf einer Pressekonferenz und distanzierte sich von den Lehrmethoden Dooleys. »It was totally objectionable, against our values and it wasn't academically sound,« sagte US-Generalstabschef Martin Dempsey. Er gab an, dass Dooley zwar nicht mehr als Lehrer beschäftigt, jedoch weiterhin am Joint Forces Staff College tätig sein werde. Nur Wochen zuvor hatte das Pentagon angekündigt, dass es seine Lehr- und Unterrichtsmaterialien auf islamophobe Inhalte prüfen wolle – aufgrund ähnlicher Vorfälle beim FBI.

Aranka Szabo

Quellen und Links:

Bericht des Blogs *Danger Room* vom 20. Juni 2012

Bericht des *Virginian Pilot* vom 11. Mai 2012

Hintergrundbericht des Blogs *Danger Room* vom 10. Mai 2012

PC STATT KAMERA

Fotos: John Cantlie. Renderings: Bohemia Interactive

Der britische Fotojournalist John Cantlie hat sich mit Spieledesignern aus Tschechien zusammengetan, um seine Bilder aus Krisen und Konflikten nachzustellen. Das Ergebnis: Die Frage nach der Echtheit von Fotos stellt sich vermutlich bald ganz neu.

>> Der erste Golfkrieg 1990/91 war eine Filmpremiere. Bilder aus den Kameras von Flugkörpern im Zielanflug gingen um die Welt und vermittelten dem Betrachter eine Art Realität, die das Gefühl aufkommen ließ, wirklich dabei zu sein. Diese Perspektive hatte zwar wenig zu tun mit dem Erleben auf der anderen Seite des Zielsuchers, aber die Zielkameras und die grünstichigen Nachtaufnahmen der gerade neu gegründeten 24-Stunden-News Networks brachten den Zuschauer ins Kriegsgebiet, ohne das dieser das Wohnzimmer verlassen musste.

Mittlerweile sind wir daran gewöhnt, dass jeder Konflikt nicht nur von den großen Nachrichtenproduzenten abgedeckt wird, es werden Videos von verschiedensten Quellen produziert und von den großen Nachrichtennetzwerken verwertet. Auf *Youtube* finden sich verpixelte Videos von Kämpfen und Massakern und wenn das jeweilige Land es schafft, Journalisten erfolgreich vom Konflikt fernzuhalten, sind diese Videos manchmal die einzige Quelle über das Geschehen vor Ort.

Und was hat die Spieleindustrie damit zu tun? Auf den ersten Blick wenig. Vergegenwärtigt man sich allerdings die durchschnittliche Qualität der hochgeladenen Handyvideos auf *Youtube* und vergleicht sie mit dem, was moderne Spiele-Engines heute leisten, könnte man meinen, die Spiele hätten die Wirklichkeit überholt.

Der britische Fernsehsender *ITV* musste im September letzten Jahres schmerzhaft feststellen, dass man Spiele mit der Realität verwechseln kann. Für eine Dokumentation verwendete der Sender Filmaufnahmen, die vermeintliche IRA-Rebellen im Jahr 1988 beim Training durch Muammar Gaddafis Truppen zeigen. Tatsächlich handelt es sich um Screencaptures aus »ArmA 2«, einer Taktiksimulation des tschechischen Herstellers »Bohemia Interactive«.

UH-1Y Gunship der US Marines in der Basis »Camp Bastion« in der Provinz Helmand, Afghanistan

An genau diesen Hersteller wandte sich auch der John Cantlie, als ihm bei einer Partie »Battlefield 3« auffiel, wie sehr die Geräuschkulisse und die Eindrücke im Spiel ihn an seine Arbeit in Libyen erinnerte. Mit Hilfe von Bohemia Interactives Kreativdirektor Ivan Buchta stellte der freie Pressefotograf und Journalist einige seiner Konfliktbilder am Rechner nach. Das Ergebnis ist verblüffend: Maschinen-, Landschafts- und Physikabbildungen sind mit heutigen Engines realistisch darstellbar. Wo es noch hakt, sind Gesichter und menschliche Körper. Aber wie der *ITV*-Fall zeigt, schützt selbst das offenbar nicht vor einer Verwechselung von Fakt und Fiktion. **koll**

Quellen und Links:

Website von Fotograf John Cantlie

Bericht der *BBC* vom 28. Januar 2012

Meldung des *Telegraph* vom 27. September 2011 über die *ITV*-Dokumentation mit vermeintlichen IRA-Kämpfern

Scharfschützen der 2. US-Infanteriedivision in der Umgebung von Kandahar, Afghanistan

MODERNE SPIELE-ENGINES ERLAUBEN, FAKT UND FIKTION ZU VERWECHSELN.

Amerikanische Soldaten klären Stellungen von Aufständischen in Ramadi, Irak, auf.

GIs und ein »Bradley«-Schützenpanzer der 1. US-Infanteriedivision beim Räumen von Sprengfallen in Ramadi, Irak

Bewaffnete warten auf den Befehl zum Vorgehen durch einen Häuserblock im Bezirk Ta'meem von Ramadi.

John Cantlie hatte irakische Miliz fotografiert, Ivan Buchta stellte die Szene mit Avataren nach, die eher nach Afghanen aussehen.

Mit freundlicher Genehmigung von:

FastFeatures.com

»ES MACHT UNS SPASS, FIKTIVE UMGEBUNGEN ZU FABRIZIEREN«

Interview: Marcus Mohr

Screenshot: Bohemia Interactive

Neue Welten: Für die dritte Auflage der Reihe »Armed Assault« konstruiert Bohemia Interactive hochkomplexe künstliche Schauplätze.

Die tschechische Firma »Bohemia Interactive« verkauft ihre Software nicht nur an ein Millionenpublikum von Computerspielern weltweit, ihre wirklich großen Kunden sind westliche Streitkräfte. Im Gespräch mit ADLAS erklärt Ivan Buchta, Creative Director des Unternehmens, den Unterschied zwischen Spiel und Simulation, wie er und seine Entwickler ihn sehen, und warum »Authentizität« für manche Kunden wichtiger ist als »Realismus«.

ADLAS: Bohemia Interactive produziert sowohl »Armed Assault« als auch »Virtual Battle Space«. Was genau ist der Unterschied zwischen beiden?

Ivan Buchta: Beide Produkte nutzen die von Bohemia Interactive entwickelte Engine »Real Virtuality« in verschiedenen Versionen, aber beide wurden produziert, um den Bedürfnissen zweier sehr unterschiedlicher Sektoren entgegenzukommen: Unterhaltung auf der einen Seite, der kommerzielle und der militärische Bereich auf der anderen. »ArmA« ist die Marke für Bohemias Computerspiele, die entwickelt wurde, um Kunden zu unterhalten, die das militärischen Setting interessiert. »VBS« dagegen ist ein taktisches Übungstool, das wir gemäß den Erfordernissen militärischer Kunden entwickelt haben.

Wenn VBS damit eine militärische Simulation ist, was für eine Art Software ist dann ArmA? Kann >>

es immer noch einfach als Spiel beschrieben werden?

Unbedingt. ArmA ist sicherlich anspruchsvoller als die üblichen First-Person-Shooter oder lockere Browserspiele, aber es ist immer noch als Unterhaltungsprodukt zu definieren. Man kann es vielleicht grob mit Flugsimulatoren vergleichen wie Microsofts »Flight Simulator« oder ein Panzersimulator wie »Steel Beasts Pro Personal Edition« von eSim Games. Wir versuchen aber, die »Spielaspekte« zu betonen im Vergleich zu diesen Hardcore-Simulationsspielen.

Bei einigen anderen Spielen scheint der Trend ja dahin zu gehen, ein echtes Plot aufzubauen, auch wenn viele Spieler klagen, dass das häufig zu linear gerät. »ArmA« als sogenanntes »sandbox game« hat aber eine ziemlich offene Spielwelt. Wie wichtig ist es für Sie, in ihren Spielen noch ein Narrativ zu haben?

Wir sind immer auf Schwierigkeiten gestoßen, wenn wir ein reichhaltiges Narrativ mit dem Spielen in der Sandbox verknüpfen wollten. Unsere Kunden verlangen da verschiedene Herangehensweisen: Einige ziehen eine Erzählung vor und andere verlangen nach der Sandbox eines nüchternen Militärsimulators. Glücklicherweise ist das ArmA-Konzept sehr flexibel und erlaubt den Usern, eine Erfahrung zu durchmachen, die linear ist und auf einem Narrativ basiert, genauso wie Szenarios mit einer offenen Struktur zu erleben, denen narrative Bestandteile ganz fehlen. Bohemia Interactive versucht, den unterschiedlichen Spieler wenigsten ein bisschen von ihrem >>

»LEBENSECHTE VORGÄNGE ZU REPLIZIEREN, WÜRDE EIN SPIEL FÜR DIE MEISTEN SPIELER VIEL ZU UNZUGÄNGLICH MACHEN.«

Foto: Bohemia Interactive

IVAN BUCHTA

ist Creative Direktor bei Bohemia Interactive für »Armed Assault 3«, der dritten Auflage von ArmA, die Anfang 2013 auf den Markt kommen soll. Der 1979 Geborene studierte in Ústí nad Labem Umweltwissenschaften und Abfallwirtschaft. Zu dieser Zeit schon befasste er sich mit Kartenanalysen und stieg in die Modding-Community von Bohemia Interactives Taktikshooter und Militärsimulation »Operation Flashpoint« ein. Seit 2006 arbeitet er fest für die Firma; dort wurde er unter anderem Lead Designer für ArmA 2.

bevorzugten Spieletyp anzubieten. In ArmA verwendet die Einzelspielerkampagne normalerweise aber wesentlich mehr erzählerische Elemente verglichen mit Multiplayer-Szenarien.

Was sind die wesentlichen Unterschiede zwischen Ihren Produkten und denen Ihrer Mitbewerber? Was machen Sie besser? Was die anderen?

Die Frage wäre, ob wir überhaupt eine direkte Konkurrenz haben. Viele vergleichen die ArmA-Serie mit anderen First-Person-Shootern, aber da gibt es einen riesigen Unterschied in der Herangehensweise an den Umfang des Spiels und die Spielweise selbst. In der ArmA-Reihe kann ein- und dieselbe Mission, jedes Mal wenn sie gespielt wird, ein wenig anders verlaufen, und die Spieler haben die nötige Freiheit, ihren Auftrag zu erfüllen und mit zufälligen Ereignissen zurechtzukommen. Anders als die linearen, »cinematischen« Erlebnissen von den jüngsten militärischen FPS-Titeln besitzen unsere Missionen und Kampagnen eine recht große, wiederholbare Spielbarkeit. Wir sind gewiss besser darin, ein umfassendes und offenes Sandbox-mäßiges Spiel anzubieten, in dem es viel auf Taktik ankommt, während die gegenwärtigen »tunnelhaften« Shooter sich auf attraktive, gescriptete Sequenzen fokussieren, die mit der Real Virtuality Engine schwerlich erreichbar sind.

Von welcher Bedeutung sind fiktive Elemente für Ihre Produktionen, wie etwa ausgedachte Ländernamen – es gibt da ein »Takistan«, das klar an Afghanistan erinnert – oder futuristische Waffen?

Das fiktionale Setting erlaubt es, uns bei ganz verschiedenen interessanten Hintergründen zu bedienen. So können wir die reale Welt paraphrasieren auf eine Art und Weise, die bei niemanden auf Widerspruch stößt. Und es macht uns auch Spaß, diese Umgebung zu fabrizieren – und die Spieler genießen die Tiefe dieses künstlich hergestellten Hintergrund, wenn uns gelungen ist, ihn überzeugend zu machen. Die futuristische Bewaffnung, so wie wir sie für ArmA 3 verwenden, ist Teil des Setting, aber sie basiert eher auf existierenden oder gegenwärtig in der Entwicklung befindlichen, realen Technologien. Sie ist keine Science Fiction. Wohlgemerkt gibt es keine futuristischen oder frei erfundenen Technologien in VBS – die dargestellten Fahrzeuge, Waffen und Umgebungen benutzen beziehungsweise erleben Soldaten auch im Einsatzgebiet.

Gerade mit diesem Anspruch an Glaubwürdigkeit: Wie wichtig ist »Realismus« für Sie, und wie erreichen Sie den? Welche Grenzen gibt es dabei?

»WIR SIND BESSER DARIN, EIN UMFASSENDES SPIEL ANZUBIETEN, IN DEM ES VIEL AUF TAKTIK ANKOMMT.«

Mehr als auf »Realismus« versucht die ArmA-Reihe, sich auf »Authentizität« zu fokussieren. Ziemlich komplexe, lebensechte Ereignisse und Vorgänge zu replizieren, würde ein Spiel für die meisten Spieler viel zu unzugänglich machen – und wohl auch ein bisschen langweilig. Wir versuchen daher, interessante Eigenheiten zu abstrahieren und lassen die Spieler eine militärische Atmosphäre erleben, ohne sie zu zwingen, Feldhandbücher zu lesen und drillmäßig zu trainieren, bevor sie auch nur an einfachsten Missionen teilnehmen.

>>

Zu den Käufern Ihres »Virtual Battle Space« gehören untern anderem das US Marine Corps, die israelischen Streitkräfte und die Australische Armee. Wie haben Sie diese bedeutenden Kunden gewinnen können?

Der Prozess, um auf Geschäftsebene ein Arbeitsverhältnis mit Kunden wie der Australian Defence Force, den Canadian Forces, den niederländischen und britischen Verteidigungsministerien, der US-Armee und den US-Marines zu erhalten, ist einer, der viele Jahre in Anspruch nimmt. Es bedarf direkter Kommunikation und gemeinsamer Entwicklung mit den Mannschaftsdienstgraden, über die taktischen Ausbilder bis hinauf zu den Entscheidungsträgern in den verschiedenen Verteidigungsministerien, um ein maßgeschneidertes Produkt zu entwickeln, das den Ansprüchen des Militär gerecht wird, für ein scheinbar unbegrenztes und ein sich ständig fortentwickelndes Volumen von Übungsnotwendigkeiten auf lange Zeit anwendbar zu sein.

Unter den heutigen finanziellen und militärischen Bedingungen – mit schrumpfenden Budgets und ständig wechselnden Herausforderungen – ist Simulationstraining zu einem Standardwerkzeug geworden, um das Ziel zu erreichen, die bestmögliche Streitmacht ins Feld bringen zu können, die mit einer Vielzahl von Szenarien umgehen kann. VBS wurde so von Anfang als offene Plattform entwickelt, die es dem Endnutzer erlaubt, vollständige Kontrolle über die simulierte Umgebung zu haben. Das hat dafür gesorgt, dass VBS für virtuelle Umgebungen zur Norm geworden ist, welche die genannten Streitkräfte und Länder nutzen. ‹‹‹‹

»UNTER HEUTIGEN MILITÄRISCHEN BEDINGUNGEN IST SIMULATIONSTRAINING ZU EINEM STANDARDWERKZEUG GEWORDEN.«

BOHEMIA INTERACTIVE

wurde 1999 gegründet. 2001 landete der tschechische Spieleentwickler einen ersten Erfolg mit der militärischen Simulation »Operation Flashpoint: Cold War Crisis«, eines der ersten Open Sandbox-Spiele auf dem Unterhaltungsmarkt. Auf der gleichen Spiel-Engine »Real Virtuality« baute anschließend das militärische Trainingsprogramm »Virtual Battlespace« auf, das ein Jahr später erstmals erschien. Die Firma wird von den Brüdern Marek und Ondrej Spanel geleitet; die Unternehmensgruppe hat heute rund 70 Mitarbeiter in Tschechien und Australien, mit einem Umsatz von etwa drei Millionen Euro im vergangenen Jahr.

Quellen und Links:

Webpräsenz von Bohemia Interactive

Webpräsenz von Bohemia Interactive Simulations

Bericht der *New York Times* vom 2. Mai 2011

Demonstrationsvideo von Bohemia Interactive Simulations für VBS2 mit einem Konvoi- und IED-Szenario vom 18. Dezember 2009

UNGENUTZTE VERSUCHUNG

von Markus Cillien

Foto: gamescom

Am Stand 6 »Blizzard« der gamescom 2011

Das Aussetzen der Wehrpflicht und die fortschreitende Technisierung der Streitkräfte zwingen das deutsche Militär dazu, neue Strategien der Nachwuchsgewinnung zu entwickeln. Die Präsenz der Bundeswehr auf Computerspielemessen verwundert deshalb nicht. So weit heraus wie die USA mit dem Shooter »America's Army« wagt sich das deutsche Heer allerdings nicht.

>> Wenigen dürfte bekannt sein, dass Spieleindustrie und Militär oft Hand in Hand arbeiten. Zunächst diente die Entwicklung von Computerspielen dem Militär, so wurden zum Beispiel Simulationen eines möglichen Atomkrieges erstellt oder auch die Flugbahnen von Raketen und Artilleriegeschossen berechnet. Videospiele ziviler Firmen werden zudem als Trainingssimulationen vom Militär verwendet und umgekehrt werden militärische Simulationsprogramme auf dem zivilen Markt vertrieben. Man denke hier beispielsweise an die »Armed Assault«-Reihe des tschechischen Entwicklerstudios Bohemia Interactive, die auf einer Trainingssimulation für die tschechische Armee beruht und von versierten Programmierern graphisch für den zivilen Nutzer aufbereitet wurde – nur um anschließend wiederum für den weltweiten Markt aufbereitet zu werden. >>

Es gibt aber auch Programme, die nicht nur dem Militär zu Simulationszwecken oder auf dem zivilen Markt als Unterhaltungssoftware dienen, sondern explizit zur Rekrutierung neuer Soldaten genutzt werden. So hat das Bundesverteidigungsministerium verlautbart, PC-Spiele seien gute Mittel, Erstinformationen zur Bundeswehr mit spielerischen Aspekten und Unterhaltung zu verbinden. Hier stehe kein militärisches Handwerk, sondern Geschicklichkeit, Schnelligkeit und Allgemeinwissen im Vordergrund, da sie sich vornehmlich an ein junges Publikum richteten.

Betrachtet man die bisher auf den Internetseiten der Bundeswehr zur Verfügung gestellten Spiele – allesamt recht simple Browsergames – wird das eben gesagte durchaus bestätigt. Da wäre zum einen das 1994 erschienene »Helicopter-Mission«, hier galt es in damals gängiger 2D-Grafik mit Bundeswehrhubschraubern ausschließlich Hilfs- und Rettungsmissionen zu fliegen. Die Produktion des Spiels fiel in die zu jener Zeit stattfindende Diskussion um die Neubestimmung der Rolle der Bundeswehr: von der während des Kalten Krieges ausschließlich zur Landesverteidigung gedachten Streitmacht hin zu einer sich an internationalen humanitären Hilfseinsätzen beteiligenden Armee. Von blutigen Gefechten in fernen Ländern sprach damals jedenfalls in Deutschland noch niemand. »Helicopter-Mission« nahm durchweg auf die damaligen Aufgaben und Strukturen der Bundeswehr Bezug.

Das erste Videospiel der Bundeswehr: »Helicopter-Mission« aus dem Jahr 1994

Bildquelle: www.heise.de/tp (Abruf 23. Juni 2012)

Zur Jahrtausendwende folgte »Luna-Mission«. Hier galt es, mit Hilfe einer Drohne vom Typ »Luna« feindliche Einheiten und sonstige Gefahren auszukundschaften. Virtuelle Kampfhandlungen fanden wiederum nicht statt. Seit auch »Luna-Mission« 2009 aus dem Programm genommen wurde, befinden sich auf der Jugendseite der Bundeswehr keine Spiele mehr, die auch nur den Hauch eines militärischen Inhaltes wiedergeben würden – es sei hier nur »Das verrückte Turmspiel« genannt.

Auch auf dem freien Markt unterstützt die deutsche Armee keine Spieleentwickler, zumindest nicht offiziell. Einige Entwickler, so lässt sich im Internet nachlesen, geben an, zwar keine direkte Unterstützung für ihre Bundeswehr-Modifikationen von auf dem Markt erhältlichen Spielen erhalten zu haben, es bestünden aber durchaus Kontakte, die sie dabei unterstützten, virtuelle Modelle von Bundeswehrwaffen und -fahrzeugen zu programmieren. Dazu, wie genau diese Unterstützung aussieht, gibt es jedoch keine offiziellen Stellungnahmen.

DIE SPIELE-INDUSTRIE UND DAS MILITÄR ARBEITEN OFT HAND IN HAND.

Vergleicht man die von den deutschen Streitkräften zur Verfügung gestellten Spiele mit dem Prestigeprojekt der USA, »America's Army«, dann springen dem Betrachter sofort eklatante Unterschiede ins Gesicht. Das auch in Deutschland frei zum Download verfügbare Spiel gilt als bestes Rekrutierungswerkzeug der US-Armee. Hierbei handelt es sich um einen vom amerikanischen Heer herausgegebenen und finanzierten First-Person-Shooter. »America's Army« gilt hinsichtlich Grafik und Geräuschkulisse als äußerst realistisch; auch stellt es Waffenverschleiß, korrekte Atemtechnik beim Schießen und die militärische Hierarchie für die Verhältnisse eines Videospiels beinahe lebensecht dar. Allerdings spart es an Grausamkeiten, die potenzielle Rekruten abschrecken könnten, wie beispielsweise das Blut von Verwundungen oder das Schreien von Verletzten und Sterbenden.

Die US-Armee organisiert regelmäßig Turniere in ihren durch das ganze Land tourenden >>

»Virtual Army Experience Trucks«. Spätestens dort erkennt man den patriotischen Charakter dieses Spiels. So erschien der erste Teil der Reihe 2002 genau am 4. Juli, also am amerikanischen Nationalfeiertag. Darüber hinaus sehen sich die Teams im Mehrspielermodus selbst grundsätzlich als Amerikaner, das gegnerische Team wird jeweils als »Terroristen« oder »Aufständische« gezeigt. Es werden hier also klare Feindbilder geschaffen. Im Gegenzug wird ein positives Bild der amerikanischen Streitkräfte entworfen, mit dem sich der Spieler leicht identifizieren kann.

Sind die Teile eins bis drei von »America's Army« noch als zivil-militärische Koproduktionen erschienen, so wird der vierte Ableger ein rein militärisches Projekt sein. Davon erhoffen sich die Auftraggeber wohl ein Endprodukt, das dem Heer bei der Rekrutierung noch nützlicher sein wird.

Auf eine kleine Bundestagsanfrage, ob die Bundeswehr ein mit »America's Army« vergleichbares Produkt plane, antwortete die Bundesregierung 2002: »Es gab und gibt keine Pläne, Computerspiele ähnlich dem Spiel ›America's Army‹ auf den Internetseiten der Nachwuchswerbung einzustellen und es sind keine Werbeaktionen unter Nutzung von Computerspielen ähnlich dem Spiel ›America's Army‹ geplant.« Gerade hier aber könnte das Verteidigungsministerium ansetzen, jenes allseits bekannte »freundliche Desinteresse« der Bevölkerung an den deutschen Streitkräften in freundliches Interesse umzuwandeln. Gerade im Hinblick auf die durch sinkende Geburtenraten zusätzlich erschwerte Nachwuchsgewinnung der Bundeswehr, die mittlerweile tatsächlich eine weltweit operierende Einsatzarmee ist.

Ein Videospiel ähnlich »America's Army«, welches die veränderte Rolle deutscher Soldaten als kämpfende Truppe widerspiegelt, könnte hier durchaus hilfreich sein. Hier gälte es aber, den schwierigen Spagat zwischen geeignetem Instrument der Nachwuchswerbung und verklärender Propaganda zu meistern. Ob die Verwirklichung eines solchen Produktes realistisch ist, sei dahingestellt. So kritisierte zum Beispiel der damalige Sprecher des Bundeswehrverbandes Wilfried Stolze im August 2010 das Spiel »Medal of Honor« mit den Worten: »Es ist widerwärtig, so ein Spiel auf den Markt zu bringen, während in Afghanistan Menschen sterben.« Bei deutschen Soldaten selbst hingegen soll der Shooter von Electronic Arts ein überwiegend positives Echo hervorgerufen haben.

Ein Ort, an dem die Bundeswehr allerdings seit einiger Zeit schon um Nachwuchs wirbt, ist die »gamescom« in Köln, die weltweit größte interaktive Spiele-Messe. 2011 war die deutsche Armee als einer von 557 Ausstellern mit eigenem Messe- und Informationsstand dabei. Neben einem eigens dafür eingeteilten »Messefeldwebel« – zuständig für die Planung und Organisation von Messeauftritten der Bundeswehr – entsandte die Truppe einige Wehrdienstberater und Personal aus dem Bereich der Nachwuchsgewinnung; außerdem waren noch Vertreter der Wehrverwaltung vor Ort.

Den Werbern, so ein Vertreter der Abteilung Personalmarketing des Verteidigungsministeriums gegenüber *ADLAS*, gehe es nicht um Fans von Militär-Computerspielen. »Die Personalwerbung der Bundeswehr zielt mit ihrer Teilnahme auf Spielemessen [...] auf die dort vertretene aufgeschlossene und technisch interessierte Jugend, die sich auch im Spiele- und Entertainmentsegment über Neuerungen am Markt informieren möchte«, heißt es. Zweck solcher Messeauftritte sei die Darstellung der Bundeswehr als »moderner Arbeitgeber«, um bei den Messebesuchern »Interesse für die Institution der Bundeswehr zu wecken, Verständnis zu fördern, Vorurteile abzubauen und Sympathie zu gewinnen«.

>>

AUF DER HOMEPAGE DER BUNDESWEHR WURDE NUR GERETTET.

DIE GAMESCOM

ist die weltweit größte interaktive Spiele-Messe. An fünf Tagen besuchten über 275.000 Gäste die letzte gamescom im August 2011 in Köln. Den Besuchern wurden von den 557 Ausstellern aus knapp 40 Ländern circa 300 Spiele vorgestellt.

Webpräsenz der gamescom

Offiziell heißt es, das Interesse am Bundeswehrstand auf der »gamescom« sei groß gewesen. Wer wollte, konnte sich von den Wehrdienstberatern über die Karrieremöglichkeiten in der Bundeswehr aufklären lassen. Besonders gefragt bei den Messegästen seien die Möglichkeiten im IT-Sektor der Streitkräfte gewesen. Zum Stand gehörten eine interaktive Touchwall, ein Cockpit und ein Feldjägermotorrad. Sehr beliebt sei der aufgestellte Flugsimulator gewesen, an dem angehende Piloten ihre fliegerischen Fähigkeiten testen konnten.

Hier tut sich eine Parallele zu den gegenwärtigen Entwicklungen innerhalb moderner Streitkräfte auf. Wenn auch der am Boden kämpfende Infanterist weiterhin, wie die Kriege in Afghanistan und im Irak gezeigt haben, der Schlüssel zum nachhaltigen Erfolg auf dem Schlachtfeld bleibt – nicht umsonst liegt der Fokus der derzeitigen Reform darauf, den Anteil an Kampftruppen innerhalb der Bundeswehr zu erhöhen – so dürfen die Augen nicht vor den Konsequenzen der zunehmenden Technisierung der Streitkräfte verschlossen werden.

Die US-Streitkräfte haben schon vor geraumer Zeit waffentragende Drohnen, unbemannte Flugkörper, die den Feind auch ohne das Risiko eigener Verluste wirksam bekämpfen können, eingeführt. Der Unterschied eine Drohne auf dem realen Gefechtsfeld zu steuern und dasselbe in einem Computerspiel zu tun, dürfte nicht allzu groß sein. Beides geschieht am Bildschirm und ohne Gefahr für Leib und Leben des Piloten.

Die Krieger aus Fleisch und Blut werden aber für die wirklichen Notfälle zurückgehalten. Muskelkraft, Durchhaltevermögen und Mut verlieren in einem solchen Szenario an Bedeutung, es kommt dann eher auf Geschicklichkeit und technisches Wissen an. Dennoch: die Einsätze in Irak und Afghanistan haben gezeigt, dass die Infanterie auch heute noch das Rückgrat jeder größeren und vor allem langfristigen Operation bleibt. Die zudem bleibende Frage ist, welche ethisch-moralischen Konsequenzen ein Krieg, der größtenteils nur noch am Bildschirm stattfindet, nach sich zieht.

VIDEOSPIELE SIND NICHT NUR UNTERHALTUNG, SONDERN AUCH REKRUTIERUNGSWERKZEUGE.

In welche Richtung die Bundeswehr ihre Nachwuchswerbung in nächster Zeit forcieren wird, bleibt abzuwarten. Letztendlich gilt es Strategien zu entwickeln, die es ihr erlauben, einerseits im Kampf um die besten Köpfe des Landes, andererseits im Kampf gegen jeden potentiellen Feind im jeweiligen Auftragsgebiet zu bestehen. Eine Darstellung des Soldatenberufs als »cool« stößt allerdings nicht überall auf Gegenliebe. Dies hat das Beispiel des nur 97 Sekunden kurzen, mit Actionsequenzen vollgeladenen und Heavy-Metal-Musik unterlegten Werbevideos der Bundeswehr vom November 2011 deutlich gezeigt.

Kritik an solchen geschönten Darstellungen ist nicht ganz unberechtigt, denn Kriege sollten nicht von Technikern geführt werden, die nur ihren »Job« erledigen und durch die räumliche Entfernung vom Kampfgeschehen ein verzerrtes Bild der Realität des Schlachtfeldes und ihrer dortigen Taten erhalten. Selbstredend sind auch Personen, die einen echten Krieg mit einem Videospiel verwechseln, an dieser Stelle sicher fehl am Platz. ◄◄◄◄

Markus Cillien *ist Reservist und studiert seit Winter 2009 Geschichte und Politikwissenschaft an der Universität Trier.*

Quellen und Links:

Website für den First-Person-Shooter »America's Army«

Browserspiele auf der Seite der Jugend-Website der Bundeswehr treff.*bundeswehr.de*

Bericht von *Militainment.info* vom 7. Oktober 2011

Bericht der Bundeswehr vom 19. August 2011 von der gamescom

Bericht von *Telepolis* vom 16. Oktober 2010

Meldung von *Heise online* vom 23. August 2010

Foto: US Air Force / James Harper

JOYSTICK STATT ABZUG

von Christian Weidlich

UAV-Piloten im US-Luftwaffenstützpunk Creech, Nevada, im Januar 2010. Sie fliegen eine RQ-1 »Predator«, die in Puerto Rico stationiert ist.

Die Kriegführung hat sich dramatisch gewandelt. Früher war die Front ein in sich abgeschlossener Ort, der die physische Präsenz des Soldaten erforderte. Heute ist die Technisierung des Krieges so weit fortgeschritten, dass ein »Pilot« mit einem Steuerknüppel in der Lage ist, Tausende Kilometer vom Einsatzort entfernt, einen tödlichen Angriff mit einer unbemannten Drohne durchzuführen. Die Ergebnisse sieht der Soldat lediglich auf seinem Bildschirm. Krieg ist damit zum Computerspiel geworden.

>> Die Zeit der Massenheere ist Geschichte. Heute führen vor allem westliche Staaten ihre Kriege mit relativ kleinen, dafür aber professionalisierten Armeen, die mit den neuesten Hightech-Waffen ausgestattet sind. Dabei ist die Vorstellung, dass Roboter auf den weltweiten Schlachtfeldern Menschen töten, schon lange keine Science Fiction mehr.

Der Bedeutungsgewinn von unbemannten Systemen lässt sich am Beispiel der Kriege in Irak und Afghanistan zeigen: Zwischen 2003 und 2009 stieg die Zahl der vom US-Militär eingesetzten unbemannten Fluggeräte, so der amerikanische Politologe Peter W. Singer und Autor von »Wired for War«, von praktisch Null auf mehr als 7.000. Auch am Boden kamen 2003 kaum Roboter zum Einsatz, während es 2009 bereits mehr als 12.000 Systeme waren. Auch wenn diese größtenteils zur Gefechtsfeldüberwachung und Entschärfung von >>

Sprengfallen benutzt werden, gibt es inzwischen ebenso bewaffnete Systeme, die per Controller, ähnlich dem einer Spielkonsole, gesteuert werden. Und ihre Zahl soll weiter steigen: Die US-Armee glaubt, dass bis 2015 jede ihrer Brigaden über mehr unbemannte als bemannte Fahrzeuge verfügen wird. Außerdem soll jede Einheit auch eine eigene unbemannte Luftwaffe mit über hundert Drohnen erhalten.

Auch die Bundeswehr hat Gefallen gefunden an den unbemannten Kameraden. Schon seit längerem sind die Streitkräfte mit einer Reihe von unbewaffneten Drohnen ausgestattet. Selbst wenn die deutsche Armee (noch) keine bewaffneten Systeme angeschafft hat, so greift sie doch mittlerweile in Afghanistan gern auf die mit Hellfire-Raketen bestückten »Unmanned Aerial Vehicles« (UAVs) der Amerikaner zurück. Im Juli 2010 konnten die deutschen Offiziere im Befehlsstand zum ersten Mal live die Bilder einer angeforderten US-Präzisionsattacke mit ansehen, bei der 15 Talibankämpfer getötet wurden, so berichtete der *Spiegel*. Die Bundesregierung hat zwar mehrfach öffentlich verneint, dass die Anschaffung von bewaffneten UAVs geplant ist, dennoch wird fleißig an eigenen Projekten geforscht und über die Beschaffung der israelischen »Harop«-Kampfdrohne nachgedacht. Dass die Politik sich aber den Wünschen des Militärs nach bewaffneten Systemen beugen wird, erscheint aus heutiger Perspektive nicht eine Frage des ob sondern nur noch des wann zu sein.

DIE MODERNEN KRIEGER BETRETEN DAS KAMPFGEBIET NUR VIRTUELL.

Interessant sind die Drohnen und Roboter für die Armee, da sich durch ihren Einsatz die Kriegführung auf der taktischen Ebene verändert. Die Vorteile liegen auf der Hand: Sie sind die beste Alternative für Missionen die »dirty, dull and dangerous« sind, also dreckig, langweilig und gefährlich. Sie werden nicht müde oder hungrig, vergessen ihre Befehle nicht, haben bessere Reaktionszeiten als Menschen, können in nuklear, biologisch oder chemisch verseuchtem Gebiet operieren und zucken nicht mit der Wimper, wenn ein Kamerad neben ihnen fällt.

Das Interesse am Einsatz unbenannter Systeme hat neben taktischen Überlegungen vor allem den Hintergrund, dass westliche Regierungen zutiefst in Bezug auf das potenzielle politische Risiko durch gefallene Soldaten sensibilisiert sind. Jeder Einzelne von uns und die Gesellschaft als Ganzes erfährt gegenwärtig eine historisch gesehen beispiellose persönliche und soziale Sicherheit. Da wird jede Trauerrede eines deutschen Verteidigungsministers von der Gesellschaft als eine zu viel angesehen. Mit jedem gefallenen Soldaten schwindet in der Bevölkerung die Unterstützung für einen militärischen Einsatz. In Deutschland führt das Afghanistan-Engagement dies nur allzu eindrücklich vor Augen.

Die Entwicklung militärischer Robotik ist eng mit dieser Risikoaversion westlicher Gesellschaften verbunden. Unbemannte Kampfsysteme treiben die gesellschaftliche Anforderung der Vermeidung von eigenen Opfern lediglich auf die Spitze, indem menschliche Soldaten durch Maschinen ersetzt werden. So führt der Einsatz von unbemannten Kampfsystemen am Boden und in der Luft zu der größtmöglichen vorstellbaren Asymmetrie. Die Soldaten der technisch überlegenen Seite entziehen sich dem Schlachtfeld vollkommen und überlassen die physische Präsenz ganz den Maschinen, die sie aus sicherer Ferne per Joystick steuern. Die technisch unterlegenen Kämpfer können zwar die Drohne abschießen, aber dadurch ihrem Gegner lediglich einen wirtschaftlichen Schaden zufügen. Angesichts dieses ungleichen Kampfes von »Mensch gegen Maschine« muss es nicht verwundern, so Niklas Schörnig von der Hessischen Stiftung Friedens- und Konfliktforschung, dass die im Westen als besonders feige wahrgenommenen Sprengfallen und Attentate von den Taliban als legitime und >>

gerechte Methoden der Kriegführung angesehen werden. Aus ihrer Sicht, so Schörnig, seien diese Praktiken eben nicht verwerflicher oder feiger als ein Drohnenangriff aus heiterem Himmel, bei denen sich noch nicht einmal ein Pilot einer Gefahr aussetzt.

Insgesamt fordert der Einsatz ferngesteuerter Roboter zur Bekämpfung von menschlichen Gegnern unser soziales und ethisches Verständnis von Krieg in einer bislang ungeahnten Weise heraus. Technologie hat einen Abstand zwischen dem Soldaten und dem Schlachtfeld etabliert, wortwörtlich eine »Dehumanisierung des Krieges«. Die modernen Krieger betreten das Kampfgebiet nur virtuell und werden nicht den Gefahren und Schrecken des Krieges ausgesetzt. Der Krieg wurde zu einer virtuellen Welt reduziert und wenn man es nicht besser wüsste, könnte man auch denken, der Soldat würde lediglich ein Computerspiel spielen. UN-Sonderberichterstatter Philip Alston kam 2010 in seinem Bericht über »targeted killings« zu dem Schluss, dass durch den Einsatz ferngesteuerter Kampfsysteme die Gefahr einer »Playstation-Mentalität« in Bezug auf das Töten bestehe.

Insbesondere die Distanz macht den Akt des Tötens in militärischen Auseinandersetzungen einfacher. Für die Drohnenpiloten, die weit weg vom Einsatzgeschehen in Sicherheit die Angriffe koordinieren und durchführen, sind Tod und Zerstörung nicht mehr unmittelbar ausgesetzt. Derjenige, der letztlich die tödliche Hellfire-Rakete auslöst, sieht die Ergebnisse seines Handelns auf dem Bildschirm, per Videoübertragung, möglicherweise um die halbe Welt. Viele Studien haben gezeigt, dass diese physische Loslösung einer Person vom eigentlichen Ort des Geschehens den Akt des Tötens erleichtert und Gewissensbisse oder Hemmungen verringert. Der Psychologe und ehemalige US-Offizier Dave Grossman hat die folgende Regel aufgestellt: Je größer die physische und emotionale Distanz zum Gegner, desto einfacher ist es zu töten und desto weniger belastet der Akt des Tötens den Soldaten.

Wenn der Tötungsakt mehr oder weniger zu einer Beseitigung eines Icons auf einem Bildschirm wird, dann kann man sich keine größere Distanz vorstellen. Die moderne Kriegführung erschafft hier nicht nur eine physische sondern auch psychologische Loslösung, welche die Emotionen nicht nur verändert oder beschränkt, sondern durch eine zunehmende Technisierung sogar weitgehend außer Kraft setzen könnte. Zudem findet eine Entpersonalisierung des Kampfes statt. Jeder Mensch hat psychologische und ethische Hemmnisse zu töten. Nur je weniger dem Gegner das Attribut menschlich zugesprochen wird, desto einfacher fällt der Tötungsakt. Plakativ ausgedrückt: Unseren Haustieren würden wir nie ein Haar krümmen, aber wer hat schon Schuldgefühle, wenn er mit Insektenspray zum Massenmörder per Chemiewaffen wird?

DER ANTEIL VON »KOLLATERALSCHÄDEN« BEI DROHNENANGRIFFEN PASST GANZ UND GAR NICHT IN DAS NARRATIV DER »SURGICAL STRIKES«.

Die Sorge, dass bewaffnete Drohnen den Einsatz militärischer Gewalt wahrscheinlicher machen, wird oft durch das Militär und die Rüstungsindustrie verneint. Die Piloten wären jederzeit in der Lage, die Übersicht über das Geschehen zu behalten und rationale (und legale) Entscheidungen über den Waffeneinsatz zu treffen. Ein Untersuchungsbericht des US-Militärs über einen Drohnenangriff mit zivilen Toten in Afghanistan am 21. Februar 2010 kam zu einem ganz anderen Schluss: Nicht nur hätten die beteiligten Soldaten eine Vorliebe für den Einsatz von Gewalt ge- >>

zeigt, sondern die Untersuchung macht sehr deutlich, dass die Einstellung der Crew ein wesentlicher Grund für die zivilen Todesopfer war: Bewusst seien Informationen falsch weitergegeben sowie absichtlich Kinder als Aufständische und Frauen als Männer in Frauenkleidern identifiziert worden, um den Einsatz tödlicher Gewalt zu rechtfertigen.

Dass dies ein Einzelfall sein soll, ist schwer zu glauben – gerade dann nicht, wenn selbst offiziell davon gesprochen wird, unter den Drohnenpiloten würde eine »Top Gun«-Haltung vorherrschen. So wurden beispielsweise seit 2004, laut einer Untersuchung des Londoner »Büros für Investigativen Journalismus«, bei 291 Drohnenangriffen des US-Militärs in Pakistan zwischen 2.292 und 2.863 Menschen getötet, unter ihnen bis zu 775 Zivilisten inklusive 164 Kinder. Der Anteil von »Kollateralschäden« bei Drohnenangriffen liegt demnach bei bis zu 35 Prozent, eine Zahl, die ganz und gar nicht in das militärische Narrativ der »surgical strikes« passt.

Die moderne Art der Kriegsführung mit unbemannten Kampfsystemen, die per Mausklick und Joystick gesteuert werden, führt dazu, dass gegnerische Kämpfer und unbeteiligte Zivilisten in einer scheinbaren Virtualität getötet werden, aber in der Realität sterben. In einem ersten Schritt hat diese Automatisierung des Krieges den Menschen von der einen Seite des Schlachtfelds entfernt. Womöglich wird sie uns schon in nicht allzu ferner Zukunft aus der Entscheidungsverantwortung über Leben und Tod ausschließen – sobald autonome Roboter selbstständig Entscheidungen über die Anwendung von Waffengewalt treffen. Jede neue Generation bewaffneter, unbemannter Fahrzeuge wird über weiterentwickelte künstliche Intelligenz und Autonomie verfügen, so dass die Unterscheidung zwischen ferngesteuerten und autonomen Systemen verschwimmt.

JE GRÖSSER DIE DISTANZ ZUM GEGNER, DESTO EINFACHER IST ES, IHN ZU TÖTEN.

Dann ist Krieg nicht mehr »nur« ein Videospiel, das man aktiv spielen kann, sondern wir können lediglich zuschauen, insofern wir mit dem Tempo der Maschinen mithalten können. Der amerikanische Präsident Harry Truman sagte nach den Schrecken des Zweiten Weltkriegs: »Ich befürchte, dass die Maschinen der Moral um einige Jahrhunderte voraus sind, und wenn die Moral sie eingeholt haben wird, werden wir beide nicht mehr benötigen.« Es wäre schön, wenn er sich geirrt hätte. ◂◂◂◂

Christian Weidlich *hat Politologie und Germanistik, Internationale Studien und Friedens- und Konfliktforschung studiert. Er ist Projektmitarbeiter an der Hessischen Stiftung Friedens- und Konfliktforschung.*

Quellen und Links:

Kritik des US-Magazins *Wired* zum KUrzfilm »Unmanned« von Casey Cooper Johnson vom 28. Dezember 2011

Arbeitsbericht » Stand und Perspektiven der militärischen Nutzung unbemannter Systeme« des Büros für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag vom Oktober 2011

Niklas Schörnig: »Die Automatisierung des Krieges«. Positionspapier 5/2010 der Hessischen Stiftung Friedens- und Konfliktforschung

Bericht der *Los Angeles Times* vom 29. Mai 2010

Bericht des Sonderberichterstatters Philip Alston für den UN-Menschenrechtsrat vom 28. Mai 2010

Foto: Aranka Szabo

Im Schießsimulator »AGSHP« der Bundeswehr

MANÖVER WAR GESTERN

von Aranka Szabo

Simulationen beeinflussen Denken und Handeln. Mit ihrer Hilfe, und in Kombination mit altbewährtem Drill, gelingt es modernen militärischen Übungseinrichtungen, Soldaten und Zivilisten immer wirklichkeitsnaher auf komplexe, gewaltsame Konfliktsituationen vorzubereiten. Und trotz des Bewusstseins, sich in der Übung nicht in einer wirklich gefährlichen Lage zu befinden, sondern den Ernstfall nur zu spielen, schlägt unser Körper uns ein Schnippchen: Für ihn ist Stress einfach nur Stress.

>> Ein Lkw explodiert und nimmt im ersten Augenblick die Konzentration auf den Gegner hinter der Mauer, mit dem sich ein junger Soldat im Schusswechsel befindet. Und da hinten? Da bewegt sich doch etwas! Schnell wird ihm klar, dass da jemand auf ihn zielt. Der Stress und die Anspannung steigen. – Für den Rekruten in der Grundausbildung ist diese Simulation im »Schießkino« alles andere als einfach. Da ist zum einen die Handhabung der Waffe, anfangs ein Sturmgewehr, und das Beherrschen der Technik, die erlernt werden müssen. Hierauf aufbauend wird der Soldat in ein computersimuliertes Szenario gestellt, welches wirklichkeitsnahe taktische Situationen nachbildet.

Es bedarf Monate sowohl praktischer als auch Simulator-gestützter Ausbildung des Soldaten, bis dieser sicher in der Bewegung Ziele verfolgen, diese identifizieren, letztlich bekämpfen und im Team agieren kann. Hierbei haben militärische Simulationen noch viel wichtigere Aufgaben, als einzig einen technischen Ablauf zu trainieren.

Eine Simulation ist »ein möglichst realitätsnahes Nachbilden von Geschehen der Wirklichkeit«, lautet eine Definition. Eine technische Simulation im militärischen Bereich erlaubt – mit relativ wenig Aufwand und guten Auswertungsmöglichkeiten –, realitätsnah auszubilden und Situationen, wie sie nur in Konfliktgebieten vorkommen, nachzustellen. Sie gilt als wichtiger Bestandteil der vorbereitenden Ausbildung.

Aber wozu dient das ganze Spiel? »Nie wieder werde ich Drill verfluchen«, sagte mir ein Bun- >>

deswehrsoldat, der im April 2010 am »Karfreitagsgefecht« in Nordafghanistan teilgenommen hatte, bei dem drei seiner Kameraden gefallen waren. Das wiederholte und drillmäßige Üben während der Einsatzvorbereitung habe ihm, so berichtete er, Handlungssicherheit gegeben. Intuitiv habe er erst einmal aufgrund des verinnerlichten Gelernten richtig gehandelt, bevor das bewusste Denken nach den Schrecksekunden wieder einsetzte. Auch hier habe er wieder aus den erlernten Erfahrungen der Ausbildung schöpfen und diese auf die vorliegende Situation anwenden können.

SIND SIE SCHON MAL GEKIDNAPPT WORDEN?

Denken, davon geht die Kognitionspsychologie heute aus, ist die Simulation gemachter Erfahrungen. Ohne diese können Wahrnehmungen nicht sinnstiftend verarbeitet werden. Erfahrungen, die sich in Denkstrukturen festigen, und auch in der Simulation gemacht werden können, führen zu einem Gewohnheitseffekt, wie von dem Soldaten schon oben beschrieben. Sie bauen, das sollte man nicht außer Acht lassen, auch Hemmungen ab und automatisieren Abläufe.

Die US-Streitkräfte führten als erste Schießübungen auf menschliche Silhouetten anstatt auf quadratische Ringzielscheiben ein, nachdem Militärsoziologen festgestellt hatten, dass Soldaten im Zweiten Weltkrieg bewusst gar nicht oder neben ihre Gegner geschossen hatten. Dave Grossman, amerikanischer Militär-Psychologe, beschrieb das Ergebnis schon in den 1990ern: »Diese lebensechten Kampfsimulatoren haben die individuelle Schussrate in Vietnam auf 90 Prozent angehoben.« Er interpretierte das Gelernte wie folgt: »Unsere Soldaten töten, weil sie dafür konditioniert sind; und sie töten mit wesentlich höherer Treffsicherheit.« Aber in seiner Argumentation fehlt mir die Differenzierung von Desensibilisierung, Fähigkeit und der Entscheidungsfreiheit, etwas (nicht) zu tun.

An dieser Stelle passt vielleicht ein Merkmal, das eine Simulation von einem Computerspiel unterscheidet. Beim letzteren geht es ausschließlich um das Gewinnen, während in einer Simulation das Vorgehen und Verhalten trainiert wird.

Simulationen folgen keinem starren Muster. Das Verhalten des Mitspielers beeinflusst die Simulation und damit das Geschehen und sie läuft weiter, unabhängig davon, wie geschickt oder ungeschickt sich jemand verhält oder sich gerade fühlt – den immer vorhandenen Stopp-Schalter oder das Code-Stopp-Wort einmal außer Acht gelassen. In Simulationen können unvorhersehbare Problemsituationen jederzeit eingeflochten werden, die den Stresslevel weiter erhöhen, bei gleichzeitig steigenden Anforderungen an die individuellen Fähigkeiten. >>

Training von Bundeswehrverbänden im »Gefechtsübungszentrum Heer«

Foto: Bundeswehr /Andrea Bienert

Neben der Desensibilisierung, Festigung und Verbesserung der eigenen Fähigkeiten, steht die Bewältigung des Stresses in Kampf- und Konfliktsituationen bei militärischen Simulationen im Vordergrund. In der Simulation zu wissen, unter Beschuss zu geraten, ist nicht vergleichbar mit dem Gefühl der Lebensbedrohung in einer realen Gefechtssituation, in welcher wesentlich mehr Reize der Umwelt den Körper stimulieren und Adrenalin ausschütten lassen. Dennoch erhöhen ausgefeilte Simulationen, etwa mit Farbmarkierungswaffen,

DIE KOGNITION STELLT SICH HINTEN AN: DER KÖRPER WITTERT LEBENSGEFAHR.

die Ernsthaftigkeit und Realitätsnähe deutlich. Wenn jedoch die Simulationen nicht real sind und der Teilnehmer sich dessen natürlich bewusst ist, wieso stellt sich dann das reale Gefühl von Angst und Handlungsunsicherheit ein?

Sind Sie schon einmal gekidnappt worden? Ich kann Ihnen aus eigener Erfahrung sagen: Es ist ein mieses Gefühl. Okay, anfangs war das eigene Empfinden noch »alles easy«, teils auch belustigt. In Deutschland, im sicheren Umfeld des VN-Ausbildungszentrums der Bundeswehr in Hammelburg, war sich schließlich jeder Teilnehmer bewusst, dass dieses Kidnapping simuliert war. Trotzdem empfanden alle Teilnehmer, früher oder später, die Situation als real und entsprechend belastend. Der Truppenpsychologe begründete dieses reale Empfinden mit der grundsätzlichen Bereitschaft, sich in diese Situation zu begeben, sich auf das Geschehen einzulassen, und mit dem starken situationsbezogenen Stress, welcher in der gruppendynamischen Situation den Gedanken an ein Spiel unterdrückt. Die Kognition stellt sich hinter dem Stressempfinden an. Das Herz rast und nur mit Mühe bringen eingeübte Atemtechniken und ständige gedankliche Wiederholungen, »es ist nicht real«, wieder halbwegs Ruhe in den Lebensgefahr witternden Körper.

In so einem »Stressexpositionstraining« erfolgreich absolvierte und wiederholte Simulationen erhöhen die mentale Fähigkeit, aufgrund der Gewohnheit, Stress auszuhalten und diesen zu bewältigen. Dies verringert die Angst, gibt Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und in die eigene Selbstwirksamkeitserwartung.

Nach denselben Prinzipien funktioniert das »Gefechtsübungszentrum Heer« im sachsen-anhaltinischen Letzlingen. Der 230 Quadratkilometer große Truppenübungsplatz, mit unzähligen Kameras, Laser-Schussgeräten und GPS-Sensoren ausgestattet, ist der größte Militärsimulator in Europa. Hier üben ganze verstärkte Bataillone noch einmal im großen Verband, unmittelbar bevor sie in den Einsatz gehen – wie in den Krieg in Afghanistan. Ein »Schießkino« für über 1.000 Soldaten.

Die Anlage hält Oberst Michael Matz, bis zum Mai 2012 noch deren Kommandeur, für eine echte Innovation in der Geschichte der Ausbildung deutschen Militärs: »Die großen Manöver im Kalten Krieg waren doch Sandkastenspiele für Generalstäbler«, erinnerte er sich. Seit aber das Gefechtsübungszentrum 2006 in vollem Umfang in Betrieb ging, sei man sogar moderner als die USA – die einzigen weltweit, die eine vergleichbare, technisch aber viel ältere Einrichtung unterhalten.

In Simulationsumgebungen, wie hier im Gefechtsübungszentrum, lassen sich außerdem die Zusammenarbeit, Kommunikation und Koordination im Team hervorragend üben. Das Team wird eingespielter und das Vertrauen zu der Fähigkeit, gemeinsam im Team zu agieren, steigt. Nicht zuletzt fördert das gemeinsame Üben auch in Simulationsumgebungen den Gemeinschaftssinn für bevorstehende Herausforderungen im Einsatz.

Umso besser ist es, dass die Kognition uns vor realen seelischen Schäden durch Simulationen im Nachhinein bewahrt – »es war eben doch nur ein Spiel.« Und sie kann dazu genutzt werden, die konkrete Erfahrung kritisch reflektierend zu beobachten, zu prüfen und, verbessert, anzuwenden. ◂◂◂◂

Aranko Szabo *hat Soziologie, Psychologie und Pädagogik studiert; sie ist freie Journalistin und Pressefotografin.*

Quellen und Links:

Webpräsenz des VN-Ausbildungszentrums der Bundeswehr

NOTIZ

VOM GRÜNEN RASEN KOPIERT

Die US-Spezialkräfte beschaffen ein kommerzielles Trainingssystem für Profisportler, um die Beobachtungs- und Wahrnehmungsfähigkeiten ihrer Soldaten zu verbessern.

Foto: Manchester United Ltd.

Die US Special Operations Forces führen ihre Einsätze unter hohem Risiko durch. Bei Aktionen gegen Terrorverdächtige oder Geiselbefreiungen kommt es für die Soldaten neben körperlicher Stärke auch auf geistige Fähigkeiten an. Gute Orientierung, parallele Zielerfassung und -verfolgung sind überlebenswichtig – und »mission critical«.

Das Trainingsprogramm, das nun das US Special Operations Command beschaffen will, nennt sich »NeuroTracker« und wurde von der kanadischen CogniSens entwickelt. Unter der Leitung von Jocelyn Faubert schuf die Firma ein Verfahren, mit dem man durch Wahrnehmungsreize die kognitiven Fähigkeiten messbar verbessern kann. Faubert ist Psychophysiker an der Université de Montréal und befasst sich intensiv mit visueller Wahrnehmung.

»NeuroTracker« ist eine 3D-Simulation, bei der der Übende vier von acht sich umherbewegenden Kugeln verfolgen muss. Es gilt, nur auf die vorher festgelegten Kugeln zu achten und die anderen zu ignorieren. Das Erkennen bestimmter Bewegungsmuster und die Vorhersage von Flugbahnen sind Ziele des Trainings. Mit Hilfe von individuellen Übungsszenarien kann man den Schwierigkeitsgrad variieren und so sein Leistungsniveau kontinuierlich steigern.

Laut CogniSens werde »das Gehirn durch intensives und wiederholtes Training dazu angeregt, neue Nervenzellverknüpfungen zu bilden [...], wodurch es zu einer Verbesserung der geistigen Leistungsfähigkeit kommt.« Die Firma nennt das kurz »neuronale Konditionierung«. Fauberts Methode nutzen Profi-Teamsportler wie aus der amerikanischen NFL und NHL, und Erfolgs-Fußballclub Manchester United setzt bereits seit 2009 auf die Software, um seine Kicker zu trainieren. »NeuroTracker« ist das erste elektronische Ausbildungsprogramm für GIs, das keine dezidiert militärische Simulation ist. **Alexander Picker**

Quellen und Links:

Webpräsenz des Herstellers CogniSens

Bericht des sicherheitspolitischen Blogs *Danger Room* vom 5. Mai 2012

Vergabemitteilung der US-Regierung vom 4. Mai 2012

EIN OFFIZIER UND SIMULANT

von Dieter Imme

Bildquelle: www.gameswelt.ch (Abruf 21. Juni 2012)

Larry Bond und seine bedeutendste Kreation: das Seekriegsspiel »Harpoon«

Spieleentwickler und Buchautor Larry Bond ist in den USA für seine komplexen Militärsimulationen und Technothriller bekannt geworden. In Deutschland weckt sein Name keine Assoziationen. Die Nische für das Genre, das er beliefert, ist einfach zu klein.

>> Die Bucht von Poljarny. Ein riesiges strategisches U-Boot der Sowjetunion durchpflügt die See. Im Hintergrund erklingt ein russischer Chor. Diese Anfangsszene aus dem Film »Jagd auf Roter Oktober« wird vielen Freunden des guten Technothrillers bekannt sein. Weniger geläufig dürfte sein, dass die Buchvorlage von Tom Clancy keiner reinen Fiktion entsprang. Der berühmte Autor ließ den gesamten Plot des Buches 1984 mit der Marine-Simulation »Harpoon« durchspielen, um festzustellen, ob das Vorgehen der Kommandeure auch authentisch ist – wohlgemerkt nicht auf >>

einem Computer, sondern ausgerechnet mittels eines Brettspiels!

»Harpoons« Schöpfer ist Larry Bond. Als Marineoffizier erklärte Bond dem damaligen Versicherungsmakler Clancy die Komplexität und Raffinessen maritimer Kriegsführung. Bond lieferte bei dieser Zusammenarbeit auch gleich die Idee und das Hintergrundwissen für den zweiten großen Roman-Erfolg Clancys: »Red Storm Rising.« Dennoch vermisst man den Namen Larry Bond regelmäßig auf den Titeln beider Werke; zu Unrecht. Bond ist heute selbst ein erfolgreicher Autor mit über einem guten Dutzend Thrillern, von denen etliche *New York Times*-Bestseller waren.

Dabei begann der heute 60-Jährige seine Karriere nicht als Schriftsteller. Der studierte Informatiker stellte schnell fest, dass Programmieren nicht sein Lebenstraum war – heute tut er sich laut eigener Aussage sogar mit Facebook schwer. Er ging 1975 als Offiziersanwärter zur US Navy und wurde im folgenden Jahr auf den Zerstörer USS »McKean« versetzt. Nach vier Jahren auf See kam er zum »Center for Naval Analysis« in Virginia, eine Denkfabrik der Marine. Dort entdeckte Bond die Lust am Schreiben, fokussierte sich aber zuerst auf kürzere Sachtexte über maritime Kriegsführung. Eine Arbeit, die er als ziviler Analyst auch nach dem Abschied aus dem Dienst fortsetzte.

Parallel verfolgte er ein zeitintensives Hobby: das Erstellen von Simulationen zur Ausbildung von Marineoffizieren. »Harpoon«, sein erstes Werk, stellte er bereits im April 1980 fertig, damals noch als Brettspiel. Ziel war, und ist bis heute, die realitätsnahe Simulation von See- und Luftgefechten. Der fortgesetzte Erfolg von Bonds Entwicklung lag vor allem an der Kombination von Komplexität und Spielbarkeit. Es geht nicht darum, mal eben schnell eine Runde zu »zocken«, sondern um das Nachahmen verschiedener militärischer Szenarien im Kalten Krieg, die sich vornehmlich im Nordatlantik abspielen.

SEINE ERSTE SPIELE-ENTWICKLUNG IST ZUM »SIGNIFIKANTEN ARTEFAKT« SEINER ÄRA GEWORDEN.

Bond wollte nicht historische Operationen analysieren. Für ihn ist »Harpoon« vielmehr ein Werkzeug, welches Einblicke in die moderne Kriegsführung erlaubt. So wird die Simulation auch in der US Navy zur Ausbildung eingesetzt, um zu testen, wie zukünftige Offiziere unter Zeitdruck Probleme erkennen und Entscheidungen treffen.

Als äußerst realitätsnahe, aber dennoch einfach spielbare Simulation kam »Harpoon« 1989 auch als Computerspiel auf den Markt und wurde sofort ein Hit. Wer heutzutage die erste von letztlich vier Versionen kaufen möchte, muss schon auf amerikanische Quellen hoffen und bis zu 50 US-Dollar hinlegen – für ein MS DOS-Spiel! So ein Raritätenpreis zeigt, wie beliebt Bonds Simulationen selbst heute noch sind. Das Computerspiel hatte einen solchen Einfluss zu seiner Zeit, dass es heute in einem Forschungsprojekt der Universität Maryland als »ein signifikantes Artefakt seiner Ära« beschrieben wird.

Die Geschichte von »Harpoon« als Brettspiel hört allerdings nicht in den 1980ern auf. Bond baute das System stetig weiter aus. So ist die Simulation heute als »Admiralty Trilogy« bekannt und beinhaltet auch Simulationen zu den beiden Weltkriegen. Aber auch Varianten für aktuelle Szenarien sind vorhanden, unter anderem »China‘s New Navy« aus dem vergangenen Jahr.

»Persian Incursion« von 2010 sticht vor allem hervor, weil es den gegenwärtigen Konflikt zwischen Israel und Iran erfahrbar macht. Dabei spielt auch Diplomatie eine wesentliche Rolle. Womit Bond sich treu bleibt: Es geht ihm nicht um ein simples Spiel, sondern um eine herausfordernde Simulation. So wird »Persian Incursion« gerne auch als »Referenzbibliothek in einem Spiel« beschrieben. Wer gerne über militärische Themen liest und die eine oder andere Berechnung zur Schussbahn einer Rakete hinbekommt, kann neben dem Abendvertreib auch viel über moderne Kriegsführung lernen.

Wen aber Tabellen und Kalkulationen abschrecken, muss auf Spielspaß »made by Bond« nicht verzichten. Neben den schon etwas betagten Computerspielversionen von »Harpoon«, schrieb Larry Bond auch das Skript zu dem Spieleerfolg »World in Conflict« aus dem schwedischen Studio »Massive Entertainment«. Das preisgekrönte Computerspiel von 2007 lässt den >>

Spieler in Echtzeit entweder auf Seiten der USA oder der Sowjetunion einen möglichen Dritten Weltkrieg durchleben. Actionreich, aber doch möglichst realitätsnah muss der Spieler geschickt seine knappen Ressourcen und begrenzt zur Verfügung stehenden Einheiten nutzen, um zu siegen. Dass es sich dabei nicht um ein einseitiges Bejubeln des Militärs dreht, zeigt die Darstellung einer Atomexplosion, die sämtliche Protagonisten des detaillierten Narrativs in Schrecken versetzt und zum Nachdenken anregt.

Neben seinen umfassenden Simulationen ist Larry Bond aber fast noch berühmter für seine Romane, die er selbst als »Militärthriller« beschreibt, da sich seine Erzählungen immer um militärische Krisen drehen. Dank des Kontakts zu Tom Clancys Agenten erschien bereits 1986 sein erstes allein verfasstes Werk »Red Phoenix«, in welchem Nordkorea versucht, den Süden zu erobern.

OHNE LARRY BOND KEIN TOM CLANCY?

Bond bleibt bei seinen Werken immer nah an der Realität. Die Ideen für neue Geschichten bekommt er ausnahmslos der Tageszeitung: Piraterie, Umwelt, Terrorismus. Dabei fokussiert er sich möglichst auf zeitweise stabile Situationen, auf eingefrorene Konflikte, damit seine Thriller nicht zu schnell an Aktualität verlieren. In seiner jüngsten Buchserie »Red Dragon Rising«, deren vierter und letzter Band noch in diesem Jahr erscheinen soll, vermischt Bond Aktualität mit einer düsteren Zukunftsvision: Unter dem Einfluss des Klimawandels bricht eine Hungersnot in der Volksrepublik China aus, die sich nicht mehr anders zu helfen weiß, als einen Krieg in Südostasien anzuzetteln, um das Überleben der Kommunistischen Partei zu sichern. Entgegen mancher Autoren verliert sich Bond aber nicht in den technischen Beschreibungen des Militärs. »Don't get caught up in the background«, lautet sein Motto. Für ihn stehe die Charakterentwicklung und nicht das Werkzeug der Protagonisten im Vordergrund.

Der deutsche Leser kommt bisher nicht in den Genuss von Bonds Büchern – es sei denn, er ist bereit, sich in die Vielfalt der maritimen Begrifflichkeiten des Englischen einzuarbeiten. Denn bis auf »Red Storm Rising – Im Sturm«, und das auch nur in Ko-Autorenschaft, ist keines seiner Werke bisher ins Deutsche übersetzt worden. ◄◄◄◄

Quellen und Links:

Persönliche Homepage von Larry Bond

Interview mit Larry Bond vom 10. Mai 2012 im Blog von US-Autor Ethan Jones

Forschungsprojekt der University of Maryland zur Katalogisierung von Computerspielen als Kulturgut

Spielbrett, Spielsteine und Anleitungen von »Persian Incursion«. Foto: Clash of Arms Games

SCI-WERE KOST FÜR PAPPGENERÄLE

von Nils Metzger

>>

»Persian Incursion« versucht, die militärischen und diplomatischen Hürden eines erfolgreichen israelischen Luftschlages gegen das iranische Atomprogramm zu ergründen. Echtes Spielvergnügen kommt dabei nicht auf.

>> Militärisches Säbelrasseln und das Rauschen im Blätterwald – obwohl vielfach Wahlkampfgeplänkel – erwecken häufig den Anschein, ein israelischer Luftschlag gegen das iranische Atomprogramm sei unausweichlich. Welche militärischen Voraussetzungen – ganz abgesehen von den wahrscheinlichen Opferzahlen und diplomatischen Konsequenzen – ein erfolgreicher Luftschlag indessen hat, spielt in der Diskussion deutlich seltener eine Rolle.

Einen besonderen Debattenbeitrag hierzu lieferte die amerikanische Brettspielschmiede »Clash of Arms Games« bereits Ende 2010 ab. »Persian Incursion« – eine abendfüllende Papierorgie für zwei Personen – bildet die Planung und Durchführung eines israelischen Militärschlags gegen die iranischen Atomanlagen nach. Da selbst der Begriff »Planspiel« eine noch zu große Erwartungshaltung auf Spielspaß generiert, sollte man dieses Werk jedoch eher als Simulation begreifen. Spezifikationen der einzelnen Flugzeug- und Raketentypen spielen darin eine ebenso große Rolle wie die politischen Beziehungen zwischen Israel, Iran und ihren möglichen Verbündeten. Einer der Autoren ist Larry Bond, ungekrönter König der Szene der amerikanischen Boardgamer. Er ist vor allem bekannt als Schöpfer der Marine-Simulation »Harpoon«, die 1980 zuerst als Brettspiel erschien, und 1989 erstmals als Computerspiel.

Der Spielplan, das Regelbuch und die Kampfjet-Spielsteine von »Persian Incursion« vor sich ausgebreitet, plant ein Spieler die israelischen Flugbewegungen, während sein Gegenüber die Position von iranischen Luftabwehrgeschützen bestimmt und darauf hofft, seine veraltete, unterfinanzierte Luftwaffe würde doch endlich abheben. Einundzwanzig Runden, das Äquivalent einer Woche Echtzeit, haben die Spieler Frist, um den Spielsieg zu erringen – doch zumindest in den ersten Durchläufen werden sie deutlich mehr Zeit damit verbringen, in den engbedruckten Seiten des Regelbuches nachzulesen, was als nächstes zu tun ist. Das eigentliche Spielgeschehen erweist sich als zäh – selbst für erfahrene Analogstrategen.

Argumentierten Politiker in den vergangenen Monaten meist emotionsgeladen, und entwickelten Medien nahezu wahrsagerische Fähigkeiten auf Basis lückenhafter Geheimdienstberichte, schlägt »Persian Incursion« die entgegengesetzte Richtung ein. Die inhaltliche Grundlage zogen die Macher aus dutzenden Publikationen verschiedenster Forschungsinstitute weltweit und zapften – wie sie selbst angeben – Quellen im US-Militär an. Mangelnde Recherche ist den Clash of Arms-Verantwortlichen nur mit Blick auf die Wahrnehmung des Konfliktes in persischsprachigen Medien vorzuwerfen. Diese fehlt weitgehend. Auch ist die Spielwelt, abgesehen von wenigen, online publizierten Aktualisierungen, weitestgehend auf dem Stand von Ende 2010.

DIE MACHER ZAPFTEN QUELLEN SELBST IM US-MILITÄR AN.

Während der israelische Spieler nur Erfolge verzeichnen kann, wenn er vorausschauend überlegt, welche der zahlreichen Einzelziele er >>

in Natanz, Arak oder Isfahan zuerst bombardiert, baut der Iran auf Propagandaerfolge. Beide Kontrahenten müssen mit unterschiedlichen Strategien vorgehen. Soll der iranische Staat

MAN FREUT SICH, WENN DER GEGNERISCHE MARKER FÜR INNENPOLITISCHE STABILITÄT EINEN PUNKT WEITER GEN NIEDERLAGE GERÜCKT IST.

Geld und diplomatischen Einfluss – im Spiel beides durch Aktionssteine dargestellt – investieren, um technologisch fortgeschrittene Waffensysteme im Ausland einzukaufen, oder sich nicht besser doch in die Opferrolle begeben und versuchen, Israel in einem globalen Medienkrieg zu besiegen? Die Aktionskarten, die beide Seiten nutzen können, um fremde Nationen auf ihre Seite zu ziehen, sind der Teil der Simulation, der am meisten Spielgefühl aufkommen lässt. Man würfelt um Erfolg oder dessen Ausbleiben, man freut sich, wenn der gegnerische Marker für innenpolitische Stabilität einen Punkt weiter gen Niederlage gerückt ist. Die Komplexität der militärischen Planungen erreicht dieses Diplomatiesystem nicht.

Doch letztendlich geht es dem Spiel auch nicht darum, die Erfolgschance eines Luftschlages anhand der Dogfightqualitäten einer iranischen F-5E gegen eine israelische F-16 zu bestimmten – laut beiliegender Tabelle sind diese miserabel. Vielmehr vermittelt es wenige, jedoch umso wichtigere Lehrsätze: Die iranische Luftabwehr hat keine Chance, einen Angriff abzuwehren. Israel ist bei seiner Mission auf die Unterstützung durch Drittstaaten – insbesondere die USA – angewiesen und die israelische Luftwaffe würde durch eine solche Operation bis an die Grenzen und teils darüber hinaus belastet. Es ist unmöglich, im gegebenen Zeitrahmen alle Ziele zu zerstören und bereits mit ein wenig Pech, technischem oder menschlichem Versagen könnte Israel an der Heimatfront und in den Augen der Weltgemeinschaft als Verlierer dastehen.

Michael Peck, der das Spiel im vergangenen November – quasi rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft – für *Foreign Policy* und *Wired's Danger Room* getestet hat, kommt vor allem zu dem Schluss: »Eine Luftoffensive zu planen, ist harte Arbeit.« Er bezeugt Respekt vor Planern der US Air Force, nachdem er selbst als israelischer Spieler »Persian Incursion« erlebt hat. ‹‹‹‹

Quellen und Links:

Vorstellung des Spiels auf der Webpräsenz von Clash of Arms Games

Bericht des sicherheitspolitischen Blogs *Danger Room* vom 10. November 2011

Spielbericht der *Foreign Policy* vom 9. November 2011

MACKINDERS ERBEN

von Thomas Barber

Entwickler der »Herzlandtheorie«: Sir Halford John Mackinder (1861-1947) ist einer der Begründer der Geopolitik.

Seit 1991 haben Millionen Spieler ihre Nation rundenweise zur Weltmacht erhoben. Ohne es zu merken, haben sie dabei große Teile der klassischen, europäischen Geopolitik verinnerlicht. Ein Blick in die Seele der Aufbaustrategiespiel-Reihe »Civilization«.

>> »Die Auswirkungen von Faktoren wie Geografie, Wirtschaft und Demografie auf die Politik, speziell die Außenpolitik eines Landes«, so die Definition von »Geopolitik« laut Merriam-Webster. Doch können geopolitische Begriffe und Weltbilder auch in Computerspielen identifiziert werden und kann Geopolitik die Grundlage für das Handeln von Spielern sein? Oftmals ist die Ausgangssituation bei Computerspielen so vorgegeben, dass man kaum über Hintergrundinformationen verfügt. Man befindet sich zunächst innerhalb einer kaum durchschaubaren Ausgangslage.

Umso wichtiger ist es, durch intuitive Konzepte einen sinnvollen und glaubhaften Rahmen für den weiteren Verlauf des Spiels zu schaffen. Außerdem muss auch die Spielmechanik, die das Handeln des Spielers bestimmt, einfach nachvollziehbar und logisch durchdacht sein. Viele geopolitische Ansätze lassen sich leicht und intuitiv nachvollziehen. Umgekehrt muss ein Spieler diese immanente Logik, beziehungsweise Denkmuster jedoch auch richtig anwenden, um erfolgreich zu sein. Deshalb müssen Spiele als »neues Medium« begriffen werden, die sich durch ein hohes Maß an Interaktion zwischen Konsument und Spiel auszeichnen. >>

Generell unterscheiden die Theorien der Internationalen Beziehungen drei Analyseebenen, die allesamt ihren Widerhall in der Spielmechanik finden: Das System, die Akteure und die Individuen. Daraus ergeben sich eine Reihe von Fragen: Auf welcher Ebene beeinflusst der Spieler die Strukturen des Spiels und auf welcher Betrachtungsebene handelt er? Kann der Spieler den gegebenen Staatsaufbau oder das internationale System verändern und tritt eine spürbare Veränderung durch sein Handeln ein? Hat der Spieler die Möglichkeit die vom Spiel vorgegebenen Fakten zu interpretieren oder muss er die Fakten und damit das abgeleitete klassische geopolitische Handeln als gegeben hinnehmen? Wie verändert sich das Spielverhalten je nach Ausgangslage und Machtstellung des Spielers?

Die Reihe »Civilization«, kurz »CIV« genannt, stellt innerhalb des Strategiespiel-Genres eine kleine Besonderheit dar. Der erste Teil erschien 1991, die andren Teile folgten 1996, 2001 und 2005. 2010 erschien der fünfte und bislang letzte Teil der Reihe. Zum einen ist es wohl eines der komplexesten Aufbaustrategie-Spiele, wodurch es eine relativ lange Einarbeitungsphase erfordert. Zum anderen ist es eines der wenigen äußerst erfolgreichen Strategie-Spiele, die rundenbasiert ablaufen. Der Spieler kann in Ruhe seine nächsten Schritte planen, der Computer handelt anschließend.

Im Handbuch zu »Civilization IV« erhebt das Spiel den Anspruch, als »Weltgeschichtssimulation« eine Welt zu schaffen, in der der Spieler Krieg, Diplomatie, Religion, Handel und Technologie gleichermaßen und gleichzeitig beherrschen muss, um das Spiel siegreich bestreiten zu können. Das Spiel ist vom Aufstieg und Fall ganzer Zivilisationen und deren Kampf um Vorherrschaft geprägt, der Spieler übernimmt eine von ihnen. Jedes Volk hat unterschiedliche Eigenschaften und Spezialeinheiten. Deutschland beispielsweise wird als Deutsches Reich mit den beiden Staatsoberhäuptern Bismarck und Friedrich II. aufgeführt. Unter Bismarck wird das deutsche Reicht als expansiv und industriell beschrieben, bei Friedrich II. wiederum als philosophisch und organisiert.

Egal welche Staatsform der Spieler wählt, er bleibt immer »totaler« Herrscher seiner Zivilisation. Total im Sinne, dass der Spieler alle gesellschaftlichen, politischen und ökonomischen Rahmenbedingungen vorgibt und nach Belieben ändern kann. Das allgemeine Wahlrecht beispielsweise schränkt die Handlungsmöglichkeiten des Spielers nicht ein, er muss bei Kriegserklärungen lediglich den Unmut der Bevölkerung hinnehmen. Dieser äußerst sich in einer Einschränkung der Produktivität innerhalb der Stadt. Er kann nicht gestürzt oder abgesetzt werden, auch erfolgt grundsätzlich keine anderweitige Einschränkung. CIV bietet dem Spieler eine Vielzahl von Möglichkeiten, mit denen das Spiel gewonnen werden kann. Dabei kann er klassische Ziele, wie Eroberung, Vorherrschaft oder die meisten Punkte nach Ablauf einer bestimmten Zeit zu besitzen, aber auch interessante Varianten wie das Weltraumrennen auswählten, bei dem technologischer Fortschritt im Zentrum steht.

Die Ausgangslage ist für alle Zivilisationen gleich. Man beginnt mit einem Krieger oder Kundschafter und einem Siedler im Jahre 4000 vor Christus. Bereits hier wird der Spieler mit dem ersten geopolitischen Aspekt konfrontiert. Möchte er mit dem Siedler eine Stadt gründen, wird auf der Karte dargestellt, welche Eigenschaften das jeweilige Terrain besitzt. Das Gelände besitzt grundsätzlich drei Eigenschaften und steigert entweder den Zugang zu Nahrung, Wohlstand oder Produktivität. Verfügt die Stadt über weniger Nahrung als sie benötigt, stagniert das Wachstum oder es bricht sogar eine Hungersnot aus. Durch wohlhabende Städte einer Zivilisation erhöht sich die Forschungsgeschwindigkeit. Je produktiver eine Stadt ist, desto schneller werden Einheiten oder Gebäude innerhalb der Stadt produziert. Der Spieler muss also bereits bei der Gründung seiner ersten Stadt äußerst vorausschauend vorgehen, sonst kann er im späteren Verlauf das Wachstum seiner Stadt nicht mehr aufrecht erhalten. So sichert der Zugang zum Meer die Ausbreitung auf den Seeweg, allerdings verfügt sie zu Beginn über weniger Felder, die mit >>

LEIBEIGENSCHAFT ERHÖHT DIE PRODUKTIVITÄT.

Gebäuden oder Produktionsstätten bebaut werden können.

Dieser Vorteil kann sich je nach gewählter Siegbedingung auszahlen: 1904 formulierte der britische Geograf Halford Mackinder seine »Heartland«-Theorie, wonach ein Staat durch die Kontrolle eines vollständigen Kontinents für Seenationen unangreifbar würde, da ein solcher Angriff ausschließlich über den Seeweg erfolgen müsste. »Verschanzt« sich nun eine CIV-Nation auf einer Insel, kann der Spieler – ganz im Sinne Mackinders – sich auf den Ausbau der Landstreitkräfte konzentrieren und so einen Vorteil erlangen.

Meist muss der Spieler aber versuchen, einen Ausgleich zwischen technologischem Fortschritt, Expansion, der Aufstellung einer Militärmacht und dem Wohlbefinden der eigenen Bevölkerung zu schaffen. Die Regierungs- und Staatsformen unterscheiden sich durch verschiedene Vor- und Nachteile, wie auch die sieben vorhandenen Religionen mit bestimmten Eigenschaften verbunden sind, die jedoch ausschließlich positiv ausfallen. Der Wechsel zwischen Systemen ist jederzeit möglich. Wählt man beispielsweise bei der Einführung der Eisenbahn unter Ökonomie

D-Day vor Heliopolis: »Civilization V« spiegelt den klassischen Konflikt zwischen Land- und Seemacht wieder.

Screenshot: Firaxis Games

FREIER WECHSEL ZWISCHEN DEN STAATSFORMEN

»Leibeigenschaft«, ist die Bevölkerung deutlich produktiver und so erfolgt der Umbau der Straßen zu Eisenbahngleisen eineinhalb mal so schnell, als bei anderen auswählbaren Ökonomien. Somit hat man einen enormen Mobilitätsvorteil gegenüber den anderen Spielern.

Der Technologiebaum indessen versucht, die reale chronologische Abfolge der Staatstheorien nachzubilden. Das Erforschen neuer Herrschaftsformen stellt nicht zwingend eine Verbesserung dar, der Spieler muss vielmehr seinen individuellen Stil finden. Daneben beeinflusst der Spieler sowohl die Bevölkerungs-, als auch die Sozial- und Wirtschaftspolitik seines Staates. Der Spieler muss durch den Bau von Theater, Sportstätten oder Monumentalbauten das Bedürfnis der Be-

völkerung nach kulturellen Gütern befriedigen. Er muss sich mit allen Politikfeldern befassen, die nach dem skandinavischen Theoretiker Rudolf Kjellén Geopolitik ausmachen. Und auch in einem weiteren Aspekt findet sich kjellénisches Denken in Civilization wieder: Der Spieler übt bei CIV eine totale Herrschaft über seine Zivilisation aus, er repräsentiert in gewisser Weise den Idealtypus eines absoluten Herrschers. Der Spieler als sinnlich-vernünftiges Wesen wird sozusagen eins mit dem Staat, den er kontrolliert. Die Verkehrswege zwischen seinen wenigen Städten sind von zentraler Bedeutung, Kjellén spricht analog von den »Pulsadern« eines Staates, den (Haupt-) Städten kommt die Rolle des Herzens zu. Es liegt hier also eine Form des »Staatsorganizismus« vor, in der sich der Staat durch den Spieler und sein Handeln im virtuellen Raum manifestiert.

All diese Aspekte stellen bereits eine hohe Komplexität dar, sie werden aber dennoch von der Bedeutung der geografischen Rahmenbedingungen überlagert. Der Spieler kann nur Gebäude und Produktionsstandorte innerhalb seiner »kulturellen Grenzen« errichten, die auf der Weltkarte durch Einfärbungen in der Farbe der jeweiligen Nation dargestellt werden. Auch die eigenen Städte sind nicht zwangsläufig miteinander verbunden. Ihre jeweiligen Grenzen müssen erst durch die Schaffung von Kultur in den Städten soweit erweitert werden, bis die Grenzen aneinanderstoßen. Hier schafft der Spieler eine Art Großraum und zugleich Kulturlandschaft.

Das Gebiet, das der Spieler beherrscht, wird nicht als Staat mit klassischen Grenzen beschrieben, sondern als Einflussbereich. Vernachlässigt man die Städte am Rand seines Reiches, kann es passieren, dass fremde Zivilisationen dort an Einfluss gewinnen und die Stadt sich vom eigenen Reich abspaltet. Betritt ein anderer Spieler ohne vorherige Öffnung der Grenzen die Einflusssphäre eines anderen Spielers, bricht automatisch Krieg aus. Somit erfüllt der Spieler die beiden Charakteristika von Reichen nach dem deutschen Staatsrechtler Carl Schmitt: Durchdringung der politischen Idee und das Interventionsverbot.

DER SPIELER KANN DER GEOPOLITIK ZU KEINER ZEIT ENTGEHEN.

Zwar hat der Spieler enorme Entscheidungsmöglichkeiten in der Interaktion mit anderen Spielern, die Beschaffenheit der internationalen Ordnung insgesamt kann er jedoch nicht beeinflussen. Auch mit der Schaffung internationaler Allianzen bleibt der Grundkonflikt bestehen; um zu gewinnen kann sich der Spieler nicht auf die anderen Parteien verlassen. Ein globaler demokratischer Friede ist keine zwingende Perspektive. Die innerstaatliche Ebene erleichtert, bzw. erschwert bestimmte Entscheidungen, ausschließend wirkt sie jedoch nicht.

All diese Faktoren belegen, dass sich der Spieler zu keinem Zeitpunkt geopolitischen Überlegungen entziehen kann. Der Vorwurf, dass Geopolitik nur dazu diene, das Handeln von Großmächten zu legitimieren, gilt zumindest für CIV nicht. Die zahlreichen, in der Mehrheit jugendlichen Konsumenten der CIV-Reihe setzen sich erfolgreich mit geopolitischen Fragestellungen auseinander – bewusst oder unbewusst. Die Spieler erfassen die Bedeutung des Raumes für ihr Handeln und erlernen »im Kleinen« Modelle der realen Politik. ‹‹‹‹

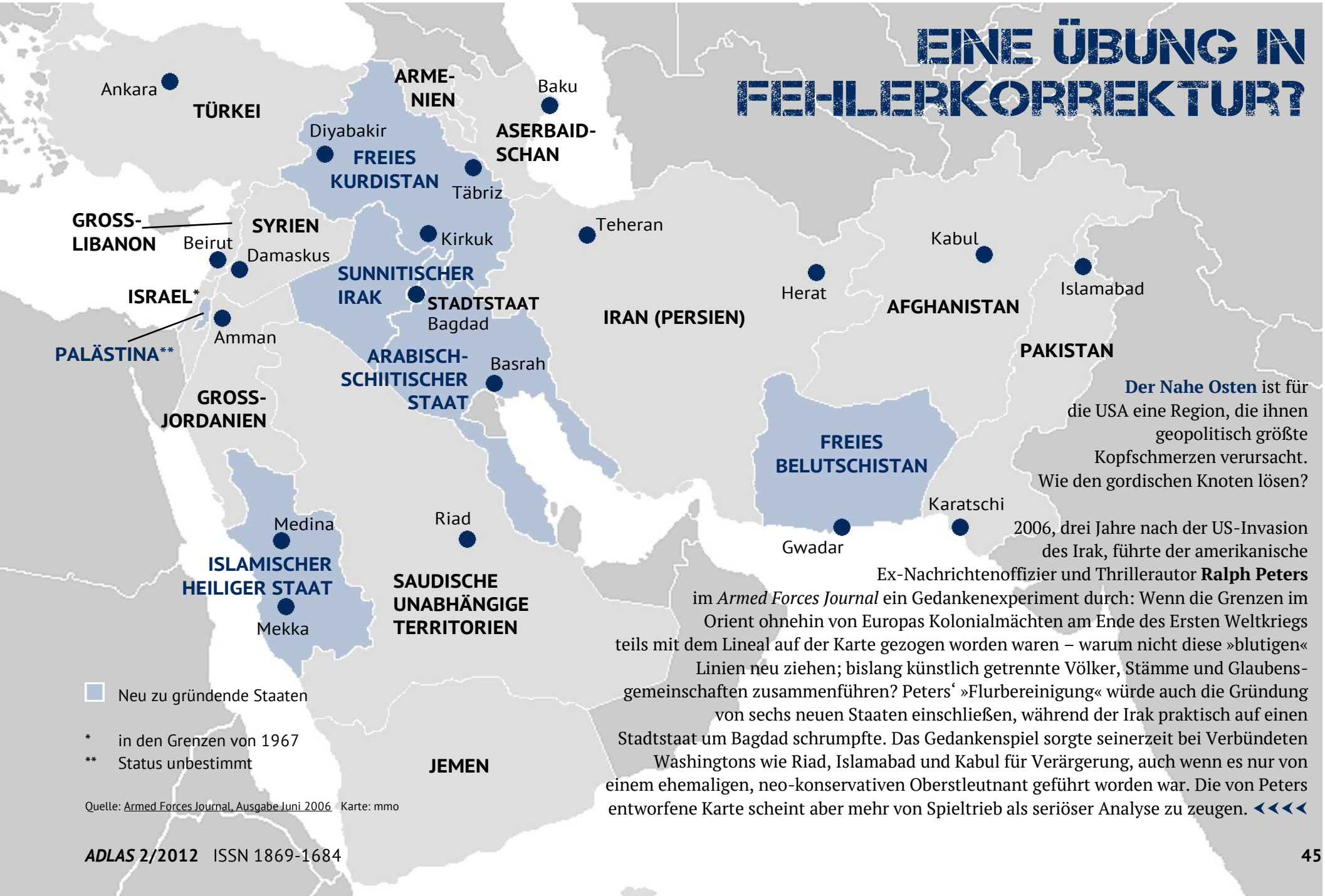
Thomas Barber hat Staats- und Sozialwissenschaften, Internationales Recht und Politik an der Universität der Bundeswehr München studiert.

Quellen und Links:

Meldung der Zeitschrift *Gamestar* vom 13. Juni 2012 über eine bisher zehn Jahre andauernde Partie »CIV2«

Rezension der *Zeit* vom 3. September 2009 über den Forschungsband »Wie wir spielen, was wir werden« von Tobias Bevc und Holger Zapf

EINE ÜBUNG IN FEHLERKORREKTUR?



Quelle: Armed Forces Journal, Ausgabe Juni 2006 Karte: mmo

Der Nahe Osten ist für die USA eine Region, die ihnen geopolitisch größte Kopfschmerzen verursacht. Wie den gordischen Knoten lösen?

2006, drei Jahre nach der US-Invasion des Irak, führte der amerikanische Ex-Nachrichtenoffizier und Thrillerautor **Ralph Peters** im *Armed Forces Journal* ein Gedankenexperiment durch: Wenn die Grenzen im Orient ohnehin von Europas Kolonialmächten am Ende des Ersten Weltkriegs teils mit dem Lineal auf der Karte gezogen worden waren – warum nicht diese »blutigen« Linien neu ziehen; bislang künstlich getrennte Völker, Stämme und Glaubensgemeinschaften zusammenführen? Peters' »Flurbereinigung« würde auch die Gründung von sechs neuen Staaten einschließen, während der Irak praktisch auf einen Stadtstaat um Bagdad schrumpfte. Das Gedankenspiel sorgte seinerzeit bei Verbündeten Washingtons wie Riad, Islamabad und Kabul für Verärgerung, auch wenn es nur von einem ehemaligen, neo-konservativen Oberstleutnant geführt worden war. Die von Peters entworfene Karte scheint aber mehr von Spieltrieb als seriöser Analyse zu zeugen. ‹‹‹‹

Screenshot: Electronic Arts

»DER TOD IM SPIEL IST VOR ALLEM EIN ANFANG«

Interview: Marcus Mohr

Screenshot des Mehrspieler-Modus von »Medal of Honor« von Electronic Arts, vorgestellt auf der »Electronic Entertainment Expo« in Los Angeles im Juni 2010.

Martin Geisler leitet das »Institut für Computerspiel – Spawnpoint« an der Fachhochschule Erfurt. Er und seine Mitarbeiter forschen unter anderem zu Rolle und Funktion des Todes in der Unterhaltungssoftware. Der Medienpädagoge teilt die scheinbar allgemeine deutsche Schelte über »Killerspiele« nicht, sondern sieht die Gewalt auf dem Computerbildschirm in der übergeordneten gesellschaftlichen Entwicklung begründet.

ADLAS: Wenn Sie und ihr Institut sich mit dem Sterben im Computerspiel auseinandersetzen – welche Erkenntnisse haben Sie zum Thema?

Martin Geisler: Das Symbol Tod im Spiel hat viele Funktionen. In der Spieldynamik steht es für das Scheitern an der spielerischen Herausforderung. Der Spieler wird aufgefordert, seine Fähigkeiten zu verbessern und sich im Wettkampf mit sich und anderen zu entwickeln. Für die Spielregeln dient der Tod als struktureller Rahmen. Nicht selten wird erst durch den Tod der Spielfigur ein Hindernis offenbar und erlaubt in der Wiederholung eine angepasste Spielweise. Damit der Tod im Spiel jedoch nicht beliebig wird, und wir Hindernissen nicht gleichgültig entgegentreten, dient er im Spiel auch der Inszenierung. Durch ein emotionales Einbinden, das parallel zur Spielkonstruktion verläuft, werden die Herausforderungen für den Spieler bedeutsam. >>

Als bedeutsam und wirkungsvoll wollen wir uns auch im realen Leben empfinden. Das Spiel bietet uns den Möglichkeitsraum, dies experimentell zu durchleben. Dass sich Wirksamkeit dabei oftmals eher destruktiv als konstruktiv ausdrückt, eher Kriege als Liebesgeschichten gespielt werden, erklärt sich dramaturgisch: In nahezu jeder Geschichte steht dem Erreichen des Ziels ein ebenbürtiger Gegner im Weg. Ein Sieg wird von uns umso bedeutungsvoller erlebt, wenn das Hindernis all unsere Energie einfordert.

Der Wunsch nach Wirksamkeit, Bedeutung und Entwicklung entspricht im und auch außerhalb des Spiels unserer Lebensweise. Ein Spielsieg erzeugt somit zunächst ein gutes Gefühl. Wem es aus dem Spiel heraus gelingt, konstruktive Wirksamkeit zu wecken, beispielsweise im eSport, in Clans und Gilden, in Machinimas und Artworks, in Live-action-Rollenspielen oder sogar eigenen Spielentwicklungen, für den ist der Tod im Spiel vor allem eines – ein Anfang.

Welche Auswirkungen haben Tod und Gewalt, die auf dem Bildschirm gezeigt werden, bei den Spielenden?

Bezüglich der Frage nach der Wirkung sollten wir zunächst zwischen Spielweise, Symbolfunktion und Spieltyp differenzieren. Je nachdem lassen sich sehr unterschiedliche Potenziale feststellen. Monokausale Wirkungen sind auszuschließen. Das Hans-Bredow-Institut für Medienforschung hat bereits 2007 festgehalten, dass ein eindeutiger empirischer Nachweis, »violente Bildschirmspiele« würden aggressive Emotionen fördern, bislang noch nicht habe erbracht werden können. Das gilt heute noch.

Grundlegend lassen sich zur Gewaltwirkungsfrage zwei Aspekte als wesentlich benennen. Erstens: Die gesamte Lebenswelt einer Person führt zu Präferenzen und Abneigungen hinsichtlich der Akzeptanz realer oder fiktiver, medialer, Gewaltdarstellungen. Die Faszination an bestimmten Spielen, auch gewalthaltigen Spielen, hängt mit den jeweiligen Lebenskontexten des Konsumenten zusammen. Somit wählt sich der Spieler das dazu passende Spiel. Ein Spiel mit extremen Gewaltdarstellungen bestimmt nicht die Lebenswelt eines Menschen. Das heißt jedoch auch, es ist nicht auszuschließen, dass Gewaltinhalte in Medien auf einen bereits gewaltbereiten Menschen im Kontext negativ wirken können.

>>

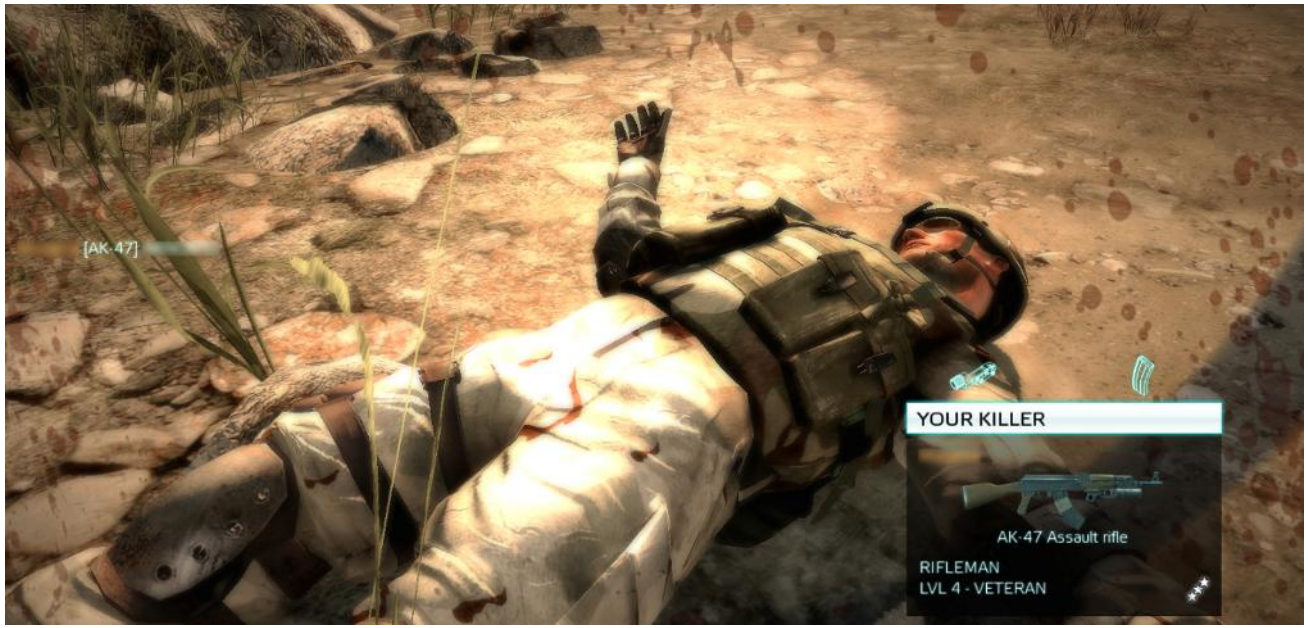
»DER WUNSCH NACH BEDEUTUNG ENTSPRICHT IM UND AUCH AUSSERHALB DES SPIELS UNSERER LEBENSWEISE.«

Foto: privat

MARTIN GEISLER

ist Absolvent der Walter-Gropius-Schule für Kunst und Gestaltung und studierte in Erfurt Sozialpädagogik. Nach seiner Promotion an der Universität Erfurt 2008, über »Mythos Clans – Dimensionen und Strukturen von Computerspielgemeinschaften«, war er Referent und Dozent für Medienpädagogik und eLearning an der Fachhochschule Erfurt. Seit 2007 leitet er das medienpädagogische Institut für Computerspiel – Spawnpoint; zudem ist er seit Oktober 2011 an der FH Jena Professor für Medien- und Kulturpädagogik.

Screenshot: Electronic Arts



Tod durch Kalaschnikow: Nur ein Zwischenergebnis im Mehrspieler-Modus von »Medal of Honor« von 2010.

Und zweitens: Lerneffekte spielerischen Handelns wirken sich zunächst auf das Spiel aus. Zwischen Spiel und Wirklichkeit gibt es theoretisch keinen kausalen Zusammenhang. Man ist gewissermaßen entbunden von der Ernsthaftigkeit des realen Lebens. Werden die Bausteine des Spiels – wie Freiheit, Unendlichkeit, Freiwilligkeit – beschädigt, kann nicht mehr von Spiel gesprochen werden. Computerspiele versetzen die Spieler in einen Gemütszustand von Macht beziehungsweise Ohnmacht.

Spiele greifen dazu Bezüge aus realen, auch medialen, Kontexten und Lebenswelterfahrungen der Spielenden auf. Sie vermitteln das Gefühl, die fiktive Situation, das Spiel und sich selbst zu kontrollieren – Computerspiele mit hohem Gewaltgrad werden abgelehnt, solang sie nicht kontrolliert werden. Und Spielerfolge führen zu einer Neubewertung. Das heißt, der Spieler sieht die Gewalt im Computerspiel zunächst in einem Funktionsrahmen, als Anzeige für Erfolg und Misserfolg. Die Inszenierung außerhalb des Funktionsrahmens dient der Theatralisierung.

Haben die Spieler denn keine moralischen Bedenken, wenn sie sich von Gewalt im Spiel praktisch unterhalten lassen?

Auf diese Frage reagieren Spieler mit Unverständnis. Für sie steht der Spielerfolg im Mittelpunkt. Heftig diskutiert wird nun, ob diese Aussage von hoher oder geringer Selbstreflektion zeugt. Für den Genuss an Gewalt im Computerspiel muss diese aufbereitet und in akzeptierbare Form gebracht werden. Sie muss Aspekte der realen Welt enthalten, um Erlebnisdichte zu gewährleisten aber auch ästhetisch codiert werden, um nicht abzustoßen. Führen jedoch die Spiele selbst im Wettstreit um Aufmerksamkeit zu einer Erhöhung akzeptierbarer Formen von Gewaltdarstellungen? Ja, ich denke, der Anstieg von Gewaltdarstellungen ließe darauf schließen.

Dem Spieler ist die Fiktion der Gewaltdarstellung dennoch bewusst, und sie dient der Anzeige des Spielerfolgs. Diese Anzeichen müssen im Spiel klar, messbar und vergleichbar sein. Gewaltdarstellungen in Medien müssen mit dem vorherrschenden Wertesystem der Gesellschaft abgeglichen werden. Zivilisationsprozesse führten zu Zurückhaltung innerer Triebe, die, wie Norbert Elias es ausgedrückt hat, »je nach Druck, je nach Lage der Gesellschaft und des Einzelnen in ihr«, zu Spannungen und Störungen im Verhalten führen kann, so dass sie auf Seitenwegen einen Ausgang finden werden.

Für die Mehrheit aller Spieler sind die Gewalt und der Tod im Spiel unproblematisch. Allerdings sollten wir durchaus die Frage stellen, in welcher Wechselwirkung Spiele mit hohem Gewaltgrad mit der uns bekannten, von uns akzeptierten und erlebten Form von Gewalt, Krieg und Tod zu tun hat. Dient das Kriegsspiel dazu, unsere Akzeptanz gegenüber Kriegskonflikten zu erhöhen, oder ist das Kriegsspiel Mittel, um entsprechende Belastungen medial zu verarbeiten? >>

Wie bewerten Sie diese Erkenntnisse nun ganz allgemein?

Für mich und die Arbeit des Instituts Spawnpoints ergeben sich drei Hauptschwerpunkte aus der aktuellen Diskussion: Erstens, für eine Entmystifizierung und kommunikative Begegnung von Spielern und Nicht-Spielern braucht es dringend der Aufklärung über die Gravitation von Computerspielen und der sozialen Bedeutung des Kulturgutes Computerspiel. Erst daraus lassen sich Erkenntnisse über problematische und unproblematische Spielweisen ziehen. Während dies in den Elternhäusern langsam zunimmt, ist die öffentliche Debatte nach wie vor durch große Unkenntnis und Falschaussagen geprägt. Spieler, insbesondere potenziell problematische Spieler zu erreichen, wird dadurch erschwert.

Zweitens sollten Spieler immer wieder dazu ermutigt werden, über ihr Spiel zu reflektieren. Das Stichwort hierzu lautet Rahmungskompetenz. Wer für sich nicht nur Toleranzen, sondern auch Grenzen definieren kann, weiß sein Spiel- und Alltagsverhalten förderlich zu regulieren. Daraus können nicht nur nicht »schädliche«, sondern vielzählige »nützliche« Potenziale geweckt werden – also soziale, kreative, kommunikative Eigenschaften et cetera.

Und Drittens: Spiele sind Spiegelbilder unserer Gesellschaft. Wir können sie nutzen, um ganzheitliche philosophische, politische und gesellschaftliche Zusammenhänge zu erkennen, zu beurteilen und gegebenenfalls zu beeinflussen.

Kennen Sie Reaktionen von Soldaten zum Beispiel in Bezug auf solche Spiele wie »Medal of Honor« oder das immer noch nicht veröffentlichte »Six Days in Fallujah«?

»Medal of Honor 2010« haben die mir bekannten Soldaten recht positiv bewertet – wobei allerdings eine allgemeine negative Bewertung der Einzelspielerkampagne zu verzeichnen war. Als gut wurde der Mehrspielermodus beurteilt. Besonders die spielerische Dynamik und Inszenierung, Sound und Grafik, waren Pluspunkte. Als weniger gelungen galt die Trefferabfrage, das Respawn, die hohe Spielgeschwindigkeit und die damit einhergehende, geringe taktische Bedeutung. Zwei Aspekte wurden bezüglich der Inszenierung besonders diskutiert. Im Vorfeld sah sich der Hersteller anlässlich heftiger Kritik dazu veranlasst, die »Gegner- >>

»FÜR DIE MEHRHEIT ALLER SPIELER SIND DIE GEWALT UND DER TOD IM SPIEL UNPROBLEMATISCH.«

DAS INSTITUT FÜR COMPUTERSPIEL – SPAWNPOINT

setzt sich seit 2007, in emanzipatorischer Tradition der Medienpädagogik, ganzheitlich mit dem Medium Computerspiel auseinander. Ziel ist, Spieler und Nicht-Spieler zu einem reflektierten Umgang mit Computerspielen anzuregen. Das Computerspiel erfährt durch das Institut Legitimation als wichtiger Freizeitfaktor, als Kommunikations- und Interaktionsmittel, als Kultur- und Sportbereich sowie als methodisches Mittel. Insbesondere steht der Kontakt zur Spieler-Community im Fokus der Arbeit des Instituts.

Spawnpoint widmet sich in fünf Modulen der Thematik Computerspiele: Kunst, Kultur und Sport, Bildung, Beratung sowie Emanzipation. Das Institut bieten Know-how, Wissen und Equipment, um Computerspiele zu erfahren und zu nutzen. Darüber hinaus versteht sich Spawnpoint als Forschungsinstitut, um das junge Medium zu erkunden. Mit Projekten, Veranstaltungen, Veröffentlichungen, Kongressen und als Diskussionsplattform versteht sich Spawnpoint als fachlicher Moderator und Unterstützer im gesellschaftlichen Diskurs um das Thema Computerspiel.

Eines der Angebote des Instituts für Aufklärung und Didaktik ist der Dokumentarfilm »totgespielt – Die Funktion des Symbols Tod im Computerspiel«, den es selbst produziert und im April 2012 veröffentlicht hat.

seite« nicht mehr als »Taliban«, sondern als »Opfor« zu bezeichnen. Obwohl, oder gerade weil, für das Spiel irrelevant, wurde diese Änderung als lächerlich kritisiert. Spannend ist vielleicht, dass der Vertreiber Electronic Arts sich nach den negativen Kritiken etwas »beleidigt« gab und den Support für das Spiel eingestellt hat. EA konzentrierte sich dann auf seinen Titel »Battlefield 3« dem auch die Mehrheit der Spieler gefolgt ist. Die »Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle« kritisierte – zu Recht –, dass Gewalt teils unrealistisch überbetont wurde. Man hörte beispielsweise Treffer über mehrere Kilometer.

Die Produktion um »Six Days in Fallujah« verfolge ich sehr interessiert. Nach den Plänen, der Entwicklung, dem Protest, dem Finanzierungsstopp durch den japanischen Entwickler Konami war mein letzter Stand, dass das Spiel einen neuen Investor sucht. Aktuell gibt es diesen wohl noch nicht. Insofern ist das Spiel bisher auch kaum diskutiert. Allein die erste Aussage; man wolle viele verschiedene Sichtweisen – der US-Soldaten, der Aufständischen und der Zivilbevölkerung – zulassen, wurde mit Spannung erwartet, jedoch durch die Beteiligung der CIA als unwahrscheinlich befunden. Ich persönlich fände es einen durchaus gangbaren Schritt, in einem Computerspiel auch aktuelle Ereignisse zu reproduzieren, wenn dabei Gelegenheit gegeben wird, dass Geschehen in seiner Komplexität einzusehen. Gutes Beispiel dafür aus der Filmszene ist »Battle for Haditha«.

... ein britischer Spielfilm aus dem Jahr 2007, der die Ereignisse der gleichnamigen Schlacht im Irak zwischen US Marines und Aufständischen zwei Jahre zuvor ja fast dokumentarisch rekonstruiert.

»SPIELER SOLLTEN IMMER WIEDER DAZU ERMUTIGT WERDEN, ÜBER IHR SPIEL ZU REFLEKTIEREN.«

Eine Emanzipation der Spiele, Themen auf eine solche Weise aufzuarbeiten, dauert wohl noch, ist aber meiner Einschätzung nach in der Zukunft zu erwarten. Aus beiden Beurteilungen kann man entnehmen, wie wenig die Spielerszene das Computerspiel mit realen Kriegsereignissen in Verbindung bringt. Obwohl hinsichtlich der Wirkungsvermutungen an sich erfreulich, hielte ich es nicht für verkehrt, Spieler dazu aufzurufen, zu diesen Zusammenhängen Position zu beziehen.

Haben Sie Kontakte zu Spieleentwicklern und nutzen Sie diese für Ihre Forschung?

Kaum. Unsere geringen Kontakte zu Publisher-Studios sind projektbezogen – zum Beispiel bei Preisen für Wettbewerbe, für Spiele et cetera. Allerdings sehen wir den »Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware« durchaus in der Verantwortung, medien- und computerspielpädagogische Projekte und Forschungen zu unterstützen. Selbstverständlich würde dies große Transparenz benötigen, damit keine Vorwürfe des Lobbyismus laut werden. ◂◂◂◂

Quellen und Links:

Webpräsenz des Instituts für Computerspiel – Spawnpoint

Webpräsenz der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle

Blog *stigma-videospiele.de* des »Verbands für Deutschlands Video- und Computerspieler«

WENN GEWALT ABSCHEULICH WIRD

Jan Steen: »Streit über ein Kartenspiel«. 2. Hälfte des 17. Jhd.

Auf der diesjährigen Spiele-Fachmesse E3 in Los Angeles legten viele Präsentationen den Fokus so sehr auf die Ästhetisierung von Gewalt, dass es einem Besucher zu viel wurde: ein Gastbeitrag von Blogger Nathan Grayson

>> Eine der zentralen Szenen der diesjährigen E3-Pressekonferenzen-Orgie fand nicht auf einem Bildschirm oder einer Bühne statt. Sie war nicht geplant oder einstudiert, und vor allem kam sie völlig unerwartet. Ich saß in einem, bis auf den letzten Platz gefüllten, Arena-gleichen Auditorium und beobachtete, wie eine Spiele-Präsentation eine Großbildleinwand größer als mein Heimatort füllte – okay, das war nicht überraschend, schließlich tat ich das bereits den ganzen Tag lang. Diese Vorführung jedoch hielt abrupt inne, als – nur wenige Zentimeter von der Kamera entfernt – ein menschlicher Kopf in einer Fontäne aus super-detailliertem Blut und Körperteilen infolge eines Schrotflinten-Volltreffers explodierte. Es folgte ein betäubender Applaus hunderter Zuschauer für »The Last of Us« vom Studio Naughty Dog aus Kalifornien.

Es war der Höhepunkt am Ende eines grotesk fröhlichen Messerstechens, Beinabsägens und natürlich Umsichschießens. Nach diesem stundenlangen Konferenzmarathon fallen mir allerhöchstens fünf Spiele ein, die keine schön gerenderte Tötungsanimation beinhalteten. Und wie die anwesenden Fans diesen Umstand beklatscht haben. Sind wir also alle zu hirnlosen Barbaren mit fetischhaftem Blutdurst verkommen? Kaum. Einfache Schwarz-Weiß-Urteile helfen bei diesem komplizierten Thema kaum weiter. >>

Das übertriebene Töten in Spielen ist nichts Neues. Gewalt scheint die Antwort, wenn Spieldesigner sich fragen: »Was ist die unmittelbarste, fesselndste und befriedigendste Art, mit einer Spielwelt zu interagieren?« Das Problem, das die E3-Vorführung offengelegt hat, liegt in der Art der Präsentation. Es ist bezeichnend, was ein bisschen Makeup, ein paar schlecht beratene Kommentare eines ahnungslosen Referenten und ein Trailer, so zurechtgeschnitten, dass er eine sehr spezifische Zielgruppe hinter ihrem kollektiven Ofen hervorlockt, bewirken können. Tatsächlich haben unter all dem Präsentations-Furor viele sehr intelligente Menschen übersehen, dass einige dieser blutüberströmten Spiele versuchen, das Medium – jenseits der Gewaltdarstellung – weiterzudenken.

ALS MÜNDIGE ERWACHSENE MÜSSEN WIR EINSCHREITEN.

Ernsthaft! »Far Cry 3« – so das Konzept der Entwickler – soll eine überzeichnete Studie zur Frage sein, wie Ego-Shooter und die sie umgebende Kultur sowohl Spieler als auch Programmierer als menschliche Wesen beeinflussen. »Tomb Raider« hingegen steigert das Gefühl der Verletzbarkeit und Wehrlosigkeit des eigenen Charakters auf ein nur schwer auszuhaltendes Niveau. »The Last of Us« schließlich scheint es zu gelingen – trotz der zu Anfangs beschriebenen tödlichen Schusswunde –, in einem postapokalyptischen Szenario Gewalt so furchtbar aussehen und sich anhören zu lassen, dass sie wahrlich die letzte Zuflucht verzweifelter und bedauernswerter Personen geworden ist, die darum kämpfen, die letzten verbliebenen Dinge, die sie lieben, zu beschützen.

Zugegebenermaßen, eine alarmierend hohe Zahl an Titeln – »Assassin's Creed«, »Dead Space«, »Medal of Honor« oder »Call of Duty: Black Ops« – geben sich weiterhin mit dem altbekannten »slow-motion-shooty-shooty-bang-bang« ab und sind damit zentraler Bestandteil des Problems. Um das klarzustellen: Ich habe kein grundsätzliches Problem mit dem Umstand, dass Brutalität auch Spaß bereiten kann. Diese Vorgänge sind virtuell. Als verantwortungsbewusste Erwachsene sollten wir wissen, wo man die Grenze zu ziehen hat. Die gesamte Argumentation, dass Spiele keine Gewalt auslösen würden, dreht sich um diese Erkenntnis. Nun jedoch zur Krux der Geschichte: Die Pressekonferenz auf der E3 legte das Gegenteil nahe.

OFT IST NICHT DAS SPIEL SELBST, SONDERN DIE ART DER PR DAS ABSTOSSENDE.

Verantwortungsbewusstsein ist der Schlüssel, und leider haben alle Seiten dieses schmerzlich vermissen lassen. Schnell hintereinander geschnittene Gewaltszenen waren zentrale Botschaft der E3-Präsentationen und nicht nur Teil einer breiteren Erfahrung. Die Vorträge waren darauf so sehr zugeschnitten, dass Spiele wie »Far Cry 3« schlicht fehlinterpretiert wurden. Anwesende und Zuschauer über den Livestream sahen eine wild zusammengewürfelte Kollage aus Blut, Brüsten und erbarmungslos abgeschlachteter Tierwelt. Um dem ganzen die Krone aufzusetzen, teilte Moderatorin Aisha Tyler dem Publikum anschließend enthusiastisch mit, dass auch sie einen Tiger als Werkzeug gegen ihre Feinde nutzen und ihn anschließend erschießen wolle. Ekelhaft, oder?

Das ist, was Ubisofts Marketing und Referenten sich entschieden haben, zu betonen und sogar zu glorifizieren. Uns billiges Effektgewitter auf den Teller zu laden, ist schlicht einfacher, als gemächlich Kontext auszubreiten; es ist also keine Überraschung, dass der Spielehersteller diesen Weg eingeschlagen hat. Ähnliche Mentalitäten zogen sich durch den Rest des Tages auf der Messe – und das, nachdem wir uns gerade erst von dem unhaltbar dümmlichen »Hitman Absolution«-Trailer die Woche zuvor erholt hatten. Handeln Publisher >>

unverantwortlich? Absolut. Und doch versuchen sie nur, Produkte zu verkaufen, und diese Taktik hat sich dabei, zumindest auf dem Papier, als effektiv und idiotensicher herausgestellt.

Es aber allein den Verlegern anzulasten, wäre ein kolossaler Fehler. Als mündige Erwachsene ist es unsere Aufgabe, Grenzen aufzuzeigen, und daran scheitern wir gegenwärtig. Also wissen wir entweder nicht, wo man diese Linie ziehen muss – was nichts Gutes über unsere Menschlichkeit aussagen würde – oder wir handeln darüber hinaus unverantwortlich. Wir klatschen, ohne nachzudenken und senden den Publishern so das Signal: »Ja, großartig! Macht weiter so.« So formen wir ein mediales Bild von Spielen, ohne die Folgen zu bedenken. Schenken wir der Art und Weise, wie Spieleschmieden unser Medium präsentieren, nicht bald mehr Beachtung, könnte das drastische Folgen für die Branche als solche haben. ◄◄◄◄

Nathan Grayson *ist Medienjournalist und US-Redakteur des renommierten britischen Spieleblogs* Rock, Paper, Shotgun.
Dieser Beitrag erschien dort am 5. Juni 2012.

Quellen und Links:

Website für »The Last of Us« von »Naughty Dog«

Interview des Spieleportals *VG24/7* vom 5. Juni 2012 mit einem Entwickler von »Far Cry 3«

Blogeintrag von *Rock, Paper, Shotgun* vom 30. Mai 2012 zum jüngsten Promotion-Trailer von »Hitman Absolution«

ANZEIGE

Wissenschaft zu Deutsch!

ADLAS – **Magazin für Außen- und Sicherheitspolitik** erkundet Neuland und macht akademische Erkenntnisse verständlich. Das eJournal informiert über Außen- und Sicherheitspolitik, regt zum Diskutieren an und bringt Themen in die Debatte ein.

Außergewöhnlich ist sein Anspruch: aus dem akademischen Umfeld heraus einen Ton finden, der den Bogen zwischen Fachsprache und Verständlichkeit schlägt. ***ADLAS*** – Wissenschaft auf Deutsch.

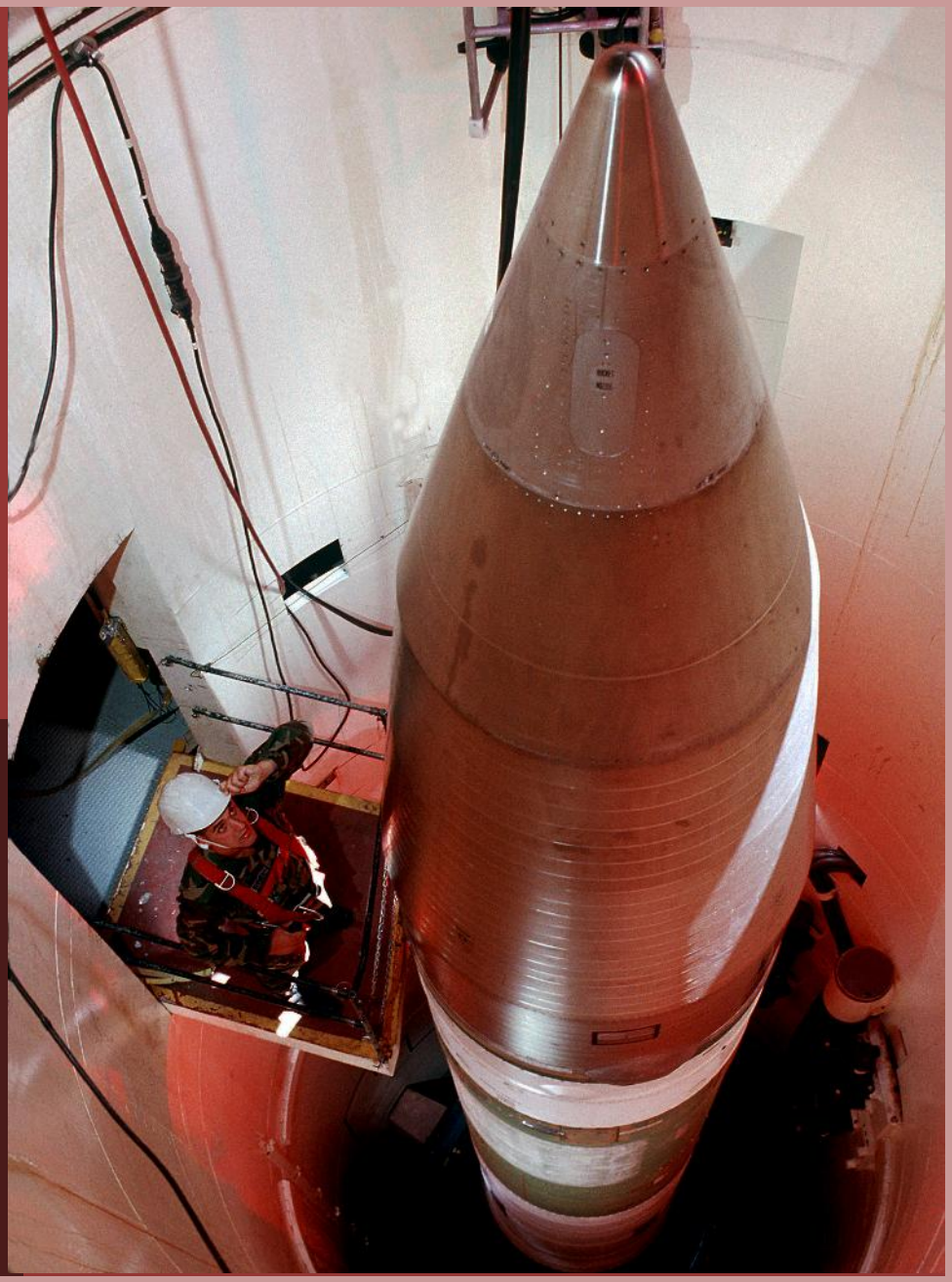
JETZT HERUNTERLADEN BEI WWW.ADLAS-MAGAZIN.DE

ABSCHRECKUNG

Nichts ist unmöglich?

von Verena Diersch

Im Kalten Krieg bedrohten Ost und West sich mit ihren Atompotenzialen gegenseitig – eine Gleichgewichtspolitik, die den Frieden sicherte. Heute versuchen Russland, USA und andere auf ähnliche Weise, potentielle Angriffe im Cyberspace durch Drohung mit konventioneller und sogar nuklearer Waffengewalt zu verhindern. Doch eine Abschreckungsstrategie ist keineswegs so einfach von der alten Blockkonfrontation auf die Gegebenheiten des Cyberwar zu übertragen.



>> Im April 2007 wurde Estland von Cyberangriffen überflutet: Unzählige DDoS-Attacken (siehe Infobox) trafen das Parlament, verschiedene Banken, die Presse und andere kritische Infrastrukturen schwer und schränkten sie in ihrer Arbeitsfähigkeit erheblich ein. Ausgerechnet Estlands lange bewunderte Vorreiterrolle bei der umfassenden Einbindung moderner Informationstechnologien in fast alle Bereiche der Gesellschaft – 97 Prozent der Banktransaktionen werden beispielsweise online abgewickelt – offenbarte sich nun, fast sprichwörtlich, als »Trojanisches Pferd«. Hinter den konzentrierten Attacken wurden russische Angreifer mit staatlicher Unterstützung vermutet – ähnlich wie ein Jahr später bei den massiven Cyberattacken gegen Georgien im Zuge des Krieges um Südossetien und Abchasien im Sommer 2008. Cyberwar, also Angriffe auf Infrastrukturen souveräner Staaten über das Internet – im Fall von Estland anstelle militärischer Aktionen, in Georgien diese flankierend – fand endgültig Einzug in den Giftschrank der Instrumente zwischenstaatlicher Konfliktaustragung.

Insbesondere die Angriffe auf das baltische Nato-Mitglied wirkten wie ein Weckruf für die Mitglieder der Allianz, die in der Folge »Cyberdefense« zur Chefsache erklärte und eine entsprechende Einrichtung, das »Cooperative Cyber Defence Centre of Excellence« (CCDCoE) in Tallin etablierte. Wie ernst die Bedrohung aus dem Netz mittlerweile genommen wird, demonstrierten die USA im Jahr 2009 mit der Erklärung, schwerwiegende Cyberattacken künftig als kriegerischen Akt zu betrachten. Zumindest theoretisch können Angreifer aus dem Netz seitdem damit rechnen, als Reaktion auf ihr Handeln mit dem erheblichen militärischen Potenzial der Vereinigten Staaten – konventionell oder nuklear – konfrontiert zu werden. Hintergrund dieser recht martialischen Erklärung ist dabei nicht zuletzt die Hoffnung, durch die Androhung massiver militärischer Vergeltung potentielle Angreifer bereits im Vorfeld von ihrem Vorhaben abzubringen. Das Konzept der »Deterrence« – der Abschreckung – erlebt in den Debatten um den Cyberkrieg so derzeit eine digitale Renaissance.

Abschreckung erlebt eine digitale Renaissance.

Die Abschreckung in der Zeit des Kalten Krieges konzentrierte sich vorrangig auf den (Nicht-)Einsatz von Nuklearwaffen. In Ost wie West hielten die Blöcke, die sich am Eisernen Vorhang gegenüberstanden, nach dem Prinzip der gesicherten Zweitschlagskapazität fast 50 Jahre lang ein Atomwaffen-Potenzial vorrätig, das selbst im Falle eines nuklearen Erstschlags in der Lage war, die Gegenseite noch zu vernichten. Dieses Versprechen der »Mutual Assured Destruction« (garantierte gegenseitige Vernichtung) fand unter dem mehr als passenden Akronym »MAD« Eingang in Politik- und Geschichtswissenschaft. Interessant ist, wie Nuklearwaffen als Instrumente internationaler Politik eingesetzt wurden: Sowohl die Sowjetunion als auch die USA waren gerade wegen der beiderseitigen nuklearen Hochrüstung und stetigen Androhung des Einsatzes nuklearer Gewalt in den Hochphasen des Kalten Krieges in Verfolgung ihrer Ziele immer darauf bedacht, die Gegenseite nicht zu provozieren, ihrerseits Nuklearwaffen einzusetzen.

Ein Beispiel für diese Politik war die Erklärung der USA im Zuge der ungarischen Revolution 1956, man werde sich nicht einmischen, da die Gefahr eines Atomkrieges bestehe. Wenige Jahre später stand die Welt während der Kubakrise für kurze Zeit am nuklearen Abgrund, das Wissen der Entscheidungsträger auf beiden Seiten um die Folgen eines Atomkrieges verhinderte jedoch die ultimative Eskalation. Man kann also von Atompolitik als Gleichgewichtspolitik sprechen. Laut dem Doyen der Theoretiker des Kalten Krieges, dem Amerikaner Hans J. Morgenthau, liegt die primäre Funktion atomarer Gewaltpotenziale daher darin, dass ihr tatsächlicher Einsatz überflüssig >>

Foto vorherige Seite: US Air Force / Alan R. Wycheck

DDOS-ATTACKEN UND BOTNETZE

Bei einer Attacke der Art »Distributed Denial of Service« (DDoS) greift ein Rechner ein Zielsystem mit massenhaften Anfragen an. Durchgeführt werden kann eine DDoS-Attacke mittels eines Netzes von tausenden heimlich übernommener Computer, einem sogenannten Botnet. Die einzelnen Bots, also die »entführten« Rechner, können dabei über die ganze Welt verstreut sein, werden von einem oder mehreren Controllern aus gesteuert und wissen zumeist nicht, dass sie Teil eines Botnetzes sind.

wird, da sie den voraussichtlichen Gegner abschreckt, sie seinerseits anzuwenden. Doch wie lässt sich solch eine Abschreckungsstrategie auf Cyber-Waffen übertragen? Besteht die Möglichkeit, dass die beispielsweise in den USA, Russland und China vorrätigen Cyberwaffenarsenale aufgrund einer funktionierenden Abschreckung – ganz so wie bei Nuklearwaffen – zukünftig gar nicht zum Einsatz kommen?

Von einer digitalen Gleichgewichtspolitik kann keine Rede sein, denn Staaten sind auf unterschiedliche Weise und mit divergierender Durchdringung mit dem Internet vernetzt. Zudem arbeiten beispielsweise China und Russland innerhalb ihrer Militärstrukturen mehr oder weniger offensichtlich an Offensivkapazitäten für einen möglicherweise bevorstehenden Cyberkrieg, während etwa Deutschland darauf pocht, kein Mandat für die Entwicklung der digitalen Offensive zu haben. Es darf vermutet werden, dass die USA an dem Aufbau von Cyber-Truppen arbeiten, die auch offensiv genutzt werden können und das nicht nur im Sinne der sogenannten »active defense«. Eindeutig zu diesen Aktivitäten bekannt haben sich die USA jedoch noch nicht. Staaten lassen sich also nicht einheitlich als »Cyber-Mächte« – verglichen mit den Atommächten des Kalten Krieges – oder daraus folgend als »Nicht-Cyber-Mächte« bezeichnen.

»Cyberdeterrence may not work as well as nuclear deterrence«, ist die Meinung des Cyberwar-Experten Martin C. Libicki der RAND Corporation, einem einflussreichen US-Think-Tank. Er stützt seine Aussage unter anderem darauf, dass es im Cyberspace – anders als beispielsweise im Kalten Krieg – aufgrund der sogenannten Attributionsproblematik keinen konkreten Ansprechpartner für eine Abschreckungsstrategie geben würde. Frühere Vorfälle haben bereits gezeigt, dass Cyber-Attacken ihren Urhebern weder einfach noch zweifelsfrei nachzuweisen sind. Im Falle der eingangs erwähnten Cyberattacken auf Estland und Georgien konnte eine Mitwirkung der russischen Regierung nie einwandfrei nachgewiesen werden. Hinter dem Computerwurm »Stuxnet«, der 2010 die Urananreicherungszentrifugen im iranischen Natanz lahmlegte, werden gemeinhin israelische oder US-Dienste vermutet, ohne dass dies bislang aber stichhaltig belegt werden konnte. Es ist derzeit technisch oft schlichtweg schwierig bis unmöglich, bei einem Cyberangriff den genauen Standort des Servers, von dem der Angriff erfolgte, geschweige denn die Nationalität des Attackierenden oder seine Beweggründe, eindeutig zu identifizieren. Ohne einen klaren Adressaten aber kann Abschreckung kaum funktionieren.

Nicht nur in der Nato wird aufgrund dieses Problems daher derzeit über eine Art Nachweispflicht mit vertauschten Rollen bei Cyberattacken diskutiert. In Umkehrung der klassischen Unschuldsvermutung soll ein Staat, von dessen Territorium oder IT-Infrastruktur ein Cyberangriff erfolgte, nun zweifelsfrei nachweisen, dass er selbst nicht an der Attacke beteiligt war – oder gegebenenfalls die entsprechenden Folgen tragen müssen. Dies ist nicht zuletzt der Versuch zu verhindern, dass das Attributionsproblem und die geringen Kosten eines Angriffs via Cyberspace im Vergleich zu einem traditionellen Waffengang als Verlockung für einen potentiellen Angreifer dienen. Noch ist diese Nachweispflicht ein theoretisches Konstrukt, das in der Umsetzung aber einige Fragen aufwirft. Kann man in letzter Konsequenz wirklich mit traditioneller Waffengewalt gegen einen Staat vorgehen, nur weil dessen Regierung technisch nicht in der Lage ist, komplexe Cyber-Angriffe eindeutig als nicht von seinem Territorium oder seiner IT-Infrastruktur ausgehende Attacken nachzuweisen?

»Cyberdeterrence may not work as well as nuclear deterrence.«

Dass Attacken aus dem Netz – beispielsweise DDoS-Angriffe durch Botnetze – dem Anschein nach von einem bestimmten Staat (oder Staaten) ausgehen, auch wenn der eigentliche Urheber in einem ganz anderen Land sitzt, ist im Cyberwar die Regel, nicht die Ausnahme. Die meisten Länder verfügen aber sowohl derzeit als auch in absehbarer Zukunft kaum über die nötigen Fähigkeiten, bei einer komplexen Cyberoperation Dritter über ihre IT-Infrastrukturen den sicheren Nachweis ihrer Unschuld zu erbringen. Angesichts der massiven Waffenungleichheit im Netz braucht man kein Verschwörungstheoretiker zu sein, um das erhebliche Gefahrenpotenzial durch vorgetäuschte Cyberangriffe, so genannte »False Flag Operations«, zu erkennen. >>

Trotz allem rhetorischen Säbelrasseln ist zudem bisher auch völlig ungeklärt, wann eine Cyber-Attacke überhaupt einen Angriff im Sinne des Kriegsvölkerrechts darstellt und mit welchen Mitteln darauf reagiert werden soll. Derzeit ist der Einsatz von Cyberwaffen, begleitend zu einem konventionellen Kampfeinsatz oder auch ohne andere Gewaltmittel angewandt, im Rahmen des Kriegsrechts schlicht noch nicht definiert. Dies wäre jedoch eine zentrale Voraussetzung dafür, dass im Falle einer Attacke mit einem Rückschlag gedroht werden kann und damit auch Grundlage für eine funktionierende Abschreckungsstrategie. Eine Abschreckung von Cyber-Angriffen kann also nur dann erfolgen, wenn diese Attacken im Sinne des Kriegsrechts als kriegerische Handlung eingestuft werden. Einer baldigen Lösung des Problems steht jedoch entgegen, dass manche Länder den Bereich der Cybersicherheit (noch) nicht in ihr Militär integriert haben oder dies in Zukunft auch nicht vorhaben.

Funktionierende Abschreckung braucht sichere Attribution.

Dennoch existieren bereits Definitionsangebote. Wenn Cyberattacken – so wie physische Angriffe – Verletzungen, Schäden oder gar Todesopfer hervorrufen oder wenn dieses Risiko zumindest in Kauf genommen wird, sollten sie nach Meinung von Michael N. Schmitt vom Institute for Information Technology Applications der US-Luftwaffe als bewaffneter Angriff eingestuft werden. Somit rückt die Intention eines Angriffs und nicht dessen Art und Weise in den Vordergrund. Nach Meinung von Schmitt müsste auf solch eine Attacke dann aber ein Rückschlag auf Cyber-Ebene und nicht mit konventionellen Mitteln geschehen.

Martin Libicki prophezeit, dass Cyber-Attacken in Zukunft im militärischen Kontext vor allem strategischen Charakter haben werden. Sie werden sich also eher nicht direkt gegen das Militär eines Landes richten, sondern, wie bereits in Georgien und Estland demonstriert, auf Einrichtungen des Zivilsektors abzielen. Wie aber klassifiziert man Cyberangriffe nach dem Völkerrecht, die »nur« wirtschaftlichen Schaden hervorrufen sollen? Entscheidet dann die Höhe des verursachten Schadens über die Klassifikation als kriegerischer Akt? Wie hoch ist dann die monetäre Schwelle zum Krieg? Und wie ordnet man in diesem Rahmen schwere Cyberangriffe ein, die von transnationalen Gruppierungen wie den »Hacktivisten« von Anonymous, »patriotischen Hackern« oder schlicht von kriminellen Netzwerken ausgehen und auch Milliardenschäden verursachen können? Trotz der offenen Fragen scheint sicher, dass mit steigender Schadenshöhe und steigender Gefährdung der Bevölkerung die Schwelle zu militärischen Reaktionen drastisch sinken dürfte.

Libicki wirft dabei mehrere Fragen auf, etwa die, ob ein Vergeltungsschlag auf einen Angriff aus dem Netz – egal ob mit Cyberwaffen oder konventionellen Mitteln – zu einer Eskalation oder einer Deeskalation eines Konfliktes beitragen würde und was geschehen würde, gäbe es einen Rückschlag auf das Territorium eines Staates, der sich im Nachgang nicht als eigentlicher Angreifer entpuppen würde. Angesichts der massiven Unsicherheitsfaktoren schlägt er vor, nach einem Cyberangriff der strafrechtlichen Verfolgung gegenüber Vergeltungsmaßnahmen den Vorzug zu geben. Dies scheint vernünftig – zumindest so lange, bis die technischen Möglichkeiten im Bereich der Cyberforensik sich so verbessert haben, dass die zweifelsfreie Zuordnung eines Angreifers im Netz möglich ist. ◂◂◂◂

Verena Diersch *studiert an der Münchner Hochschule für Politik und hat kürzlich ihre Diplomarbeit: »Cyberwar und Kalter Krieg: Bedrohungsszenario und Lösungsstrategien im Vergleich« verfasst.*

Quellen und Links:

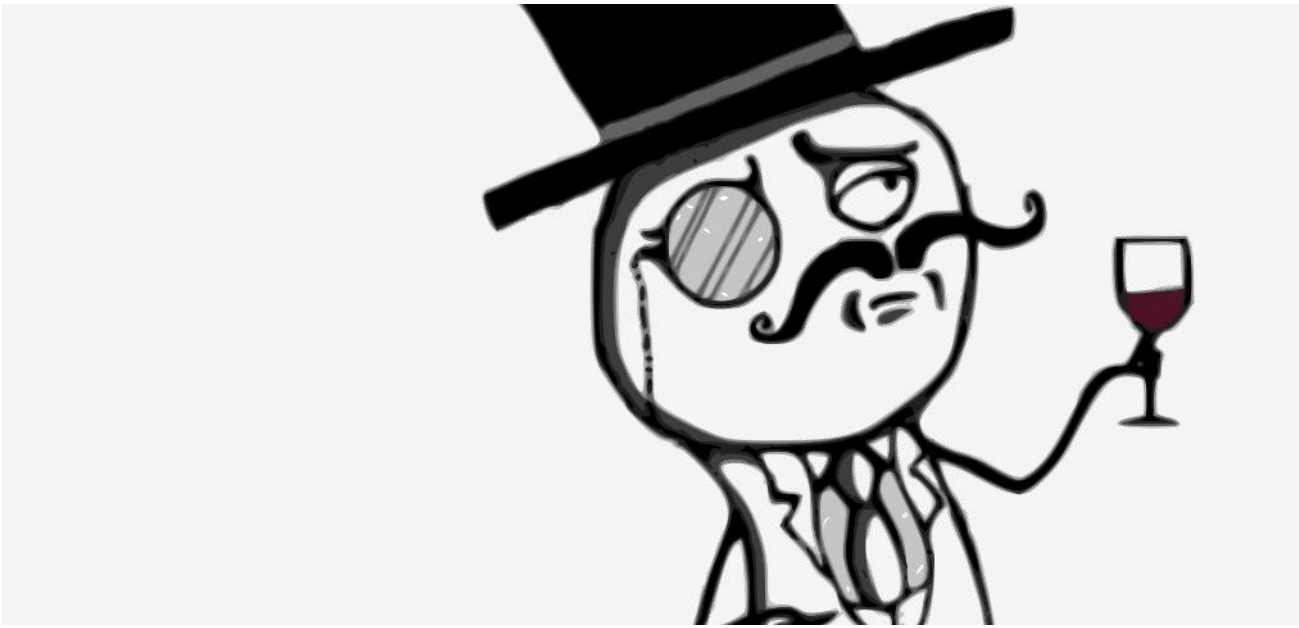
Martin C. Libicki: »Cyberdeterrence and Cyberwar« (2009). Studienbericht der RAND Corporation

Workshopbericht »Deterring Cyber Attacks« des US National Research Council aus dem Jahr 2010

NOTIZ

Unter falscher Flagge

Die Gruppe »LulzSec« hackte reihenweise Sicherheitsbehörden. Dank ihres Mitgründers Hector Monsegur unter den Augen des FBI.



Logo der Gruppe »LulzSec«. Bildquelle: http://twitter.com/#!/LulzSec (Abruf 18. Juni 2012)

Mit öffentlichkeitswirksamen Cyberangriffen auf *FOX-News*, *PBS*, Sony und staatliche Behörden – darunter die CIA – sorgte die Gruppierung »LulzSec« im Frühsommer 2011 für Aufruhr. Zusammen mit der Gruppe »Anonymous« nahmen die »Hacktivisten« im Zuge ihrer selbst erklärten »Operation AntiSec« staatliche Sicherheitsbehörden in den USA, Großbritannien, Brasilien sowie die Nato ins Visier – und amüsierten sich offen über deren oft mangelhafte IT-Sicherungsmechanismen.

Als nun am 6. März dieses Jahres bekannt wurde, dass Hector Xavier Monsegur – besser bekannt unter dem Pseudonym »Sabu« – seit gut neun Monaten als Informant für das FBI gearbeitet hatte, ging ein tiefes Raunen durch die Szene: Der 28-Jährige war nicht weniger als der führende Kopf hinter LulzSec und wichtige Figur bei Anonymous. Obgleich diese Organisationen nicht über straffe Hierarchien – Anführer im klassischen Sinn – verfügen und daher kaum direkt steuerbar sind, hatte Sabus Wort Gewicht. Seine Beiträge in den Kommunikationskanälen von LulzSec und Anonymous konnte Cyberattacken auslösen – aber auch verhindern oder zumindest abschwächen.

Das FBI nutzte nun genau diesen Einfluss, um direkt über Sabu oder über Agenten, die unter seinem Alias agierten, die Aktivitäten der Hacktivisten zu beeinflussen und Falschinformationen in die Szene zu tragen – angeblich verhinderte die US-Bundespolizei so über 300 Attacken. Ein Erfolg für die Behörden, allerdings mit einem Haken. Wenn nämlich staatliche Dienste derart Einfluss auf solche Gruppen nehmen können, verfügen sie zumindest theoretisch auch über die Möglichkeit, auf diesem Weg eigene Cyberattacken, sozusagen über Bande, durchzuführen – die Hintergründe der Aktionen von Anonymous, zuletzt gegen das Regime in Syrien, erscheinen so diffuser als bisher. Der Vorgang illustriert erneut die massiven Schwierigkeiten, Attacken im Netz sicher attributieren zu können. **doe**

Quellen und Links:

Meldung von *heise.de* vom 15. März 2012

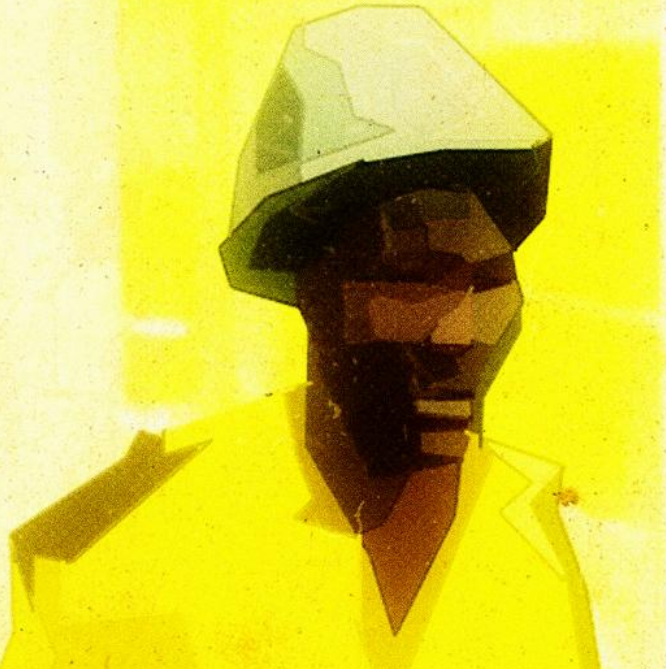
Bericht des *Wall Street Journal* vom 9. März 2012

Bericht von *FOX-News* vom 6. März 2012

Pressemitteilung des FBI vom 6. März 2012

Abujas Ohnmacht

von Leoni Abel und F.W. Horst



Ursprünglich Teil der islamistischen Opposition Nigerias, ist »Boko Haram« zur gefürchteten Terrororganisation herangewachsen. Nicht nur könnte die Gruppe das bevölkerungsreichste Land Afrikas destabilisieren – Verbindungen zu Al-Qaida lassen befürchten, dass der internationale Dschihad ein neues Operations- und Rekrutierungsgebiet gefunden hat. Der Staat reagiert nur ungenügend auf diese Gefahr – wenn er ihr nicht sogar in die Hände spielt.

>> **»Der heutige Tag markiert** einen neuen Anfang«, sagte William Fitzgerald, Deputy Assistant Secretary for African Affairs und damit ranghöchster US-Diplomat der bilateralen »US Nigeria Commission«, bei einem Treffen der Gruppe am 24. Januar in der nigerianischen Hauptstadt Abuja. »Sicherheitsbedenken im Norden haben eine neue Bedeutung angenommen«, erklärte Fitzgerald und gab bekannt, dass sich die Sicherheitskooperation beider Länder neben dem Niger-Delta auch speziell auf Nord-Nigeria konzentrieren wird – ein klarer Hinweis auf die sich verschlechternde Sicherheitslage im Land.

Die westafrikanische Regionalmacht mit den größten Erdölvorkommen des Kontinents erlebt seit dem vergangenen Jahr eine Welle terroristischer Angriffe bislang ungekannten Ausmaßes. Ihr Urheber: die islamistische Gruppe »Boko Haram«. Verhaftungen von Mitgliedern sowie die Tötung ihres Anführers 2009 scheinen die Motivation der Gruppe, Anschläge zu verüben, eher noch erhöht zu haben. Seit dem Treffen der bilateralen Kommission Anfang 2012 hat sich der Konflikt des Staates mit Boko Haram noch weiter verschärft: Im März beendete die Terrororganisation alle Friedensverhandlungen mit der nigerianischen Regierung. Zudem sind Anzeichen einer Internationalisierung des Konflikts zu erkennen: Im April warnte die US-Botschaft vor möglichen Angriffen Boko Harams gegen westliche Hotels in Abuja.

Religiös motivierte Gewalt ist nichts Neues in der Geschichte Nigerias. Seit der Staatsgründung 1960 flammten immer wieder entlang religiöser, ethnischer und sozialer Trennlinien bewaffnete Konflikte auf, besonders zwischen dem relativ wohlhabenden, christlichen Süden und dem ärmeren, muslimischen Norden. Die Modernisierung der nigerianischen Wirtschaft im 20. Jahrhundert führte in den nördlichen Regionen zu einer Krise der traditionellen, durch den »Sufi«-Islam geprägten Gesellschaft. Auch das weite Netzwerk an Koran-Schulen, welches bereits im 19. Jahrhundert errichtet worden war und das sich, bis heute, überwiegend aus Spenden finanziert, wurde von den Umbrüchen betroffen. So begannen viele nigerianische Sufis sich zu radi- >>

»Nigerias Taliban« wollen den bewaffneten Kampf fortführen, bis die Scharia im gesamten Land eingeführt ist.

ISLAMISCHE BEGRIFFE

Dawa bedeutet wörtlich »Einladung« und bezeichnet alle friedlichen Aktivitäten zur Verbreitung des Islam. Boko Haram führt den Begriff im offiziellen Namen der Gruppe: »Gruppe der Sunniten für Dawa und Dschihad«.

Hisba lautet die Pflicht jedes Muslims, die Gebote Allahs auch bei seinen Mitbürgern durchzusetzen oder zumindest anzumahnen. Einige islamistische Gruppen leiten daraus die Berechtigung ab, ihre Moralvorstellungen auch mit Gewalt durchzusetzen.

Sufismus ist eine Bewegung des Islam, in deren Mittelpunkt Askese und mystische Spiritualität stehen. Seine Anhänger versammeln sich in Schulen und Bruderschaften, den »Sufi-Orden«.

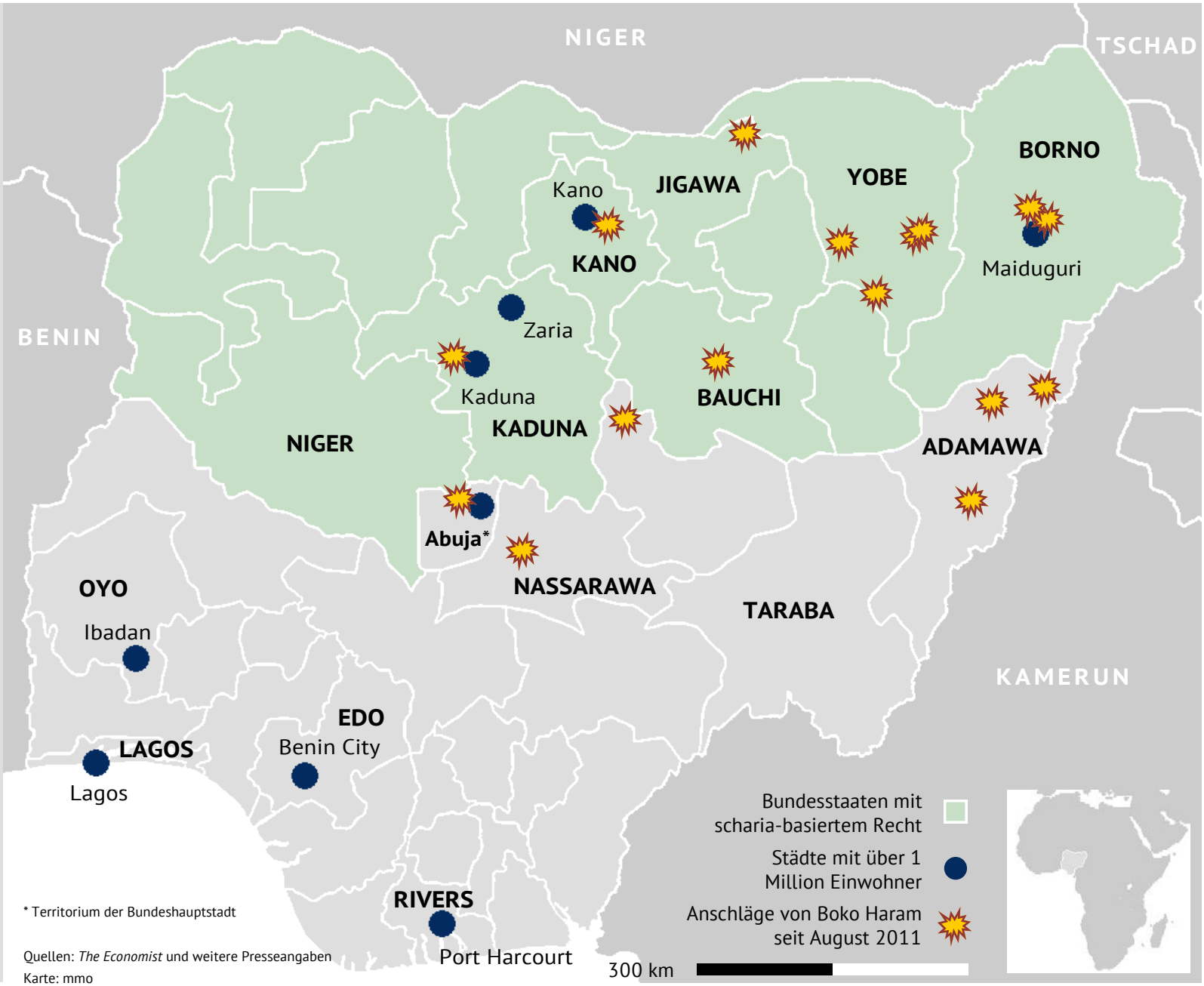
Salafismus (von *as-salaf as-salih*, »die frommen Altvorderen«) ist eine stark saudi-arabisch geprägte Strömung im Islam, die allein den Koran und die Tradition des Propheten Mohammed als Quellen der korrekten Lebensführung ansieht und den Islam von vermeintlichen Neuerungen reinigen will.

Illustration vorherige Seite: »Nigeria UN Building Bombed« von Surian Soosay / lizensiert gemäß Creative Commons Attribution 2.0

EIN GETEILTES HAUS

In zwölf von 36 Bundesstaaten Nigerias fußen örtliche Gesetze auf islamischen Rechtsvorstellungen. Diese Teilung entspricht nicht den konfessionellen Zugehörigkeiten der Nigerianer: Etwas mehr als die Hälfte der geschätzt 170 Millionen Einwohner sind Muslime. Im Süden des Landes sind sie eine teils sehr starke Minderheit, im Norden die absolute Mehrheit.

Die islamistische Terrorgruppe Boko Haram hat seit dem Anschlag auf das UN-Hauptquartier in Abuja im August 2011 in über ein Dutzend Anschlägen mehr als 400 Menschen getötet.



* Territorium der Bundeshauptstadt

Quellen: *The Economist* und weitere Presseangaben
Karte: mmo

>>

kalisieren und westliche Einflüsse als unislamisch abzulehnen. In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts gewann zudem die saudi-arabisch finanzierte, islamische Ideologie des »Salafismus« an Einfluss, die bereits bestehenden Konflikte verschärften sich.

Ab 1999 führten die Bundesländer im Norden schrittweise eine Auslegung des islamisches Recht, der Scharia, ein. Sowohl die Sufi-Bruderschaften als auch die Salafisten waren damit zunächst befriedigt – nicht jedoch eine wachsende Zahl von Muslimen, die sich 2001/2002 zusammenschlossen und sich später »Gruppe der Sunniten für Dawa und Dschihad« nannten. Sie ist in wenigen Jahren von einer kleinen, lokalen Sekte zu einem länderübergreifenden, terroristischen Netzwerk herangewachsen, dessen Gewalt sich zunehmend auch gegen westliche Einrichtungen richtet. Bekannt ist sie unter dem Namen, den sie in der nordwestafrikanischen Hausa-Sprache erhalten hat: »Boko Haram«. Westliche Bildung und Zivilisation lehnen die Anhänger der Gruppe als vom Süden Nigerias und dem Ausland gesponsertes »Imperium des Teufels« strikt ab – wortwörtlich lautet die Übersetzung von »Boko Haram«: »Westliche Bücher sind verboten«.

Das Ziel der Gruppe ist, einen islamischen Staat zu errichten. Der Sprecher Boko Harams, Abu Qaqa, hat in dem ersten größeren Interview mit einer westlichen Zeitung, dem britischen *Guardian*, im Januar 2012 angekündigt, den bewaffneten Kampf fortzuführen, bis die Scharia im gesamten Land Grundlage der Rechtsprechung sei.

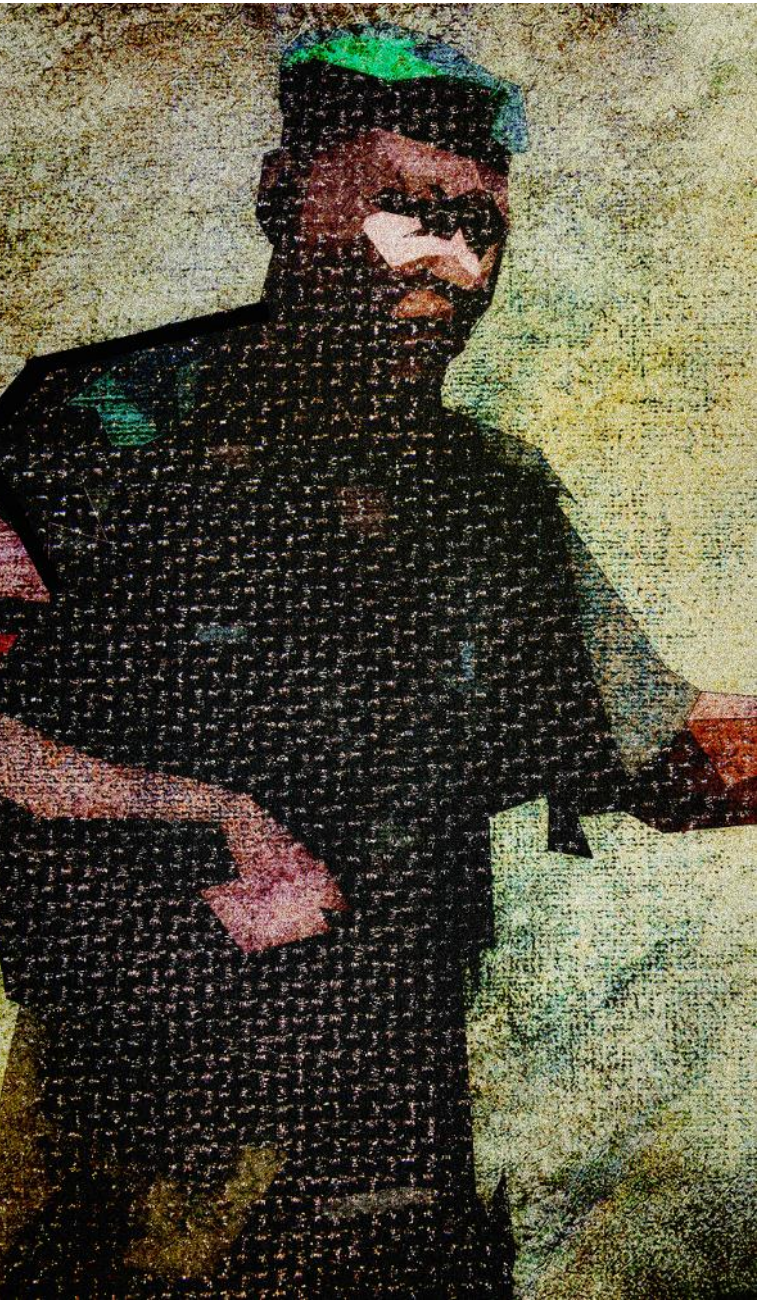
Die islamistische Gruppe versucht, diese Absicht mit Gewaltanwendung gegen den Staat durchzusetzen, rekrutiert aber auch gezielt Anhänger aus dem politischen Establishment. So schloss sich Alhaji Buji Fai, Bevollmächtigter für Religiöse Angelegenheiten des Bundesstaats Borno, der Gruppe an: Er gab an, dieser Schritt sei der einzige Weg, der korrumpierten Politik zu entkommen und ins Paradies zu gelangen.

Seit 2009 sind drei neue Trends zu verzeichnen, die das von Boko Haram ausgehende Gefahrenpotential erheblich erhöhen: Erweiterung der gewählten Angriffsziele, neue Taktiken sowie die Vernetzung mit international agierenden Terrororganisationen. Entscheidende Wendepunkte in dieser Entwicklung waren der Tod des damaligen Anführers, Mohamed Yusuf, sowie ein Jahr später die gewaltsame Befreiung hunderter Häftlinge.

Zunächst hatten sich die Angriffe der Gruppe auf nigerianische Landsleute beschränkt, insbesondere Polizisten. Nach blutigen Auseinandersetzungen zwischen Boko Haram und Nigerias Staatsgewalt im Juli 2009, die zu mehr als hundert Toten führten und in denen der Boko-Haram-Anführer Yusuf in Polizeigewahrsam unter ungeklärten Umständen erschossen wurde, verschwand die Gruppe für zwei Jahre weitgehend aus den Schlagzeilen. Doch im August 2011 meldete sie sich mit einem symbolträchtigen Anschlag auf das Hauptquartier der UN in Abuja zurück: Bei dem Angriff starben 23 Menschen. In einem vor dem Anschlag aufgenommenen Video erklärte der Attentäter, die Tat sei eine »Botschaft« an den US-Präsidenten und andere Ungläubige.

Boko Haram nähert sich ideologisch und ausbildungstechnisch anderen Dschihadisten an.

Zudem hat Boko Haram seither wiederholt nigerianische Christen attackiert, die aus dem Norden des Landes vertrieben werden sollen. Vergangene Weihnachten kamen bei Angriffen mehr als 40 Menschen ums Leben. Der Bombenangriff auf eine Kirche in der nordnigerianischen Großstadt Kaduna zu Ostern forderte über 20 Todesopfer. Der Sprecher Boko Harams, Abu Qaqa, versicherte jedoch, alle Christen zu schützen, die sich der Scharia unterwürfen. Fortgesetzte Anschläge gegen Christen und internationale Einrichtungen sowie eine intensivierte Kooperation >>



mit Al-Qaidas afrikanischem Ableger »Al-Qaida im Islamischen Maghreb« (AQIM) haben zur Folge, dass das Ausland den Druck zum Handeln auf Nigerias Regierung erhöht und im Kampf gegen den Terrorismus mehr Zusammenarbeit anbietet – wie die USA im Januar.

Boko Haram aber richtet seine Anschläge nicht nur zunehmend gegen Ausländer und Nicht-Muslime, sondern hat auch seine Angriffstaktiken erweitert. Im Juni 2011 führte Boko Haram den ersten Selbstmordanschlag in seiner Geschichte aus: Eine Autobombe vor einem Polizeiquartier der nigerianischen Hauptstadt riss zwei Personen in den Tod. Die neue Taktik setzt die Terrorgruppe seitdem fort. Bei dem Angriff gegen die UN in Abuja im vergangenen August und bei dem Anschlag zu Ostern detonierten Selbstmordattentäter die Bomben.

Indes nähert sich die nigerianische Terror-Gruppierung sowohl in ideologischer Hinsicht als auch in ihrer Ausbildung anderen Dschihadisten an: Einige Kämpfer Boko Harams haben laut Experten angeblich militärisches Training der somalischen Al-Shabab erhalten. Die UN warnten Anfang März auch vor Verbindungen von Boko Haram zu AQIM, welche sich schon Januar 2010 öffentlich dazu bereit erklärt hatte, die nigerianische Gruppe mit Waffen und Training zu unterstützen, und deren Medienorganisation Al-Andalus ein Propaganda-Video Boko Harams verbreitete. Im Guardian-Gespräch beschrieb Boko-Haram-Sprecher Abu Qaqa die Mitglieder seiner Gruppierung als spirituelle Anhänger Al-Qaidas und berichtete von einem Treffen mit Führern der internationalen islamistischen Terrororganisation während eines Besuchs in Saudi-Arabien.

14 warnende Berichte waren beim Gouverneur Bornos, der Bundespolizei und Präsident Yar'Adua eingegangen – ohne Reaktion.

Für die nigerianische Gruppe bedeutet eine öffentlich wahrgenommene Verbindung zu Al-Qaida eine Aufwertung ihres Status, für Al-Qaida ist es ebenso willkommene Propaganda.

Den nigerianischen Sicherheitsbehörden gelingt es nicht, Boko Haram effektiv zu bekämpfen: Und nicht nur die fortgesetzten Anschläge seit Ende letzten Jahres sind ein Indikator dafür; mittlerweile hat Präsident Goodluck Jonathan erklärt, dass seine Regierung von der Organisati- >>

Illustration: »Nigerian Soldier at Bombed UN Building« von Surian Soosay / lizensiert gemäß Creative Commons Attribution 2.0 Generic

on unterwandert sei. Diese Schwierigkeiten können weitestgehend auf zwei Faktoren zurückgeführt werden: Strukturelle Probleme der staatlichen Organe und ein breites Netz von Unterstützern Boko Harams. Ohne Zustimmung des Präsidenten kann ein Gouverneur selbst lokale Polizeiverbände nicht mobilisieren. Dies verhindert schnelles Reagieren oder gar präventives Eingreifen – oft zu spät springen in akuten Krisensituationen das Militär oder der Zentralregierung unterstellte Verbände der paramilitärischen »Mobilen Polizei« ein.

Das staatliche Versagen bei der präventiven Bekämpfung der Terrororganisation führte bisweilen zu einem völligen Zusammenbruch staatlicher Kontrolle in Teilen des Nordens und zwang Präsident Jonathan und seinen Vorgänger Umaru Yar'Adua schließlich zum Einsatz des Militärs. Mit negativen Folgen: Die Sicherheitskräfte besitzen ein schlechtes Image bei der Bevölkerung, was die Kooperation mit Ortsansässigen behindert. Besonders die »Mobile Polizei« ist für ihr brutales Vorgehen und gesetzeswidrige Tötungen berüchtigt – »Kill and Go« heißt sie im Volksmund. Schon um Gefangenen-Befreiungen zu vermeiden, würden laut dem nigerianischen Terrorismusforscher Abimbola Adesoji vermeintliche Boko-Haram-Mitglieder im Norden mittlerweile kaum mehr verhaftet, sondern gleich erschossen.

Gouverneure im muslimischen Norden unterstützen Boko Haram – entweder aus Sympathie oder um sich öffentliche Ruhe zu erkaufen.

Hinzu komme, dass Polizisten und Soldaten sich eher ihrer Religion oder ethnischen Herkunft verpflichtet fühlten, als staatlicher Neutralität – und darum in Konfliktfällen oft Partei ergriffen.

Auch die politische Führung Nigerias leidet immer wieder unter Rivalitäten. Dies wirkte sich auch auf die Arbeit der Sicherheitsorgane aus, wenn die Zentralregierung effektive Aufstandsbekämpfung in Bundesstaaten blockierte, in denen Oppositionsparteien den Gouverneur stellten. Aus diesem Grund kamen schon in den 1980er Jahren tausende Menschen durch Angriffe der islamistischen »Maitatsine«-Gruppe unter anderem in Kaduna ums Leben. Auch der Aufstieg Boko Harams wurde so möglich: 14 Berichte des föderalen Staatsicherheitsdienstes (SSS) waren vor den ersten schweren Angriffen 2009 beim damaligen Gouverneur Bornos, Ali Modu Sheriff, dem Hauptquartier der Bundespolizei sowie Präsident Yar'Adua eingegangen – ohne Reaktion. Präsident Yar'Adua selbst hatte 2007 die Entlassung von Mitgliedern Boko Harams verfügt, darunter ihres Anführers Mohamed Yusuf, der im gleichen Jahr erst wegen Kontakten zu Al-Qaida verhaftet worden war.

Noch problematischer ist jedoch die direkte Unterstützung, die Boko Haram aus Kreisen nigerianischer Eliten erfährt. Nach Angaben eines Mitglieds der Gruppe habe allein die Administration des Gouverneurs Ibrahim Shekarau im Bundesstaat Kano im Rahmen staatlicher Förderung so genannter »Hisba«-Milizen zur Durchsetzung der Scharia umgerechnet bis zu 50.000 Euro monatlich an Boko Haram gezahlt, was bis zu zwölf Prozent des gesamten Hisba-Budgets Kanos entsprach – eine Art Outsourcing islamischen Sittenwächtertums an die Terrororganisation. Bereits im vergangenen Jahr hatte der SSS hochrangige Regierungsvertreter und Staatsbedienstete im Norden Nigerias der Unterstützung Boko Harams bezichtigt, darunter den Gouverneur Bauchis, Isa Yuguda, sowie einen Senator und einen ehemaligen Gouverneur Bornos.

Angeblich unterstützten viele der Gouverneure im muslimischen Norden Boko Haram durch Zuwendungen – entweder aus Sympathie oder

um sich öffentliche Ruhe zu erkaufen. Auch ist es nicht verwunderlich, dass sich viele der etwa eine Million auf Betteln angewiesener Koranschüler im Norden Nigerias schon aus wirtschaftlichen Gründen der Terrororganisation anschließen.

Auch wenn die Einheit Nigerias auf absehbare Zeit nicht gefährdet sein dürfte, könnten sich bei einer weiteren Verschlechterung der Lage die Stimmen im Lande mehren, die eine Teilung Nigerias fordern. Sollte Boko Haram neben den Ärmsten im Norden auch im Mittelstand an Einfluss gewinnen, worauf im Moment nur wenig hindeutet, wäre im schlimmsten Fall ein Bürgerkrieg in dem Staat mit 350 ethnischen Gruppen und 250 Sprachen, 50 Prozent muslimischer und 40 Prozent christlicher Bevölkerung nicht mehr auszuschließen – zumal sich andere militante Gruppen wie die »Bewegung zur Emanzipation des Niger Deltas« (MEND) durch das enorme mediale Interesse an Boko Haram anscheinend zurückgesetzt fühlen. MEND hat bereits angekündigt, ihrerseits auch wieder Angriffe aufzunehmen. ◄◄◄◄

Leoni Abel *studierte Islamwissenschaft, Geschichte und Internationale Beziehungen in Freiburg, Straßburg und Wien.*

F.W. Horst *studiert Politik und Terrorismusforschung am privaten »Interdisciplinary Center Herzliya« in Israel.*

Quellen und Links:

Bericht der nigerianischen *Peoples Daily* vom 17. Februar 2012

Bericht der nigerianischen *The Nation* vom 1. Februar 2012

Bericht des *Guardian* vom 27. Januar 2012

Bericht der nigerianischen Nachrichtenwebsite *247ureports.com* vom 23. Januar 2012

Hintergrundbericht des *Economist* vom 14. Januar 2012

Hintergrundbericht »The Rise of Boko Haram in Nigeria« des amerikanischen Zentrums für Terrorismusforschung CTC vom 26. September 2011

Bildquelle: www.indymediaisrael.com (Abruf 23. Juni 2012)

Außer Kontrolle

von Dominik Peters und Marcus Mohr

»Hügeljugend« werden die religiösen Radikalen unter den Siedlern genannt, weil sie mit ihren Außenposten beherrschende Anhöhen im Westjordanland besetzen.

Die Ausschreitungen extremistischer jüdischer Siedler im Westjordanland nahmen Ende 2011 sprunghaft zu. Nicht nur gegen Palästinenser gingen sie vor, sondern erstmals sogar gegen einen israelischen Armeestützpunkt. Mehrheitlich verurteilen Regierung, Opposition und Öffentlichkeit Israels die Aktionen der Radikalen. Das Problem ist aber schwer zu lösen – auch weil es Wurzeln hat, die bis in die Zeit vor der Gründung des jüdischen Staates reichen.

>> In der Nacht vom 12. auf den 13. Dezember 2011 eskalierte der Nahostkonflikt wieder einmal. Aber nicht zwischen Palästinensern und Israelis, sondern unter Israelis selbst. Radikale Siedler griffen die Armee direkt an. Rund 50 Aktivisten drangen in den Hauptstützpunkt der Infanteriebrigade »Ephraim« im nordwestlichen Westjordanland in der Nähe der illegalen Kleinsiedlung »Ramat Gilad« ein, verwüsteten den Eingangsbereich der Basis und lieferten sich Rempeleien mit den Soldaten.

Als der stellvertretende Kommandeur der Brigade, Oberst Tzur Harpaz, am Ort des Geschehens eintraf, verletzten ihn die Randalierer mit einem Steinwurf leicht. »Sie brachen das Tor mit Gewalt auf und schlugen auf alles ein, das in ihrer Reichweite war, warfen Steine und Farbtöpfe, zerstachen Reifen«, berichtete ein Augenzeuge. »Noch bevor die Polizei kam, waren sie schon wieder weggerannt. Nach zwanzig Minuten war alles schon wieder vorbei.«

Nur ein paar Stunden zuvor und rund 50 Kilometer weiter im Osten war eine weitere Gruppe in den militärischen Sperrbereich vor der Grenze >>

zu Jordanien eingedrungen, um einen neuen illegalen »Außenposten« zu errichten. 17 Siedler, unter ihnen der bekannte Aktivist Meir Bartler, stürmten den Grenzzaun östlich von Jericho, verschanzten sich in einem leer stehenden Klostergebäude und erklärten es zum »Fort Zeev« – benannt nach Zeev Jabotinsky, einem rechtsnationalistischen Zionisten aus der Zeit vor der Staatsgründung Israels. In der selben Nacht schafften es zudem mehr als 70 Ultra-Orthodoxe, in das Josephsgrab nahe Nablus einzudringen, wobei einer von ihnen durch einen Schuss eines palästinensischen Polizisten leicht verwundet wurde. Laut den offiziellen Reaktionen von Israels Militär und Politik waren die Aktionen gut orchestriert: »Mehr als hundert Leute zusammen zu bringen, das braucht Organisation«, meinte Armeesprecher Brigadegeneral Yoav Mordechai.

Presseberichten aus Israel zufolge werden die Aktionen als vorauseilende Reaktionen auf bevorstehende Räumungen illegaler Siedlungen betrachtet, die gerichtlich bereits im Sommer 2011 angeordnet worden waren. Schließlich ist es ebenfalls Aufgabe der israelischen Besatzungstruppen, die Aktivitäten der Siedlungsbewegung dann zu verhindern, wenn sie auch nach israelischem Recht ungesetzlich sind. Die regelmäßig erfolgenden Zwangsevakuierungen von meist klammheimlich errichteten »Außenposten« stellen die beteiligten Soldaten und Polizisten auf eine Gewissens- und Nervenprobe, und sind in Israel innenpolitisch stark umstritten.

Regelmäßige Zwangsevakuierungen von »Außenposten« der radikalen Siedler stellen Soldaten und Polizisten auf eine Gewissens- und Nervenprobe.

Diese Ausschreitungen waren Ende letzten Jahres das Dauerthema in Israel; Politiker aller Lager äußerten sich zur Sache. Gerade die Übergriffe auf die Armee wurden als neue Eskalationsstufe der innerisraelischen Spannungen wahrgenommen.

Abraham »Avi« Mizrachi, der noch bis zum 16. Dezember 2011 Kommandierender General des betroffenen Zentralkommandos gewesen war, erklärte nach Angaben von *Maariv*, er habe in seiner 30-jährigen Karriere »noch nie einen solchen Hassausbruch bei Juden gegenüber Soldaten« gesehen. Heimatschutzminister Matan Vilnai nannte die zum Teil minderjährigen Täter »kriminelle, jüdische Terroristen, die der Sicherheit des Landes schaden«, wie die konservative Tageszeitung *Jerusalem Post* berichtete.

Auch Verteidigungsminister Ehud Barak sprach im israelischen Rundfunk von »hausgemachtem Terror«, während Israel Ben Eliezer, ehemaliger General und Ur-Gestein der Arbeiterpartei, nach Angaben der linksliberalen Tageszeitung *Haaretz* erklärte, die Soldaten hätten die Angreifer schlichtweg erschießen sollen. Und Geheimdienstminister Dan Meridor dachte im Gespräch mit dem Nachrichtenportal *ynet* laut darüber nach, »was passiert wäre, wenn sie nicht Mitglieder der ›Hügeljugend‹, sondern Palästinenser gewesen wären«.

Da es sich aber um israelische Staatsbürger gehandelt hat, ging die Tzipi Livni, zu der Zeit noch Oppositionsführerin, in die Offensive und attestierte Regierungschef Benjamin Netanjahu Versagen auf ganzer Linie, obwohl »dies nicht weniger als der Kampf um den Charakter des Staates« sei. Ihr war es offensichtlich nicht genug, dass der Ministerpräsident bereits kurz nach den Vorfällen die Sicherheitskräfte angewiesen hatte, »aggressiv« gegen die gewaltbereiten Randalierer vorzugehen.

Zwar distanzierte sich auch Danny Dajan, der Vorsitzende des Siedlerrates »Jescha«, von den Aktionen. Doch auf Seiten der Siedlerbewegung ließen sich im Laufe der Woche nach den Zwischenfällen ebenso Stimmen vernehmen, die das Verhalten der Hügeljugend nicht verurteilen wollten. Daniela Weiss, ehemalige Bürgermeisterin der Siedlung Kedumim und in die Jahre gekommenes *enfant terrible* der Siedlerbewegung, erklärte im israelischen Fernsehen: »Macht euch kein falsches Bild, hier handelt es sich nicht um eine Minderheit der jüdischen Siedler, sondern um einen Großteil der jüdischen Bewohner in Judäa und Samaria.« Geschon Mesika, der zurzeit dem »Regionalrat Samaria« vorsitzt und in Elon Moreh unweit des pa- >>

lästinensischen Nablus lebt, gab zudem Verteidigungsminister Ehud Barak die Schuld für die Ausschreitungen: Dieser agiere »wie ein Pyromane«, schüre erst das Feuer durch die Räumung von illegalen Außenposten. Präsident Schimon Peres erwiderte bei einem Treffen mit führenden Repräsentanten der Siedlerbewegung: »Der Nahe Osten brennt, muss man jetzt noch Öl ins Feuer gießen?«

Und als wäre das Wort des Staatsoberhaupts nicht wichtig genug, wandte sich auch eine moralische Autorität der Siedler an die Öffentlichkeit: Avichai Ronsky, ehemaliger Oberrabbiner der israelischen Armee und Mitbegründer der Siedlung Itamar. Er erklärte in einem Interview mit dem Radiosender *Arutz Sheva* die mittlerweile seit Monaten anhaltenden Ausschreitungen müssten sofort aufhören. »Ich rufe die Köpfe der Siedlerbewegung in Judäa und Samaria auf, sich zu treffen und zu beraten, was sie tun können. Es kann so nicht weitergehen.« Um seine Wut zu unterstreichen erklärte er, »wenn das die Realität hier wird, werde ich nicht länger hier leben.«

Nachdem nun viele Kritiker der Armee eine viel zu lasche Reaktion auf die Überfälle vorgeworfen hatten, wurden immerhin zwei Tage später sechs jugendliche Siedleraktivisten in Jerusalem verhaftet, die an der Erstürmung des Armeestützpunktes teilgenommen haben sollen. Im Zuge der beginnenden Untersuchungen kam auch mittlerweile heraus, dass die Aktivisten von rechten Parlamentariern womöglich direkt über bevorstehende Räumungsaktionen der Armee informiert worden waren. Soviel wurde zumindest dem Likud-Knessetabgeordneten Zeev Elkin vorgeworfen.

Ein Ex-General meint, die israelischen Soldaten hätten die jüdischen Angreifer erschießen sollen.

Foto: IDF / Michael Shvadron

Israels Armeechef gibt den Verantwortlichen für die Sicherheit in den Siedlergebieten Rückendeckung: Generalstabschef Benny Gantz im Juni 2011 zu Besuch im Befehlsbereich von Nitzan Alon (Mitte), damals noch Brigadegeneral und Kommandeur der Division »Judäa und Samaria«.

Die Ausschreitungen im Dezember sind kein einmaliger Vorgang. Die so genannten »price tag«-Aktionen sind immer wieder die Reaktion der Radikalen unter den Siedlern auf staatliche Maßnahmen gegen sie. Sie seien der, immer weiter steigende, »Preis«, den die Ordnungsmacht für die Durchsetzung eines weltlichen Rechts zu zahlen habe, das »vor Gott« – wie die Extremisten meinen – nicht gilt.

Drei Prozent aller Israelis, mehr als 330.000 Menschen, leben im Westjordanland, die allermeisten von ihnen in staatlich genehmigten Siedlungen mit zum Teil der Größe und dem Charakter von ganz normalen Kleinstädten. Doch gleich in ihrer Nachbarschaft lebt auch die radikale Minderheit der so genannten »Hügeljugend«: eine Mischung aus jungen, militanten Biobauern und gottesfürchtigen Abenteurern, die im Familienver- >>

bund mit ihren Wohnwagen und dem Sturmgewehr auf dem Rücken von Anhöhe zu Anhöhe ziehen. Manche von ihnen sind noch minderjährig, abgehauen von zuhause, leben in Höhlen, ohne Strom, fließendes Wasser und gehorchen weder dem Oberrabbinat, der Armee noch der Regierung Netanjahu, sondern nur einem – Gott. Eine nur wenige Tausende umfassende, aber lautstarke und gewaltbereite Minderheit.

Dass sich diese Gruppierung nun daran macht, dem Staat aus dem Untergrund heraus gewaltsam Paroli zu bieten, lässt in Israel wieder die Erinnerungen an solche Gruppen wie die rechtsextreme »Kach«-Partei und die »TNT-Bewegung« wach werden, die in den späten 1980ern und 1990ern das Land in Atem hielten.

Einer, der zum Geheimbund »TNT – Terror gegen Terror« enge Verbindungen hatte und bis heute vom Inlandsgeheimdienst Schin Bet beobachtet wird, ist Noam Federman. Der Vater von neun Kindern war bereits mit 14 Jahren in die ultra-nationalistische »Kach« eingetreten, hetzte gegen den säkularen Staat Israel und Palästinenser gleichermaßen, kam immer wieder mit dem israelischen Militär in Konflikt und wurde beschuldigt, einen Anschlag auf eine arabische Mädchenschule in Ost-Jerusalem geplant zu haben; die Anklage wurde jedoch mangels Beweisen fallen gelassen. Seinen Vater David hatte die britische Mandatsmacht vor der Staatsgründung Israels zeitweise nach Äthiopien exiliert, weil man in ihm eine Gefahr für die öffentliche Ordnung und Sicherheit Palästinas sah. Federman war Mitglied der »Kämpfer für die Freiheit Israels«, kurz »Lehi«, und teilte sich in Afrika eine Zelle mit dem späteren Ministerpräsidenten Jitzchak Schamir, der zur ebenso radikalen »Nationalen militärische Organisation im Land Israel«, »Irgun« abgekürzt, gehörte.

Konfrontationen von solchen rechtsgerichteten Kräften in Israel und der Armee reichen bis in die Gründungszeit des Staates zurück. Blutiger Höhepunkt damals: die so genannte »Altalena-Affäre« im Juni 1948. Als die radikale »Irgun« eine große Waffenlieferung mit dem Schiff »Altalena« im neugegründeten Israel anlanden wollte, griffen die jungen israelischen Streitkräfte ein, um das staatliche Gewaltmonopol durchzusetzen. Bei der Aktion starben 16 Irgun-Kämpfer und drei Soldaten, die »Altalena« wurde von der Armee in Brand geschossen. Die »Irgun« wurde bis zum September in die »Israel Defense Forces« zwangsintegriert. Bis heute entzweit der Vorfall >>

Foto: Israel Government Press Office

Symbol für Israels innere Spannungen: Die »Altalena«, mit der die rechtsterroristische »Irgun« illegal Waffen ins Land bringen wollte, liegt im Juni 1948 brennend am Strand von Tel Aviv. Das ehemalige US-Landungsschiff wurde später auf offene See geschleppt und versenkt.

Benimmt sich Verteidigungsminister Ehud Barak wie ein Pyromane?

die Meinungen; letztes Jahr war in Schriftstücken des israelische Verteidigungsministeriums von »ermordeten« Irgun-Kämpfern die Rede gewesen – eine Formulierung von einigen seiner Untergebenen, die Amtschef Barak umgehend wieder hatte rückgängig machen lassen.

In der, bis heute, angespannten Lage wurde unterdessen Avi Mizrachi turnusmäßig als Chef des Zentralkommandos abgelöst: Generalmajor Nitzan Alon übernahm am 16. Dezember den Posten. Alon ist unter den Siedlern äußerst unbeliebt, er wurde schon als Kommandeur der für die Westbank zuständigen Territorialdivision von Siedlervertretern als »unfair« bezeichnet. Alon seinerseits hatte wiederholt vor den Machenschaften von Extremisten gewarnt, die für ihn »an Terrorismus grenzen«. Für die linke *Haaretz* zeigt er staatsmännische Züge, die rechte *Jerusalem Post* bezeichnet ihn als »radikalsten, ungehorsamsten Offizier auf dem Posten« bislang. Auch er war schon einmal von jugendlichen Aktivisten überfallen und als »Verräter« beschimpft worden.

Weitere Spannungen scheinen mit dieser Personalie also wieder vorherbestimmt. Im Moment allerdings köchelt der Konflikt nach dem Überfall auf die »Ephraim«-Brigade auf relativ kleiner Flamme weiter: Gut ein Dutzend Brandstiftungen und Graffiti-Schmierereien sowie die aufgeschlitzten Reifen von mehr als 20 Autos seither gelten noch als relativ ruhige Lage. Bis zur nächsten Räumungsaktion. ◄◄◄◄

Der Konflikt köchelt gerade auf kleiner Flamme weiter.

Dominik Peters *studiert Politikwissenschaften und Nahoststudien in Halle. Er ist zudem Absolvent der katholischen Journalistenschule »ifp«.*

Quellen und Links:

Laufende Berichterstattung der *Haaretz* über die »Price Tag Policy«

Kommentar von Yehezkel Dror in der *Haaretz* vom 10. Februar 2012

Bericht der *Jerusalem Post* vom 17. Januar 2012

Kommentar von Uri Saguy in der *ynetnews.com* vom 16. Dezember 2012

Bericht der *Haaretz* vom 16. Dezember 2012

Bericht von *Israel Hayom* vom 15. Dezember 2012

WEHRPFLICHTDEBATTE

Die IDF befindet sich nicht nur auf Konfrontationskurs mit den Radikalen unter den israelischen Siedlern. Auch eine weitere Bruchlinie von Israels Gesellschaft tut sich akut auf: die Erneuerung der Wehrpflichtgesetzgebung in Bezug auf die ultraorthodoxe Gemeinde.

Das bisher gültige »Tal-Gesetz« wurde 1999 maßgeblich von Tzvi Tal, seinerzeit Vorsitzender des Obersten israelischen Gerichthofs, ausgearbeitet. Es nahm ultraorthodoxe Juden in Israel de jure von der allgemein für Männer und Frauen geltenden Wehrpflicht aus, was de facto bereits seit der Staatsgründung 1948 der Fall war. Im Februar dieses Jahres erklärte der Oberste Gerichtshof das Gesetz für nicht verfassungsgemäß. Die Ausnahmeregelung betraf 1948 nur wenige hundert Tiefgläubige, heute ist die Zahl der ultraorthodoxen Männer im wehrfähigen Alter auf über 62.000 angewachsen – entsprechend des wachsenden Bevölkerungsanteils der Ultraorthodoxen aufgrund ihrer höheren Geburtenrate.

Die Umsetzung des höchstrichterlichen Beschlusses lässt jedoch wegen der Veto-Stimmen religiöser Koalitionsparteien auf sich warten. Die boykottieren derzeit, ebenso wie die arabischen Knessetabgeordneten, das Komitee, welches mit der Ausarbeitung des neuen Wehrpflichtrechts beauftragt wurde. Es heißt, um die Mehrheit der Regierung gerade in dieser Sache zu sichern, sei die bisher größte Oppositionspartei, die »Kadima« unter der Führung des ehemaligen Generalstabschefs Shaul Mofaz, der Regierung Benjamin Netanyahus beigetreten. Das »Tal-Gesetz« ist nur noch bis zum 31. Juli dieses Jahres gültig.

»Aus Operationssicherheit ein Schreckgespenst zu machen, ist nicht hilfreich«

Interview: Christian Kollrich

Foto: Jeremy Colson / lizensiert gemäß Creative Commons Attribution NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic

Ein Jahr lang sollte das »Basetrack«-Team US Marines in Afghanistan begleiten und mit Hilfe von Facebook, Flickr und Google Maps berichten. Nach sechs Monaten bekam das Korps kalte Füße und warf die Reporter raus. Der Versuch, Frontjournalismus und Neue Medien zusammenzubringen, wirft Fragen auf, die für alle westlichen Streitkräfte relevant sind. Teru Kuwayama, Initiator des Projekts, über Journalismus, Militär und Zensur im Informationszeitalter

ADLAS: Was war die Motivation sich in ein Projekt wie Basetrack zu stürzen?

Teru Kuwayama: Die Kluft zwischen dem Krieg in Afghanistan und der amerikanischen Öffentlichkeit war eine treibende Kraft. Wir befinden uns in einem zehnjährigem Konflikt ohne absehbares Ende, der momentan etwa zehn Milliarden Dollar pro Monat kostet. Und das ist nur der Teil, den wir halbwegs verlässlich in Zahlen ausdrücken können. Wie wir die gesellschaftlichen Kosten bemessen sollen, wissen wir nicht einmal, aber ich denke man kann sie ziemlich sicher als katastrophal bezeichnen. Würde man zufällig auf der Straße Amerikaner bitten unseren Feind zu definieren, unsere Ziele, unsere Strategie oder den Ablauf des längsten Militäreinsatzes in der Geschichte der USA, was für Antworten würde man bekommen? Die wenigsten haben auch nur den Hauch einer Idee. Einige wären dafür oder dagegen, aber wofür oder gegen was? Die überwältigende Mehrheit hat einfach keine Ahnung – und leider sieht es mit unse- >>

TERU KUWAYAMA

stammt aus New York und hat auch dort Fotografie studiert. Seine ersten Bilder erschienen in *Maximum Rock'n'Roll*, einem Punk-Fanzine. Seit 1998 arbeitete er unter anderem für *Life Magazine*, *Newsweek* und *National Geographic*. Eine Reise nach Nepal im Jahr 2001 endete eher zufällig in Kabul. Seitdem begleitet er als Fotojournalist die Konflikte in Afghanistan, Kaschmir und Irak. Er gründete das Netzwerk »Lightstalkers«, ein Verbund von Fotografen, Filmemachern, Militärangehörigen und Nichtregierungsorganisationen. Er erhielt diverse Auszeichnungen und war John S. Knight Fellow an der Stanford Universität.

rer politischen und militärischen Führung nicht wesentlich besser aus. Das ist eine gefährliche Dynamik und nicht durchzuhalten.

Und warum sind Sie nicht einfach den traditionellen Weg der Berichterstattung gegangen?

Professionelle Journalisten haben, wenn überhaupt, eine ziemlich unbedeutende Rolle bei den bekanntesten Geschichten aus Afghanistan und dem Irak gespielt. Denken Sie an Abu Ghraib, Wikileaks, das »Kill Team« oder das kürzlich erschienene Video, in dem amerikanische Marines auf die Leichen von Afghanen urinieren. Keiner dieser Vorfälle wurde durch professionelle Journalisten ans Licht gebracht. Selbst bei der Affäre um den damaligen ISAF-Kommandeur Stanley McChrystal war es nicht hartnäckiger investigativer Journalismus, der seine Karriere aus der Bahn geworfen hat. Ein Reporter des Rolling Stone hat sich einfach Notizen gemacht, als McChrystal und sein Stab sich in einer Bar ausgelassen haben. Was diesen Journalisten ungewöhnlich macht, ist eigentlich nur, dass er berichtet was er gehört hat, anstatt sich in vornehmer Zurückhaltung zu üben.

Die Art, wie solche Affären wie um Abu Ghraib bekannt werden, oder die Veröffentlichungen von Wikileaks tun sicher beiden weh, sowohl Journalisten als auch Militärs ...

Aus einer Medienperspektive ist es wirklich spannend zu sehen, wie Soziale Medien sich auf das Militär auswirken. Im besonderen wie Menschen innerhalb der militärischen Kultur damit kämpfen, die offene, anarchistische und demokratische Natur dieser neuen Medien mit dem eigenen Hang zu Hierarchien und Kontrolle in Einklang zu bringen. Offiziere haben mir gegenüber mehrfach und deutlich zum Ausdruck gebracht, dass sie die Demokratie verteidigen, aber nicht leben.

»Sie verteidigen die Demokratie, leben sie aber nicht.«

Wie sollte Basetrack dann im Rahmen Sozialer Medien funktionieren? Ziel war ja auch, ein System zu entwickeln, das unabhängige Berichterstattung ermöglicht.

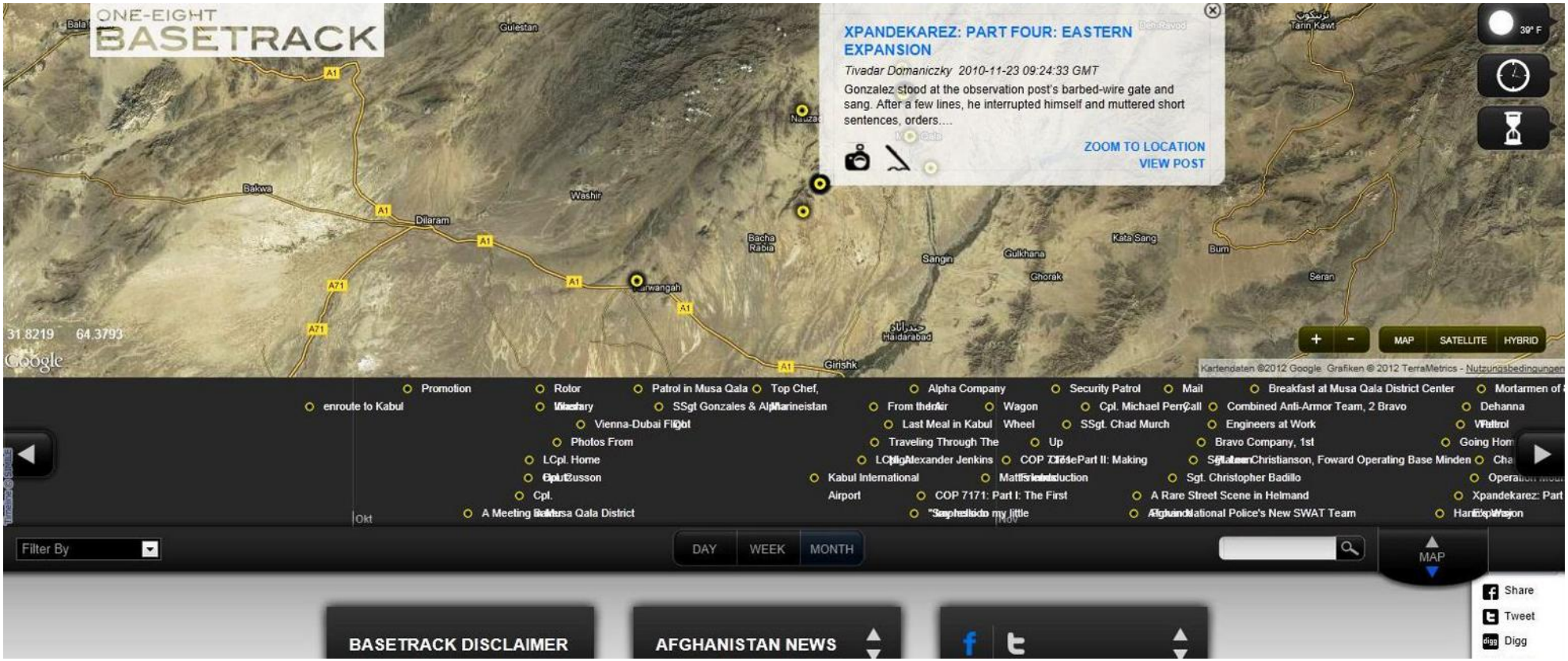
Der Kerngedanke war, gebrauchsfertige Plattformen wie *Facebook* und *Flickr* zu nutzen. Fast alle Fotos wurden mit Amateurausrüstung gemacht, wie zum Beispiel iPhones. Wir wollten eine Methode entwickeln, die möglichst einfach ist – das war das Leitmotiv. Wir wollten ein offenes System entwickeln, das für völlig verschiedene Projekte eingesetzt werden kann, nicht aber eine eigene Software.

Das System besteht aus einer Website, auf der eine Google-Karte eingebunden ist, dort sind die Berichte mit Orten verknüpft und es gibt eine Facebook-Seite.

Ja, wir haben eine auf Wordpress basierende Webseite erstellt, waren aber weit davon entfernt, zufrieden zu sein. Die jetzige Basetrack-Plattform ist sehr eingeschränkt in ihrer Funktionalität und hat all die Designfehler, die man von einem Produkt erwartet, welches unter Zeitdruck von unerfahrenen Entwicklern produziert wurde. Die »Basetrack.org«-Seite, deren Hauptelement die Google-Karte ist, ist eigentlich ein zufälliges Nebenprodukt. Der eigentliche Schwerpunkt war die Facebook-Seite. Das ist zwar weniger glanzvoll als unsere eigene, mit Widgets überladene Hochglanzseite, aber dafür viel funktioneller. Das unterstreicht vielleicht auch den Ansatz, auf bereits existierende Plattformen zurückzugreifen.

Ich hatte das Gefühl, dass die Verortung von Ereignissen bei Google Maps wesentlich für das Projekt war. Nicht ganz unkritisch bei laufenden militärischen Operationen, oder?

Ich weiß nicht, ob die Verortung gerade für *Basetrack* wesentlich war; Geolokalisierung ist überhaupt ein wichtiger Aspekt, wenn man Daten erfasst und ordnet. Das aktuelle System ist beschränkt, da es für die Navigation durch die Daten und Ereignisse auf *Google Maps* angewiesen ist, und dadurch ist es nicht flexibel genug, um die Daten in einem anderen Rahmen darzustel- >>



Bildquelle: basetrack.org (25.02.2012)

Das Basetrack-Prinzip: Eine Online-Plattform verknüpft Soziale Medien, *Google Maps* und aktuelle Nachrichten aus der Kampfzone.

len. Man könnte das als Designfehler bezeichnen. Natürlich gibt es in Bezug auf Karten, Geodaten und ähnliches berechtigte Sicherheitsbedenken. Und je leichter Daten aufgezeichnet und transportiert werden können, desto dringender werden diese Bedenken. Es ist wichtig, sich damit rational auseinanderzusetzen und nicht in Paranoia zu verfallen. Operationssicherheit ist wichtig, aber daraus ein Schreckgespenst zu konstruieren, ist nicht hilfreich.

Es ist nachvollziehbar, dass Militärs besorgt sind, wenn sie eine Karte mit den aktuellen Ereignissen aus einem Operationsgebiet frei im Internet sehen ...

Die Militärs, die die Informationssicherheit am Basetrack-Projekt später bemängelt haben, ließen die Seite aber für ein halbes Jahr online, bevor sie eine Gefahr sahen. Ein paar Tage später haben sie ja auch zugegeben, dass die Regeln, die für das Embedding gelten, nicht verletzt wurden. Der Bataillonskommandeur der Marines hat die ganze Zeit über bestätigt, dass es keine Sicherheitsprobleme in Verbindung mit den Karten gab. Die Punkte auf der Karte haben ja auch nicht den exakten Ort des Geschehens angegeben.

Die Annahme, dass der Gegner aus Informationen Wissen generieren kann, das man selber dort nicht erkannt hat, ist doch nicht abwegig. >>

Einige argumentieren, es sei am sichersten, so viel Informationen wie möglich geheim zu halten, weil niemand weiß, welchen Vorteil ein Gegner möglicherweise aus harmlos erscheinenden Informationen ziehen kann. Nach dieser Logik ist jede Information potenziell gefährlich: Karten, Namen, Statistiken und jede Visualisierung von Daten kann man als Bedrohung der Operationssicherheit ansehen.

Wenn wir aber Informationen unterdrücken, verstecken wir sie oft mehr vor uns als vor unseren Feinden. In Afghanistan leiden wir offenbar unter einem katastrophalen Mangel an »situational awareness«. Mit den Fragen nach Sicherheit und Transparenz müssen wir uns alle auseinandersetzen und das sollte man auch ernst nehmen. Aber es ist genauso wichtig, dass solche Bedenken nicht als Vorwand für Geheimhaltung benutzt werden, oder um eine kontraproduktive Paranoia zu erzeugen.

Sind solche Bedenken die Angst vor dem Unbekannten?

Der Ansatz der Counterinsurgency beruht auf der Idee, dass die Soldaten aus ihren Befestigungen herauskommen und sich größeren Risiken aussetzen müssen – für die Sphäre der Information gilt das gleiche. Die Fragen, die das Projekt aufwirft, drehen sich um das altbekannte Spannungsverhältnis zwischen Freiheit und Sicherheit. Aber ganz konkret werden sie durch die Verbreitung von Sozialen Medien und moderner Kommunikationstechnologie. Unsere Zeit wird oft als Informationszeitalter beschrieben; diese Herausforderungen sind nicht vermeidbar und das Militär ist wie jeder andere auch mit ihnen konfrontiert. Die Welt wandelt sich schnell, also müssen bestehende Doktrinen und Gewohnheiten ständig untersucht und überdacht werden. Bezüglich der Angst: Das kann die Angst vor einer noch unbekannten Bedrohung sein oder eine Paranoia; beides kann gleichzeitig richtig sein.

»In Afghanistan leiden wir offenbar unter einem katastrophalen Mangel an ›situational awareness‹.«

Im Vergleich mit anderen Staaten, Deutschland zum Beispiel, ist das US Militär aber ein Hort der Offenheit und Transparenz.

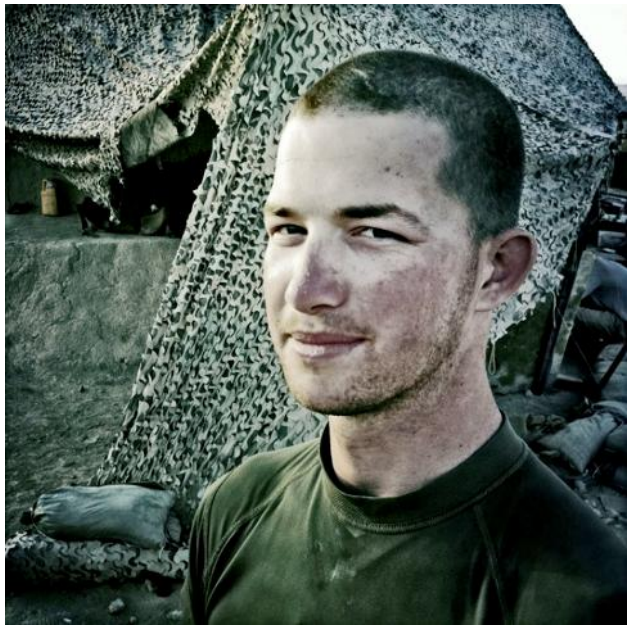
Bei *Basetrack* hatten Militärs auch kein Problem mit der Berichterstattung durch eingebettete Journalisten, aber der Austausch von Soldatenfamilien untereinander war ein irritierender Umstand, mit dem umzugehen sie sich schwer taten. Das wird autoritären Regimes, Militärs und Institutionen generell zunehmend Kopfzerbrechen bereiten: Wie steuert man eine Welt, in der jeder ein Journalist ist?

Welche Probleme ergaben sich denn beim Familienaustausch?

Nach den »Social Media Rules« des Marine Corps und den ISAF-Regeln für die Einbettung von Journalisten sprengte die Art der Kontrolle, die bestimmte Personen über die Facebook-Gruppe ausüben wollten, den Rahmen. Familienangehörige wurden vom »Familiy Readiness Office« des Bataillons – ein ziviles Unternehmen, dass im Auftrag des Marine Corps die Verbindung mit den Familien der Soldaten hält – kontaktiert, aufgefordert, Kommentare von der Facebook-Seite zu entfernen, und unter Druck gesetzt, die Seite mit »dislike« zu bewerten. Sie sollten *Basetrack* aus Gründen meiden, die keiner herkömmlichen Definition von »Operationssicherheit« entsprechen. Freunde von mir, die im Bereich militärischer Öffentlichkeitsarbeit tätig sind, waren erstaunt, und einige waren auch ziemlich wütend. Ich habe zuletzt noch gehört, dass dieses Vorgehen untersucht würde, aber da ich den Fall nicht verfolgt habe, kenne ich das Ergebnis nicht.

Bei wem liegt die Verantwortung?

Ich bin mir nicht sicher, ob es die für Öffentlichkeitsarbeit Zuständigen sind, die sich so verhalten. Meine Erfahrungen mit *Basetrack* haben eher gezeigt, dass die Pressebetreuer uns sehr unterstützt haben. Die übertriebene Besorgnis bezüg- >>



Zensurobjekt Drei-Tage-Bart?

Foto: Teru Kuwayama / lizensiert gemäß Creative Commons Attribution NonCommercial-NoDerivs 2.0 Generic

lich vermeintlich negativer Facebook-Diskussionen kam auch nicht von ihnen. Soweit ich das beurteilen kann, mussten sie lediglich den Brief schreiben, mit dem *Basetrack* beendet wurde. Ich wäre daher auch vorsichtig damit »das Militär« als monolithische Institution zu bezeichnen.

Admiral Gary Roughead zum Beispiel, bis vor kurzem Stabschef der US-Marine, hat sehr deutlich gesagt: »Entweder begrüßen wir die fundamentalen Änderungen der Kommunikation, die im Gang sind oder nicht.« Seine »talentierten jungen Leute« würden die nicht nur begrüßen, sie würden auch nichts anderes mehr kennen. Als militärischer Führer sei es also nicht genug, mit der Entwicklung Schritt zu halten. Roughead meint, das Militär müsse sie anführen.« Dabei gibt der Admiral zu, dass es unvermeidlich sei, dass einige Soldaten Kommunikationsfehler machen. Natürlich müsse man sie dafür auch verantwortlich machen, wenn sie nicht die Grundstandards ihrer Organisation einhielten. »Aber gleichzeitig«, sagt er, »kann man keine Null-Fehler-Kommunikation erwarten, damit zerstört man den Dialog, vertreibt jene, die kommunizieren wollen und über die Zeit zerstört man Transparenz.«

Die Transparenz bei Basetrack ging anfangs ja so weit, dass sich die Zensoren erklären mussten, wenn sie ein Bild oder einen Text zensieren wollten.

Das war alles völlig experimentell und weit abseits der Standardabläufe. Ich habe der Bataillonsführung ein visuelles Änderungssystem vorgeschlagen, als klar wurde, dass sie ein Maß an Kontrolle über unsere Berichterstattung wollten, die weit über das Übliche hinaus ging. Effektiv ermöglichte es dem Bataillon eine beispiellose Zensur, aber dafür mussten sie den Prozess völlig transparent machen und eine klar artikulierte Rechtfertigung für jeden Eingriff geben. Dieses »Denial of information«-System hatte nur eine sehr kurze Lebenszeit, aber es war ein faszinierender Teil des Projekts. Es stellte sich heraus, dass der simple Akt des Erklärens schon gereicht hat, damit man davon abließ.

Wieso das?

Es war vermutlich doch nicht so einfach, Bilder oder Worte zu schwärzen, wenn man sich erklären muss. Obwohl es einige klar zu rechtfertigende Eingriffe gab – wie Bilder, auf denen Schwächen in der Panzerung von Fahrzeugen erkennbar waren –, war eine Zensur wesentlich schwerer zu rechtfertigen. Zum Beispiel bei der Abbildung des Gesichts eines unrasierten Marine, vor allem wenn der gerade von einem dreitägigen Angriff zurückgekehrt war, bei dem zwei Kameraden getötet wurden. Eigentlich war es die High-Tech Variante eines sehr grundlegenden Konzeptes: Wenn du keine gute Erklärung dafür hast, warum du etwas tust, solltest du dich vielleicht fragen ob es das Richtige ist.

> »Wenn du keine gute Erklärung dafür hast, warum du etwas tust, solltest du dich vielleicht fragen, ob es das Richtige ist.«

Der Bart war ein Zensurgrund?

Um ehrlich zu sein, war das ein Fall von Selbstzensur. Im US-Militär gibt es einen Slang Begriff: »Uniform-Nazi«. Der bezieht sich auf Offiziere >>

oder Unteroffiziere, die versessen auf die Einhaltung von Vorschriften sind, welche manche Soldaten als belanglos empfinden, wie etwa Haarpflege, Ärmel-Krempeln oder die Farbe der Socken. Man soll es nicht glauben, aber es gibt Vorschriften, welche Farben zugelassen und welche verboten sind. Es gibt deutliche Spannungen zwischen »Feld-« und »Garnisons-Marines«. Beim 1. Bataillon des 8. Regiments waren Kleidungsvorschriften und deren Verletzung ein großes Thema, und wir waren in der misslichen Position, solche Fotos wie das des unrasiertem Marine zurückzuhalten. Nicht, weil es die Regeln für eingebettete Journalisten verletzt hätte, und ganz sicher nicht, weil es die Operationssicherheit gefährdete, sondern schlicht und ergreifend, um den Marine vor der Bestrafung durch Vorgesetzte zu schützen. Aber ich möchte der Fairness halber anmerken, dass nie ganz klar war, wer es im Speziellen war, der die Uniformgeschichte so verfolgt hat. Alle Marines, die sich darüber besorgt zeigten, wirkten so, als würden sie das für völlig lächerlich halten, aber Druck von oben bekommen.

Also eine ähnliche Lage wie bei dem frühzeitigen Abbruch des Projekts?

Das war auch ein merkwürdiger Aspekt dieser ganzen angeblichen Gefährdung der Operationssicherheit – alle Anschuldigungen waren völlig inkonsistent, und die Personen, die sie angestoßen haben, haben sich nicht öffentlich erklärt. Wichtig ist mir, dass ich keinen Groll gegen die Kommandeure des 1./8. hege und ich denke auch nicht, dass die Bataillonsführung uns loswerden wollte. Es klang eher so als würden sie und die Pressebetreuer, welche das Embedding aufgehoben haben, einfach Befehle befolgen, denn alle haben eine große Wertschätzung für unsere Arbeit ausgedrückt. Deshalb denke ich auch, dass es zwar wichtig ist diese Dinge zu diskutieren, aber wir sollten keine Schuldzuweisungen machen, sondern es als Gelegenheit begreifen um für zukünftige Projekte zu lernen.

Was war im Nachhinein die wertvollste Erfahrung, die Sie aus dem Projekt gezogen haben?

Die beste Erfahrung war die Beziehung, die sich mit der Basetrack-»Familie« entwickelt hat. Ich tue mich schwer, sie als »Publikum« oder »Leser« zu bezeichnen, denn sie waren aktive Teilnehmer und Partner des Projekts. Die »wertvollste« Erfahrung kam am Ende des Projekts, als professionellen Fotografen der Zugang zum Rückkehrer-Empfang des Bataillons in der Heimat verwehrt wurde. Ich habe immer noch keine Erklärung gehört, warum das der Fall war. Aber in einer vollständigen Umkehr der Rollen haben wir online zugeschaut, durch die Augen der Familienangehörigen, die fotografiert und die Bilder online gestellt haben. ◂◂◂◂

»Wenn wir Informationen unterdrücken, verstecken wir sie oft mehr vor uns als vor unseren Feinden.«

Quellen und Links:

Website des Projekts *Basetrack*

Facebook-Seite von *Basetrack*

Website des US Department of Justice zur »Freedom of Information Act«

Richtlinien des US-Marine Corps für den Umgang mit Sozialen Medien vom September 2011

NOTIZ

Hormuz-Straßenkämpfer

Von der US-Marine wenig geliebt, könnten sich gerade kleine Schiffe im engen Fahrwasser zwischen Persischem Golf und Arabischem Meer als nützlich erweisen.

USS »Chinook« auf Patrouille im Persischen Golf 2003. Foto: US Navy / William F. Gowdy

Die Meerenge von Hormuz ist ein Nadelöhr wie kein zweites: Mehr als ein Viertel des weltweit verschifften Erdöls passiert die an ihrer engsten Stelle nur 21 Seemeilen breite Passage. Wie bedroht Öltransporte in diesem Gebiet sind, zeigte sich während des Iran-Irak-Krieges in den 1980ern: Beide Kriegsparteien griffen im »Tankerkrieg« mehr als 250 Schiffe an. Angesichts der Spannungen um Irans Atomprogramm und einer möglichen Eskalation haben Planer Ähnliches im Sinn. Zuerst im Dezember letzten Jahres drohte der iranische Vizepräsident Mohammad Reza Rahimi damit, die Straße zu sperren, falls gegen Teheran ein Ölembargo verhängt wird.

Das stellt die US-Marine vor ein Problem: Auf offenem Meer ist ihr zwar keine Seestreitmacht der Welt gewachsen, doch ihren Trägerkampfgruppen und Lenkwaffenzerstörern fehlt in engen Küstengewässern wie der Hormuz-Straße schlicht der Platz zum Manövrieren. Und zu verwundbar wären die großen, teuren Schiffe gegenüber Schnellboot- und Raketenangriffen in den flachen Gewässern.

Jetzt scheint die Navy eine Idee aufzugreifen, die sie in den späten 1990ern noch abgelehnt hatte – das »Streetfigher«-Konzept von Vizeadmiral Arthur K. Cebrowski: wendige, kleine Kampfschiffe für enge Gewässer. Sie sollten billiger und zahlreicher sein als die großen Einheiten, nur bis zu 600 Tonnen verdrängen und etwa 90 Millionen US-Dollar kosten – im Gegensatz etwa zu einem »Arleigh-Burke«-Zerstörer von 10.000 Tonnen mit einem Stückpreis von rund 780 Millionen Dollar.

So rüstet die US Marine ihre Patrouillenboote der »Cyclone«-Klasse im Persischen Golf – bis vor kurzem sollten viele noch ausgemustert werden – mit neuen Laserzielsystemen für ihre Maschinenkanonen nach. Die Einheiten sind für den Einsatz in der Hormuz-Straße bestens geeignet. Außerdem wird die Zahl der in Bahrain stationierten Minensucher auf acht verdoppelt. Für den Ernstfall sinnvoll: Laut *Wall Street Journal* verfügt die iranische Marine über circa 5.000 Seeminen. **msei**

Quellen und Links:

Bericht der Fünften US-Flotte zu Manövern vor Bahrain vom 25. April 2012

Hintergrundbericht des *Wall Street Journal* vom 13. April 2012

Bericht des Blogs *Danger Room* vom 22. März 2012

Über- oder Tiefflieger?

Das Spitzentreffen der Nordatlantischen Allianz in Chicago war das größte in der Geschichte des Bündnisses. Was hat es gebracht?

Ein Stadtfest in Chicago nutzt die Nato für Eigenwerbung.

Foto: Nato

Foto: Nato

Größtes Gruppenfoto aller Nato-Gipfel: die Staats- und Regierungschefs nebst weiteren Offiziellen

>> **Es war ein Gipfel der Superlative**: Neben den 28 Nato-Mitgliedern waren Vertreter von allen am internationalen Afghanistan-Einsatz beteiligten Partnern am 20. und 21. Mai nach Chicago gekommen, ganz zu schweigen von Repräsentanten aus Zentralasien, Russland, Pakistan und nicht zuletzt dem afghanischen Präsidenten Hamid Karzai. Die Stadt Chicago selbst hieß die zahlreichen Delegierten mit einem Werbevideo willkommen – ganz so, als ob sich die Metropole bei Großinvestoren beliebt machen wollte: »Chicago is the most liberal big city in America«, lobte Bürgermeister Rahm Emanuel seine Stadt, »it has everything New York has, just a little slower.«

»Not every Nato summit can bring a host of shiny ›deliverables‹.«

Auch wenn am Lake Michigan also die Uhren etwas langsamer gehen – die zwei Tage, die sich die Gipfelteilnehmer des größten Militärbündnisses der Welt Zeit nahmen, über ihre Agenda zu gehen, reichten wohl kaum aus, um die Nato wirklich weit voranzubringen. Nur drei Ziele hatte sie sich selbst für das Treffen gesetzt: erstens die Voraussetzungen zu schaffen, die ISAF-Mission 2014 erfolgreich beenden zu können, zweitens die Annahme der kostensparenden »Smart Defence«-Initiative und drittens die offizielle Verkündigung, die erste Phase zur Entwicklung einer gemeinsamen Strategischen Raketenabwehr abgeschlossen zu haben.

Über diese vergleichsweise bescheidenen Tagesordnungspunkte von Chicago 2012 – ganz im Unterschied etwa zu Lissabon 2010, auf dem das neue strategische Konzept der Nato verkündet wurde, oder Bukarest 2008, auf dem Albanien und Kroatien als Neumitglieder in die Nato eingeladen wurden – gehen die Herausforderungen, vor denen die Allianz steht, aber weit hinaus. Dementsprechend prognostizierte Henning Riecke von der Deutschen Gesellschaft für Auswärtige Politik in Berlin, dass das Treffen ein reiner »implementation summit« sein werde. Auch Karl-Heinz Kamp, Forschungsdirektor des Nato Defence College in Rom, setzte die Erwartungen niedrig an: »Not every Nato summit can bring a host of shiny ›deliverables‹.« >>

So wurde in den Sitzungen der Staats- und Regierungschefs beispielsweise nicht wurde über den Stein des Anstoßes aus dem vergangenen Frühjahr geredet: die Rolle Deutschlands im Bündnis. Mit Projekten wie der »Alliance Ground Surveillance« (AGS) zwar will sich die Bundesrepublik in der »Smart Defence« einbringen. Das lässt aber Sorgen der Partner nicht schwinden, Berlin könne die Verbündeten ähnlich enttäuschen wie im Falle des Libyen-Einsatzes: Im März 2011 musste die Bundeswehr aus den gemeinschaftlichen »AWACS«-Aufklärungsflugzeugen ihre beteiligten Soldaten abziehen, weil der Bundestag das Mandat zur Beteiligung an der Operation »Unified Protector« verweigerte.

Die geringen militärischen Kapazitäten, die Deutschland für das Bündnis aufzubringen bereit ist, stünden in keiner Relation zu seiner großen wirtschaftlichen Stärke, befindet Nicholas Burns in einer Studie des Washingtoner Think Tanks »Atlantic Council«. Die deutsche militärische Schwäche, so der ehemalige amerikanische Botschafter bei der Nato, sei aber das größte Problem für die Allianz.

Bundeskanzlerin Angela Merkel wollte solchen Sorgen im Vornherein die Spitze nehmen. Tage vor ihrer Abreise in die USA erklärte sie in Bezug auf die deutsche Beteiligung an Nato-eigenen Systeme wie der geplanten »AGS« oder der gemeinsamen Luftraumüberwachung über dem Baltikum im Reichstag: »Dies geht mit der Erwartung unserer alliierten Partner einher, dass solche Fähigkeiten im Falle eines Einsatzes auch sicher und verlässlich zur Verfügung stehen müssen.« Das deutsche Parlamentsbeteiligungsgesetz wird der Bundestag also neu verhandelt müssen – so viel stand schon vor dem Spitzentreffen für die Kanzlerin fest.

Wird das wirtschaftlich starke, aber führungsschwache Deutschland zum größten Problem der Nato?

Insgesamt gab sich das Bündnis in Chicago mit sich zufrieden. Die drei selbst gesetzten Ziele habe man erfüllt, die getroffenen Entscheidungen würden das Bündnis für die kommenden Jahre stärken, meinte Generalsekretär Anders Fogh Rasmussen abschließend. Nicht alle sehen die Zukunft der Nato so rosig, wie Rasmussen es wohl tun muss. Eine ernüchternde Bilanz zieht zum Beispiel Kommentator Martin Winter in der *Süddeutschen Zeitung*: Weil sich die geopolitische Interessen ihrer Mitglieder nicht mehr deckten, sei »die Allianz zu einer multinationalen Organisation mit militärischen Fähigkeiten verkommen, die man sich weiter hält, weil man sie hat.«

Deutsche Experten wie der ehemalige Generalinspekteur Harald Kujat oder der ehemalige Leiter des Planungsstabs im Verteidigungsministerium Ulrich Weisser monieren deutlich, dass die Allianz ihre militärische und strategische Relevanz verliert. Laut Kujat reagiere sie nicht angemessen auf die neuen Bedrohungen, weil diese nicht mehr militärischer Natur seien, und, so meint Weisser, halte die Nato mit der misstrauischen Haltung gegenüber Russland in Sachen Raketenabwehr sogar an veralteten Strukturen fest.

>>

In Sachen Afghanistan brachte der Gipfel – trotz aller positiven Verlautbarungen – mindestens eine Enttäuschung. Zwar war zum Spitzentreffen der Nato mit ihren ISAF-Partnern auch Pakistans Präsident Asif Ali Zardari angereist – in Erwartung eines Abkommens, um die Transportwege für die westlichen Truppen im Hindukusch durch sein Land wieder zu öffnen. Sein amerikanischer Amtskollege Barack Obama zeigte ihm jedoch die kalte Schulter; zu einem ausführlichem persönlichen Gespräch der beiden kam es nicht. Der Grund war vermutlich Islamabads Forderung nach einem exorbitanten Preis für die Benutzung der Nachschublinien. Die neuen Durchlassgebühren sollen sich laut Presseberichten auf 5.000 US-Dollar pro Lkw beziffern – statt 250 Dollar wie vor dem verhängnisvollen, versehentlichen amerikanischen Hubschrauberangriff auf pakistanische Soldaten im Grenzgebiet zu Afghanistan im vergangenen November. Statt Zardari begrüßte Gastgeber Obama auf der Sitzung der Staatschefs über die Afghanistan-Mission ausdrücklich die Gäste aus Russland und den zentralasiatischen Republiken, die den »für ISAF so wichtigen Nachschub passieren lassen«.

Barack Obama zeigte Pakistans Präsident Asif Ali Zardari die kalte Schulter.

Dieses Vorspiel warf einen Schatten auf das den Gipfel beherrschende Thema. Was hinter den Erfolgsmeldungen des Bündnisses aus Zentralasien steckt, und welche Kritik sich daran reibt, erläutert Sebastian Lüdtke für den *ADLAS* im Folgenden (**Seite 87**).

Noch vor ihm betrachtet Martin Pospiech die »Smart Defence« näher, das seit Monaten von Nato-Generalsekretär Rasmussen gelobte Konzept fürs Sparen und gleichzeitige Ausbauen gemeinsamer militärischer Fähigkeiten der Allianz. Das Vorhaben scheint wie die Quadratur des Kreises, wie Pospiech meint (**Seite 82**). **mmo**

Quellen und Links:

Offizielle Website zum Nato-Gipfel von der Standortförderungsorganisation »World Business Chicago«

Presseschau der *International Herald Tribune* vom 25. Mai 2012

Hintergrundbericht der *Welt* vom 22. Mai 2012

Kommentar von Martin Winter in der *Süddeutschen Zeitung* vom 22. Mai 2012

Bericht des *Guardian* vom 21. Mai 2012

Kommentar von Ulrich Weissner in der *Süddeutschen Zeitung* vom 20. Mai 2012

Studie des »Atlantik Council« vom 14. Mai 2012

Regierungserklärung von Bundeskanzlerin Angela Merkel am 10. Mai 2012 zu G8- und Nato-Gipfel

Mehr mit weniger

von Martin Pospiech

Foto: Nato

Nato-Generalsekretär Anders Fogh Rasmussen ist der lauteste Fürsprecher der »Smart Defence«.

Haushaltskrisen zwingen die Nato auf Sparkurs und heizen die Debatte um die Lastenverteilung zwischen den Bündnispartnern erneut an. Mit dem Ansatz »Smart Defence« und einer intensiveren Partnerschaftspolitik will die Allianz trotzdem künftig ihre Handlungsfähigkeit wahren. Durch eine inhaltliche Neuausrichtung hofft das Bündnis sogar, eine bedeutendere Rolle im internationalen System einzunehmen.

>> Bessere Verteidigung mit weniger Ressourcen – das war einer der Leitgedanken des zweitägigen Gipfeltreffens des Nordatlantikbündnisses Mitte Mai am Michigan-See. Die Staats- und Regierungschefs der Nato-Staaten einigten sich ganz offiziell auf die so genannte »Smart Defence« als Grundlage für kollektive die Sicherheit. Das vom Generalsekretär der Allianz, Anders Fogh Rasmussen, erstmals auf der Münchner Sicherheitskonferenz im Februar 2011 vorgestellte Konzept der »schlauen Verteidigung« gilt als Antwort auf die drastischen Einschnitte in den Verteidigungshaushalten von nahezu allen 28 Nato-Ländern.

Aufgrund steigender Budgetdefizite und dadurch notwendiger Sparmaßnahmen sind die Verteidigungsausgaben der europäischen Nato-Partner in den letzten zwei Jahren um 45 Milliarden US-Dollar zurückgegangen. Die britische Regierung >>

erklärte jüngst, dass sie mit knapp 8 Milliarden Dollar an Einsparungen bis 2014 im Verteidigungsetat rechne. Auch der amerikanische Haushalt sieht angesichts der Schuldenkrise Kürzungen von knapp 450 Milliarden Dollar im militärischen Bereich über die nächsten zehn Jahre vor.

Zugleich bleibt die Sicherheitslage in der Welt weiter angespannt. Der Dauerstreit um das iranische Atomprogramm, die Unberechenbarkeit nordkoreanischer Langstreckenraketentests unter dem neuen Regimeführer Kim Jong Un sowie die Wiedererstarkung von radikalislamischen Gruppierungen im Nahen Osten stellen Experten zufolge eine Gefahr für den Weltfrieden dar. Rasmussen warnte, dass zu tiefe Einsparungen die westliche Verteidigungsfähigkeit nachhaltig schwächen könnten: Es gebe »einen Punkt, an dem man nicht länger nur ins Fett, sondern in die Muskeln und Knochen schneidet«.

Nato-Funktionäre versuchen derweil, aus der Not eine Tugend zu machen. Vor dem Hintergrund schwindender Ressourcen soll die Implementierung der »Smart Defence« dabei helfen, die Handlungsfähigkeit der Allianz aufrechtzuerhalten. Das neue Konzept knüpft an das verabschiedete Strategiepapier vom Nato-Gipfel in Lissabon 2010 an, das einen kontinuierlichen Reformprozess innerhalb des transatlantischen Bündnisses vorsieht, um dessen interne Strukturen an die Anforderungen des 21. Jahrhunderts anzupassen. Dazu gehört neben einer effektiveren Verteidigungsplanung auch die Verschlankung von Kommandostrukturen.

Massive Kürzungen des Verteidigungsetats bei angespannter weltpolitischer Sicherheitslage

Künftig will die Nato militärische Kapazitäten noch stärker bündeln, um globalen sicherheitspolitischen Herausforderungen, wie dem transnationalen Terrorismus, der Proliferation von Massenvernichtungswaffen, Abwehr von Cyberangriffen und Sicherung von Handelswegen zu begegnen. Die Verteidigungsminister der Allianz verständigten sich darauf, trotz – oder gerade wegen – begrenzter Mittel bündnisweite Strukturen der Planung und des Transports zu harmonisieren. Die Nato werde ein neues Zeitalter der Zusammenarbeit einläuten, versicherte Chefdiplomat Rasmussen. Der verteidigungspolitische Kurs solle sich dabei am so genannten »pooling and sharing« der Gemeinsamen Außen- und Sicherheitspolitik der EU orientieren. Durch die Zusammenlegung und gemeinsame Nutzung von Fähigkeiten wollen die Verbündeten eine neue Sicherheitsarchitektur der Koordination, Kohärenz und Flexibilität schaffen.

In diesem Zusammenhang sieht »Smart Defence« eine Reihe von Rüstungsprojekten vor, die Mitgliedsstaaten in Gruppen entwickeln und finanzieren sollen, um die daraus gewonnenen Ressourcen anschließend der gesamten Nato zur Verfügung zu stellen. Insgesamt segneten die Regierungsvertreter des Bündnisses in Chicago mehr als 20 Projekte ab, bei denen sich die Bündnispartner auf bestimmte militärische Fähigkeiten spezialisieren. Darunter fallen unter anderem der Aufbau eines milliardenschweren Raketenabwehrsystems in Europa und die Fortentwicklung einer gemeinsamen Luftraumüberwachung, wie sie derzeit schon im Baltikum eingesetzt wird. Der deutsche Verteidigungsminister Thomas de Maizière war in Chicago vor allem um eine deutsche Beteiligung an der Raketenabwehr bemüht. In einer offiziellen Stellungnahme signalisierte de Maizière den Partnerländern, einige »Patriot«-Abfangraketen bereitstellen zu wollen. >>

Mit Spannung wurde auch die Unterzeichnung des Beschaffungsvertrags für die neue »Alliance Ground Surveillance« (AGS) erwartet, ein Gemeinschaftsprojekt, das den Aufbau einer luftgestützten, unbemannten Bodenaufklärung vorsieht. Ranghohe Militärs hatten während der Libyen-Operation wiederholt über ungenaue Lagebilder aus der Luft geklagt und auf die mangelhafte technische Ausrüstung verwiesen. Nach langwierigen Streitigkeiten über die Finanzierung werden nun 13 Staaten die Kosten für fünf hochsensible Drohnen tragen, die in Italien stationiert und von dort aus für die Überwachung und Datenübermittlung von Truppenbewegungen in feindlichen Gebieten eingesetzt werden sollen. Die USA und Deutschland werden dabei für mehr als 70 Prozent der Anschaffungskosten aufkommen, die sich insgesamt auf knapp vier Milliarden Euro belaufen. Die AGS basiert auf der Langstreckendrohne »Global Hawk« beziehungsweise »Euro Hawk«, wie das modifizierte amerikanische System bei der Bundeswehr heißt.

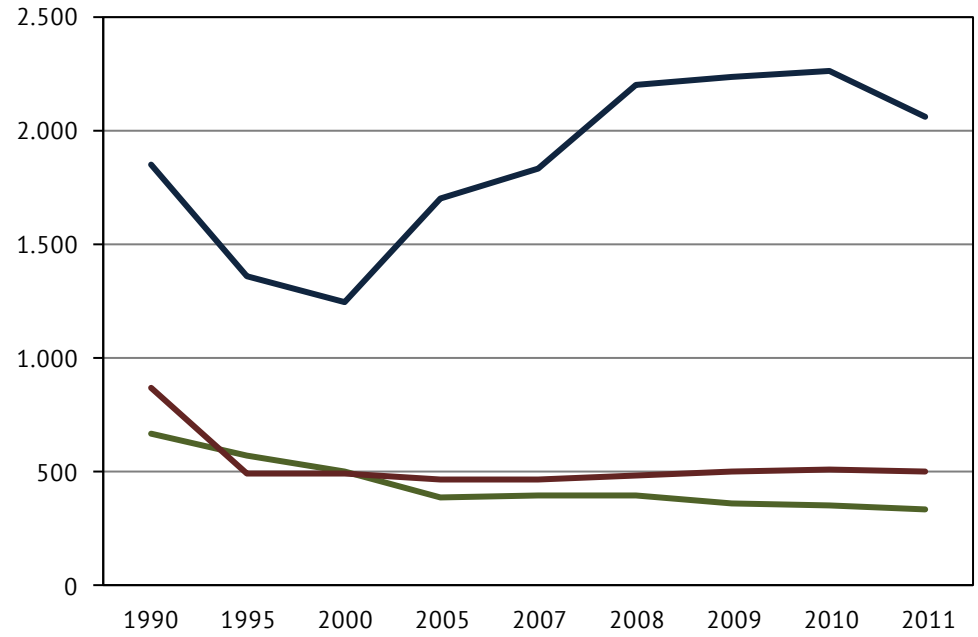
Einige Baustellen bleiben jedoch. Die Beteiligten haben teils unterschiedliche Vorstellungen darüber, wie »Smart-Defence« in die Praxis umgesetzt werden soll. Einige Länder hatten außerdem mit Blick auf einen möglichen Verlust staatlicher Selbstbestimmung Bedenken angemeldet. »Smart-Defence« würde Fragen natio- >>

VERTEIDIGUNGS-AUSGABEN PRO KOPF

in US-Dollar
(Basisjahr 2005)

Nato außer USA
USA
Deutschland

Quelle: Nato

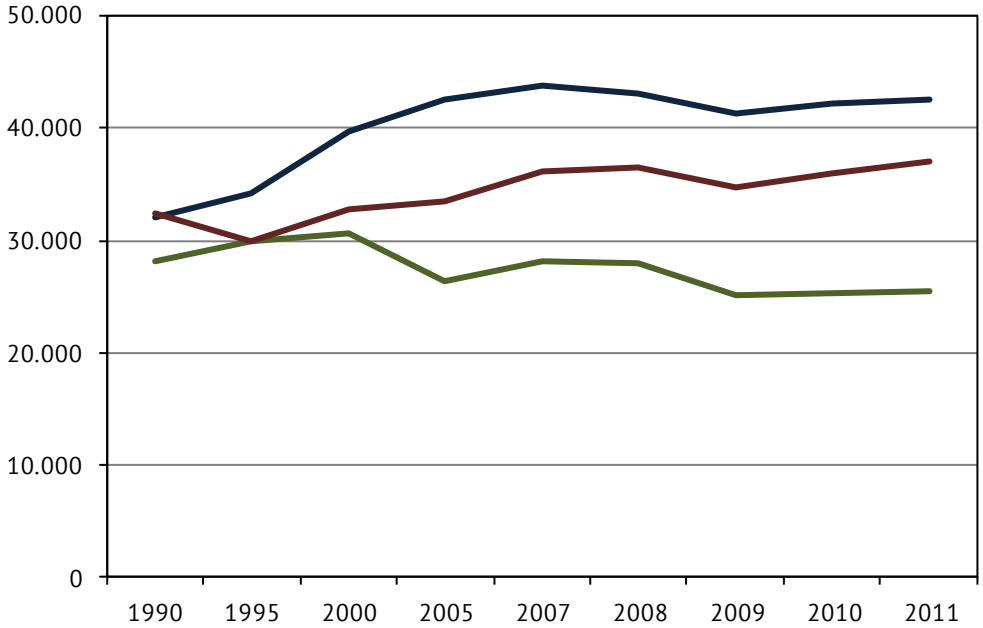


BRUTTOINLANDS-PRODUKT PRO KOPF

in US-Dollar
(Basisjahr 2005)

Nato außer USA
USA
Deutschland

Quelle: Nato



naler Souveränität berühren, so die Kritik von staatlichen Vertretern. Zudem ist die Haltung Frankreichs gegenüber dem neuen Konzept unklar. Der neu ins Amt eingeführte französische Präsident François Hollande bekräftigte auf dem Gipfel seine Absicht, die knapp 3.000 französischen Streitkräfte noch in diesem Jahr aus Afghanistan abzuziehen. Ob der Sozialist das strategische Konzept in seinen Grundzügen unterstützt, blieb jedoch offen.

Unterdessen hält die Debatte um die Lastenverteilung in der Allianz an. Seit Jahren drängen die Nato-Führung und Washington darauf, dass sich Europa stärker an militärischen Einsätzen beteiligt. Die amerikanische Regierung fordert ihre europäischen Partner regelmäßig dazu auf, größere militärische und finanzielle Verantwortung zu übernehmen. Im vergangenen Jahr sorgte der damalige US-Verteidigungsminister Robert Gates für großes Aufsehen, als er den europäischen Nato-Partnern mangelnde Interventionsbereitschaft vorwarf. Gates kritisierte die Demilitarisierung Europas und sprach von einer »Zweiklassengesellschaft« innerhalb der Nato, in der Amerika 75 Prozent der Verteidigungsausgaben stemme, während die meisten anderen Länder nicht einmal die unter Nato-Staaten vereinbarten zwei Prozent des Bruttoinlandsprodukts in Verteidigung investierten. Gates warnte vor der militärischen Bedeutungslosigkeit der Nato und prophezeite dem Bündnis eine trostlose Zukunft.

Sein Nachfolger im Pentagon, Leon Panetta, nahm das Gipfeltreffen in Chicago zum Anlass, erneut die Lastenverteilung scharf zu kritisieren. Bereits jetzt würde es eine kleine Anzahl von Staaten geben, die für die kollektive Verteidigung aller zuständig sei. Der Pentagonchef machte klar, dass »Smart-Defence« keine Ausrede für die europäischen Nachbarn sein dürfe, ihr Verteidigungsbudget noch weiter zurückzufahren.

Indes ist das Thema Nato-Erweiterung auf dem Gipfel inmitten der Beratungen über den Abzugsplan der ISAF-Truppen aus Afghanistan in den Hintergrund geraten. Eine globale Ausweitung des Bündnisses wäre im Sicherheitsinteresse aller Verbündeten und würde der Nato mehr Gewicht auf internationaler Ebene verleihen. Durch die Sparzwänge in den Haushalten fast aller Mitgliedsstaaten ist eine rasche Expansion jedoch unwahrscheinlich. Die Ukraine und Georgien wurden in den letzten Jahren mehrfach als potentielle Kandidaten für eine Osterweiterung genannt. Insbesondere die US-Amerikaner wollen die russischen Grenzstaaten einbinden, um sie als strategische Stützpunkte zu nutzen, während die westeuropäischen Nato-Partner mit Rücksicht auf Russland zögern.

Neue Nato-Drohnen sollen eine Wiederholung technischer Einsatzprobleme wie in Libyen verhindern.

Seit dem Wahlsieg des pro-russischen Präsidenten Wiktor Janukowitsch vor zwei Jahren ist ein möglicher Nato-Beitritt der Ukraine jedoch weiter in die Ferne gerückt. Im Falle Georgiens erschwert die angespannte Lage in der Region seit dem Kaukasuskrieg 2008 die Aufnahme von Beitrittsverhandlungen. Die russische Führung würde eine strategische Ausdehnung in das Gebiet der ehemaligen Sowjetrepubliken zudem als Affront empfinden.

Gleichzeitig entwickelt sich das europäische Raketenabwehrsystem zunehmend zur Belastungsprobe für die Beziehungen zwischen der Nato und Russland. Mit Hilfe eines Radars wollen die >>

Bündnispartner gegnerische Langstreckenraketen aufspüren und im Ernstfall mit Abfangraketen außer Gefecht setzen. Bemühungen westlicher Länder, Moskau über den Nato-Russland-Rat an den Verhandlungstisch zu bekommen, sind vorerst gescheitert. Der Kreml fürchtet, dass das Abwehrsystem gegen Russland eingesetzt werden könnte, und droht sogar mit Konsequenzen.

Abseits Europas allerdings strebt die Nato eine intensivere Partnerschaftspolitik vor allem mit Australien an. Zwar löste Canberra bei der Staatengemeinschaft Verwunderung aus, als es im April dieses Jahres ankündigte, seine Kampftruppen schon 2013 – und damit ein Jahr früher als geplant – aus Afghanistan abzurücken. Wenige Tage später ruderte Premierministerin Julia Gillard jedoch zurück und machte deutlich, dass die australischen Streitkräfte wie vereinbart bis 2014 am Hindukusch präsent sein werden. Australien ist mit rund 1.550 Soldaten der zehntgrößte ISAF-Truppensteller in Afghanistan und ein wichtiger Partner im globalen Anti-Terror-Kampf. Mit der strategischen Schwerpunktverlagerung der Amerikaner auf den asiatisch-pazifischen Raum gewinnen auch die diplomatische Beziehungen der Allianz zu Australien an Bedeutung.

Die amerikanische Kritik an der »Zweiklassengesellschaft« innerhalb der Nato hält an.

Wenn die Nato als Verteidigungsbündnis nicht an sicherheitspolitischer Relevanz verlieren will, wird es um eine stärkere multinationale Kooperation nicht umhinkommen. Diese wiederum setzt die Bereitschaft aller Staaten voraus, sich entsprechend ihren Möglichkeiten in die Allianz einzubringen. Das Bündnis steht vor keiner einfachen Aufgabe: Es muss mit weniger Geld auskommen und gleichzeitig größere Rüstungsprojekte auf sich nehmen. Von der Überwindung dieses scheinbar unlösbaren Gegensatzes hängen der Erfolg der neuen Strategie und letztlich auch die Zukunft der Nato ab. ◄◄◄◄

Martin Pospiech *hat Politikwissenschaft an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel studiert.*

Quellen und Links:

Rede des Nato-Generalsekretärs Anders Fogh Rasmussen vom 23. Mai 2012 über die Notwendigkeit multinationaler Kooperation

Bericht von *tagesschau.de* vom 21. Mai 2012 über die geplanten Rüstungsprojekte

Bericht der *Frankfurter Allgemeinen Zeitung* vom 21. Mai 2012 über den Strategiewandel der westlichen Allianz

Offizielle Chicago-Gipfelerklärung vom 20. Mai 2012 zur Verteidigungsfähigkeit der Nato

Datenblatt der Nato-Presseabteilung vom Mai 2012 zur Alliance Ground Surveillance

Analyse der Konrad-Adenauer-Stiftung vom Februar 2012 zum Smart Defence-Konzept

Policy Paper der Deutschen Atlantischen Gesellschaft vom Februar 2012 zum Nato-Gipfel

US-Verteidigungsminister Robert Gates' Rede vom 10. Juni 2011 über die Zukunft der Nato

Rückzug und Kehrtwende

von Sebastian Lüdtke

Foto: The White House / Pete Souza

Unter vier Augen haben sie sich nicht beredet: Barack Obama und Pakistans Präsident Asif Ali Zardari.

Zwei Jahre nach Verabschiedung des neuen strategischen Konzepts der Nato »Active Engagement, Modern Defence« in Lissabon entwickelte der Folge-Gipfel in Chicago eigene thematische Brisanz: Die Allianz steht zwischen Afghanistan-Einsatz und Libyen-Intervention an einem programmatischen Scheidepunkt. Ist »Unified Protector« – und nicht ISAF – das Zukunftsmodell der transatlantischen Allianz?

>> Afghanistan hat Chicago dominiert. Spätestens seitdem US-Präsident Barack Obama, von wahltaktischen Überlegungen geleitet, den Abzugstermin für alle amerikanischen Kampftruppen auf 2014 festgelegt und damit den Verbündeten sowie Partnern einen Zeitplan oktroyiert hatte, war der Rahmen für die gesamte Nato-Politik vorgegeben. Unter den mit dem Einsatz befassten Politikern und Militärs scheint Einigkeit zu bestehen: Das absehbare Ende der ISAF-Mission muss unter Beachtung der lokalen und regionalen Sicherheitslage flexibel gestaltet werden und gleichzeitig gilt es, Afghanistans Regierung und Sicherheitskräfte über 2014 hinaus langfristig finanziell sowie durch Ausbildung, Training und Beratung zu unterstützen.

Auch wenn Pakistan im Gegensatz zu der Reihe von Afghanistankonferenzen, welche Ende 2011 >>

stattfanden, den Weg zurück in die Gipfelarchitektur gefunden hatte, konnten keine signifikanten Fortschritte hinsichtlich der dringend benötigen Rückzugskorridore zum Seehafen in Karatschi erzielt werden. Pakistans Präsident Asif Ali Zardari ist sich zwar bewusst, dass Pakistan Schlüsselakteur hinsichtlich der anstehenden logistischen Herkulesaufgabe ist und daraus finanziell sowie diplomatisch Kapital zu schlagen wäre. Dennoch ließen sich keine konkreten Vereinbarungen zwischen der Nato und Pakistan erzielen, so dass Präsident Obama davon sprach, dass die »wahren Herausforderungen« jenseits der Grenze in Pakistan lägen: »We think that Pakistan has to be part of the solution in Afghanistan [...]. Neither country is going to have the kind of security, stability and prosperity that it needs unless they [Pakistan] can resolve some of these outstanding issues.« Sollte sich in dieser Frage keine Lösung abzeichnen, würde dies bedeuten, dass der einzige Rückzugsweg über Usbekistan – durch das von den Deutschen kontrollierten Regional Command North – führen würde.

Vorabsprachen und einzelne Themenaspekte des Afghanistankomplexes hatten die Nato-Außenminister bereits auf einem Treffen im April in Brüssel strukturiert. Die deutliche Kritik von Russlands Außenminister Sergei Lawrow, der schon vor dem Gipfel den Abzugszeitplan als konstruiert und nicht einhaltbar bezeichnete, wurde von Nato-Generalsekretär Anders Fogh Rasmussen energisch zurückgewiesen. Er verwies auf getroffene Vereinbarungen mit der afghanischen Regierung, welche auch nach Aussage des Verteidigungsministers Abdul Rahim Wardak über die notwendige Flexibilität verfügten, um den Abzug und die Transition erfolgreich zu bewältigen.

Die voranschreitende Übergabe von Sicherheitsverantwortung an die afghanische Armee und Polizei sowie die begonnenen Truppenreduzierungen der involvierten Kontingente werden dabei gegenwärtig von Abzugsdebatten der ISAF-Truppensteller, erneuten Skandalen angesichts Veröffentlichungen menschenverachtender Bilder und einer neuerlichen, punktuellen »Frühjahrsoffensive« der Taliban begleitet. In der öffentlichen Wahrnehmung kaum präsent, verlautbarte der Nato-Oberbefehlshaber Europas, US-Admiral James G. Stavridis, dass in Kürze 75 Prozent der Sicherheitsverantwortung im ISAF-Gebiet durch afghanische Kräfte geschultert werde. Dies wäre nach den militärischen Erfolgen gegen die Taliban 2011 ein weiterer Meilenstein in Richtung der Beendigung der primären Kampfrolle der Nato hin zu einer »supportive role, only participating in combat when absolutely nececes-

Droht ein Abzugswettlauf der nationalen ISAF-Kontingente?

sary to back up its Afghan allies« – wie US-Außenministerin Hillary Clinton die politische Vorgabe für 2013 beim Ministertreffen in Brüssel ausdrückte.

Generalsekretär Rasmussen forderte die Verbündeten daher schon im Vorfeld des Chicagoer Gipfels auf, einen angemessenen Anteil der zukünftigen Kosten für das afghanische Militär und die Polizei zu übernehmen, wobei die Schätzungen sich auf 4,1 Milliarden US-Dollar pro Jahr ab 2014 belaufen. Die Hälfte der Kosten wird dabei von den USA übernommen, während Deutschland sich mit 190 Millionen Dollar signifikanter beteiligt, als dies durch den Verteilungsschlüssel notwendig wäre. Erstaunen verbreiten die Aussagen, dass Afghanistan selbst circa 500 Millionen US-Dollar übernehmen wolle – wobei Experten wie Henning Riecke von der Deutschen Gesellschaft für Auswärtige Politik (DGAP) an der Umsetzbarkeit dieses Vorhaben ernsthafte Zweifel äußern. Hinsichtlich der Einbeziehung regionaler Akteure und Nachbarstaaten gab es keine konkreten Zusagen auf dem Gipfelparkett.

Bereits zu Beginn des Monats Mai unterzeichneten die USA und Afghanistan ein strategisches Partnerschaftsabkommen. Kernpunkte dabei sind die Transition, die Ausgestaltung der zukünftigen Beziehungen und eine Versicherung über gemeinsam geteilte Zielvorstellungen. Dieser Schritt wurde bereits im Vorfeld des Nato-Gipfels von US-Senator John McCain sowie General David Barno, Kommandeur der US- und Koalitionstruppen in Afghanistan von 2003 bis 2005, als unabdingbare >>

Variable hinsichtlich der Zeit nach 2014 bezeichnet. Wie Andreas Flocken, sicherheitspolitischer Redakteur von *NDR Info*, ausführte, zeige »die Übereinkunft den Taliban, Pakistan, dem Iran und den Verbündeten, dass die USA Afghanistan weiterhin unterstützen werden.«

Aus einer planerisch-strategischen Sicht erscheint einem kohärenten Abzugsmanagement eine übergeordnete Bedeutung zuzukommen – vor allem angesichts der Debatten über das Ende der Mission mit variierenden Stichtagen: Es wird auf die Zuverlässigkeit und das Bündnisvertrauen über 2014 hinaus wirken und zentrifugalen Tendenzen hinsichtlich des Zusammenhaltes innerhalb der Allianz entgegenwirken. Denn die ISAF-Mission ist der einzige Einsatz, an dem alle 28 Nato-Mitglieder beteiligt sind und der zudem eine starke Bindewirkung gegenüber Partnern außerhalb der Nato-Strukturen entfaltet.

Pessimistisch beurteilt Johannes Varwick, Politologe an der Universität Erlangen-Nürnberg, die Lage: »Der jüngst von Frankreich und USA ins Spiel gebrachte frühere Abzugstermin sorgt dabei für unnötige Irritationen, die den Zusammenhalt innerhalb der Allianz gefährden.« Dabei wird es darauf ankommen, getreu dem, von der deutschen Delegation vorgetragenen, Motto »Gemeinsam rein, gemeinsam raus« vorzugehen, um nicht in einen nationalstaatlichen Abzugswettlauf zu verfallen.

Die Ankündigung des Rückzugs aller französischen Kampftruppen durch den neuen französischen Präsidenten François Hollande ist dabei als das zu interpretieren, was sie darstellt – die Einlösung eines Wahlversprechens. Französische Militärexperten wie Ex-Verteidigungsminister Gérard Longuet kritisierten dies als Affront gegenüber den eigenen Soldaten sowie Alliierten und zweifelten bereits an der logistischen Umsetzbarkeit dieses Vorhabens.

Auch ein Nato-Research Paper aus dem November 2011 kam bereits zu dem Schluss, dass es in der Phase der Transition einen erhöhten Bedarf an positiver strategischer Kommunikation über den sich dem Ende zuneigenden Einsatz gebe – vor allem hinsichtlich der sinnstiftenden Wirkung der Mission für die gesamte Allianz, aber auch um die öffentliche Unterstützung für weiteres Engagement in der Region nach 2014 in den zunehmend kritischen Öffentlichkeiten der beteiligten Nationen zu erreichen.

Eine positive strategische Kommunikation über den Afghanistan-Einsatz wird immer wichtiger.

Selbst wenn es der Nato-Mission und dem Engagement der beteiligten Länder aber gelingen sollte, die Sicherheitslage systematisch zu verbessern und die afghanischen Sicherheitskräfte als autarke und zumindest quantitativ starke Akteure zu entwickeln – Grundprobleme bleiben bestehen. Wie Patrick Keller, Koordinator Außen- und Sicherheitspolitik der Konrad-Adenauer-Stiftung, in seinem Ausblick auf den Nato-Gipfel ausführte, seien die Versöhnung der Bürgerkriegsparteien und die ökonomische Entwicklung des Landes ungewiss. Weiterhin hat es die, wie Keller sie nennt, »schwache und fragwürdige« Regierung Karzai seit nunmehr zehn Jahren nicht geschafft, Legitimitätszweifel zu zerstreuen und eine landesweit anerkannte Regierungsführung an den Tag zu legen.

Diese zentralen Problemlagen bilden gleichzeitig Anknüpfungspunkte für ein Engagement der internationalen Staatengemeinschaft über 2014 hinaus, wobei sich der Bearbeitungsrahmen sukzessive von der Nato hin zur EU, den UN und bilateralen Arrangements verschieben wird. Mit dem Ende der Kampfmission und der vollständigen Verantwortungsübergabe werden Truppen der Allianz lediglich unterstützende und beratende Funktionen im Bereich des Sicherheitssektors übernehmen. Für eine in Chicago angekündigte Folgemission der Allianz wird ein UN-Mandat angestrebt und mit einem Kräfteansatz von 10.000 bis 25.000 Soldaten kalkuliert, wobei dies von der genauen Funktionsbeschreibung des Einsatzes abhängen wird.

Ob der Afghanistan-Einsatz ein in Umfang, Dauer und Intensivität einmaliger Fall gewesen sein wird, lässt sich auch nach dem Chicagoer Spitzentreffen bisher nicht eindeutig beantworten – jedoch scheinen die Partner vor ähnlich komplexen Szenarien zurückzuschrecken. Zudem wird der Verlust der Afghanistan-Mission als militärischer Bezugspunkt die Verteidigungsplaner der Partner- >>

staaten zukünftig in große Begründungsnot gegenüber anderen Ressorts bringen. Auch daher erscheint das abgeschlossene Nato-Engagement in Libyen in vielfacher Hinsicht ein Alternativentwurf für zukünftige Missionen zu sein.

Während die Nato in Nordafrika und im Nahen Osten seit Jahren auf diplomatischer Ebene durch den Mittelmeerdialog und die Istanbuler Kooperationsinitative aktiv mit verschiedenen Staaten der beiden Regionen zusammenarbeitet, griff sie während des »Arabischen Frühlings« mit der »Operation Unified Protector« in Nordafrika erstmals militärisch direkt ein. Im Gegensatz zur Dominanz der USA bei den zurückliegenden Einsätzen der Allianz überließ Washington ebenso erstmalig den Europäern – insbesondere Frankreich und Großbritannien – die Leitung des Einsatzes, was *ex post* von einem Berater des US-Präsidenten als »leading from behind« bezeichnet wurde. Washington füllte die Führungsrolle nur zu Beginn der Kämpfe aus; sein politischer und militärischer Ressourceneinsatz war geradezu minimalistisch.

Dies zeigt, dass die Weltmacht USA angesichts sinkender Militärausgaben und einer Fokusverschiebung auf den asiatisch-pazifischen Raum nicht länger bereit ist, in gleichem Maße Sicherheitsverantwortung für den europäischen Kontinent und ihm angrenzende Konflikte zu übernehmen. Wie Andreas Flocken ausführte, vermied Präsident Obama zwar, »leading-from-behind« als neue Doktrin seiner Außen- und Sicherheitspolitik zu bezeichnen. Gleichwohl scheinen amerikanische Interessenprojektion und Verteidigung selbiger zukünftig wieder mit der verstärkten Einbindung und Inanspruchnahme Verbündeter und Stellvertretermächte einherzugehen. Josef Braml von der DGAP ging dabei soweit festzustellen, dass »nation building at home« angesichts der Haushaltslage zukünftig Priorität besäße.

Erste Vorbereitungen für eine Nato mit geringerer amerikanischer Beteiligung.

Vor allem mit Blick auf die interne Evaluation des Einsatzes bei der Nato ist es fraglich, inwiefern das Bündnis ohne maßgebliche US-Unterstützung in den Bereichen Nachrichtendienst, Aufklärung und Überwachung (ISR) sowie Luftbetankungskapazitäten und Präzisionswaffeneinsatz überhaupt dazu in der Lage ist, eine solche Mission zu bewältigen. Als erste Gegenmaßnahmen wurden in Chicago die Einrichtung eines Stützpunktes für Luftaufklärungskräfte in Italien sowie die Vergrößerung der Luftbetankungsmöglichkeiten verkündet.

Gleichwohl zeigte der Libyen-Einsatz auch, dass es gravierende Differenzen hinsichtlich der strategischen Lagebeurteilung durch die Mitgliedsstaaten gibt, was sich vor allem in der militärischen Einbindung von lediglich acht europäischen Nato-Partnern ausdrückte. Die strategische Kohärenz der Allianz vergangener Dekaden weicht zunehmend unterschiedlichen Interpretationen hinsichtlich des von der UN eingeführten, humanitären Konzeptes der »Responsibility to protect« und der generellen Einschätzung, welche Rolle Macht und Interessenprojektion angesichts wachsender Sicherheitsherausforderungen für das Bündnis spielen sollen.

Der amerikanische Nato-Botschafter, Ivo H. Daalder, und der Nato-Oberbefehlshaber Europa Stavridis resümierten in der *Foreign Affairs*: »Nato's involvement in Libya demonstrated that the alliance remains an essential source of stability.« Das transatlantische Bündnis sei weiterhin der einzige Akteur, welcher multilateral und ad-hoc den notwendigen Rahmen zur Bearbeitung hochintensiver Konflikte zur Verfügung stellen kann. Dennoch: Es zeigen sich in verstärktem Maße die länglich bekannten Probleme der ungleichen Kosten- und Lastenverteilung, eklatanter Fähigkeitslücken sowie der Differenz zwischen politischer Rhetorik sowie »level of ambition« und konkreter militärischer, finanzieller und diplomatischer Beteiligung an Missionen.

Den »Prototypcharakter«, welcher dem Libyen-Einsatz anfangs zugeschrieben wurde, kann man angesichts der Vielzahl aufgezeigter Problemlagen kaum bestätigen. Dies zeigt sich auch dadurch, dass ein angekündigtes Paper zum »Arabischen Frühling« und der Libyen-Mission nicht Teil der Gipfelerklärungen wurde. Vielmehr lassen die Äußerungen hochrangiger Militärs und Politiker die Interpretation zu, »Unified Protector« als notwendigen Katalysator in Richtung der >>

voranschreitenden Nato-Transformation auf strategischer, politischer und militärischer Ebene zu sehen. »However successful«, so führen Daalder und Stavridis aus, »Nato's intervention in Libya suggested that the organization must strengthen its basic infrastructure if it hopes to increase its role in global security.«

Sebastian Lüdtke *hat an der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg Politikwissenschaft studiert.*

Quellen und Links:

Erklärung des Chicagoer Nato-Gipfels zu Afghanistan vom 21. Mai 2012

Strategisches Partnerschaftsabkommen zwischen den USA und Afghanistan vom 2. Mai 2012

Kommentar von Ivo Daalder und James G. Stavridis in der *Foreign Affairs* vom 2. Februar 2012

Patrick Keller. »Nach den Operationen – Ausblick auf den Nato-Gipfel«. Herausgegeben von der Konrad-Adenauer-Stiftung im Februar 2012

Karl-Heinz Kamp: »Chicago Summit – A Thorny Agenda«. Forschungspapier des Nato Defence College vom November 2011

ANZEIGE

Der **Förderverein Sicherheitspolitik an Hochschulen e.V.** bietet jungen Wissenschaftlern eine Plattform.

Der akademische Nachwuchs, der sich auf sicherheitspolitische Themen spezialisiert, muss früher und besser qualifiziert in den fachlichen Dialog der deutschen **»Strategic Community«** eingebunden werden! Sicherheitspolitische Bildung und Forschung müssen unterstützt werden!

Wir stehen daher ein für eine Belebung der sicherheitspolitischen Kultur und Debatte in Deutschland. Wir unterstützen:

- Weiterbildungen für Studierende in Tagungen und Seminaren,
- die Arbeit des **Bundesverbands Sicherheitspolitik an Hochschulen**
- und vor allem die **Schriftenreihe »Wissenschaft & Sicherheit«**, erscheinend im Berliner Wissenschafts-Verlag.

Engagieren auch Sie sich für die Sicherheitspolitik von Morgen! Im FSH.

Wenn Sie die Ziele des Vereins unterstützen wollen oder an weiteren Informationen interessiert sind, wenden Sie sich an:

- Förderverein Sicherheitspolitik an Hochschulen e.V.
  z.H. Richard Goebelt • Rottweiler Straße 11 A • 12247 Berlin
- und natürlich unsere Webpräsenz unter **www.sicherheitspolitik.de**.

Deutschland Land der Ideen
Ausgewählter Ort 2008

Traumfabrik des Pentagon

von Thomas Horlohe

Die Technologieschmiede »Defense Advanced Research Projects Agency« ist ein Kronjuwel Amerikas: Mit ihrer Hilfe behalten die USA bis auf weiteres einen enormen Vorsprung im globalen Rüstungswettlauf, zumindest in qualitativer Hinsicht. Zu verdanken ist das nicht allein einem großen Budget, sondern unbürokratischen Strukturen. Das Profil einer ungewöhnlichen Behörde

>> Eine Behörde, die für Innovationen zuständig ist? Erfolgreich, seit über 50 Jahren? Und das im Heimatland des Fortschritts durch freie Marktwirtschaft, den USA? Geleitet von einer Frau? – Ja. Die »Defense Advanced Research Projects Agency«, abgekürzt DARPA, das Amt für fortschrittliche Forschungsprojekte des US-Verteidigungsministeriums ist schon etwas Besonderes. Der breiten Öffentlichkeit ist sie nahezu unbekannt, zumal in Deutschland. Bei Technikfreaks hingegen ruft das Kürzel DARPA Bewunderung und Begeisterung hervor. Wer einmal dort gearbeitet hat, ist voll des Lobes – wie William Coblenz in einem Werbevideo der Behörde: »Es ist der aufregendste Arbeitsplatz in der öffentlichen Verwaltung, den man sich überhaupt vorstellen kann«, erklärt der Programm-Manager des »Defense Sciences Office« der DARPA. »Man kann in Bereichen tätig sein, in denen man nie zuvor gearbeitet hat. Man bekommt die wirklich harten Nüsse zu knacken und genügend Ressourcen, um die Richtung der Forschung zu beeinflussen – national und weltweit.«

1958 war die Behörde noch als ARPA, als » Advanced Research Projects Agency« gegründet worden. Eine unmittelbare Reaktion der Supermacht USA auf den Sputnik-Schock aus dem Vorjahr. Mit wenig mehr als 200 Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern ist die DARPA eine kleine Behörde mit flacher Hierarchie. Unter dem Interimsdirektor Kaigham J. Gabriel gibt es sechs Forschungs- und Technologiebereiche und darunter nur noch die Arbeitsebene der Projektmanager und ihrer Stellvertreter, etwa 120 an der Zahl. Eigene Labors oder Forschungszentren hat die DARPA nicht. Sie vergibt ausschließlich Forschungsaufträge an Hochschulen und Industrie. Der Haushalt der DARPA beträgt derzeit drei Milliarden US-Dollar. Das entspricht zwar nur 3,7 Prozent aller Mittel, die das US-Verteidigungsministerium für Forschung und Entwicklung ausgibt. Aber dieses Geld wird für die wissenschaftlich und technisch anspruchsvollsten und ehrgeizigsten Vorhaben aufgewandt. Das macht die DARPA, mit Hauptquartier in Arlington, Virginia, zu einer Art Traumfabrik des US-Militärs – mit Projekten irgendwo zwischen Science Fiction, Genialität und Wahnsinn.

Ein Beispiel: Unter »Multilingual Automatic Document Classification, Analysis and Translation«, kurz MADCAT – verbirgt sich ein Programm zur automatisierten Übersetzung und Inhaltsanalyse fremdsprachiger Dokumente. Intelligente Maschinen sollen erbeutete Briefe, Zeitungsartikel, Flugblätter, Notizen auf Fotos, aber auch Grafitti oder den Inhalt von Festplatten aus dem Arabischen ins Englische übersetzen. 30 Millionen Dollar hat die DARPA bereits hierfür investiert. Im laufenden Haushaltsjahr sollen es weitere 20 Millionen sein. >>

Entwurf der Projektgruppe »Adaptive Vehicle Make«. Rendering: DARPA

Rendering: DARPA

Projekt »Falcon«: Die DARPA arbeitet mit der Entwicklung des HTV-2 an Flugkörpern, die mit Hyperschallgeschwindigkeit Sprengköpfe binnen extrem kurzer Zeit weltweit ins Ziel bringen sollen. Zwei Tests seit 2010 sind vermutlich gescheitert.

Die DARPA profiliert sich mit der Lösung eines Problems, das sie selbst mit hervorgerufen hat.

Für die amerikanischen Streitkräfte ist das gut angelegtes Geld, denn Fremdsprachenexperten, die arabische Sprachen und Dialekte beherrschen, sind bei Militär und Nachrichtendiensten äußerst knapp und wegen ihrer langen Ausbildungszeiten auch teuer. Übersetzungscomputer wären die ideale Abhilfe. Sie sind billiger, schneller, beliebig vermehrbar und ermüden nicht.

Der konkrete Nutzen für das Militär wird noch deutlicher, wenn man sich das Kommandounternehmen gegen Osama bin Laden im letzten Jahr in Erinnerung ruft. Im pakistanischen Versteck des Top-Terroristen wurden zahlreiche Dokumente und Datenträger erbeutet. Hätte dieses Material schneller ausgewertet werden können, wären Anschlussaktionen gegen das al-Qaida-Netzwerk sehr viel früher und mit größeren Aussichten auf Erfolg möglich gewesen.

Das MADCAT-Projekt ist nur eines von mehreren, mit denen die DARPA einem Strukturproblem von US-Militär und Nachrichtendiensten beizukommen versucht: Sie drohen in der Datenflut zu ertrinken. Besonders seit dem dramatischen Anstieg der Einsätze von Aufklärungsdrohnen werden mehr Bilddaten gesammelt, als ausgewertet werden können. Die DARPA lässt automatisierte Erkennungs- und Auswertungssysteme für Videoaufzeichnungen entwickeln. Aus der Fülle des Bildmaterials sollen vordefinierte Sequenzen herausgefiltert werden können, zum Beispiel Personen die etwas vergraben.

»Automatisierte Systeme können Menschen für die Aufgaben frei halten, die sie am besten erledigen können, und Computern solche Tätigkeiten überlassen, die am besten von Maschinen bewäl- >>

tigt werden«, zeigte die damalige DARPA-Direktorin Regina Dugan im März letzten Jahres vor einem Kongressausschuss auf, wie die Datenflut kanalisiert werden kann. »Wenn wir erfolgreich sind, dann kommen wir künftig mit der doppelten Zahl von Bildauswertern aus, statt einer Verfünfzehnfachung, die notwendig wäre, wenn wir weiter mit herkömmlichen Methoden arbeiten.«

Projekte irgendwo zwischen Science Fiction, Genialität und Wahnsinn

Die DARPA profiliert sich hier mit der Lösung eines Problems, das sie unbeabsichtigt selbst mit hervorgerufen hat: Eines der Systeme, die in großer Menge Bilddaten erzeugen, ist die Aufklärungsdrohne RQ-170. Ein Exemplar musste Ende letzten Jahres spektakulär im Iran notlanden. Die Tarnkappen-Technologie, mit der die RQ-170 ausgestattet ist, geht auf die DARPA zurück.

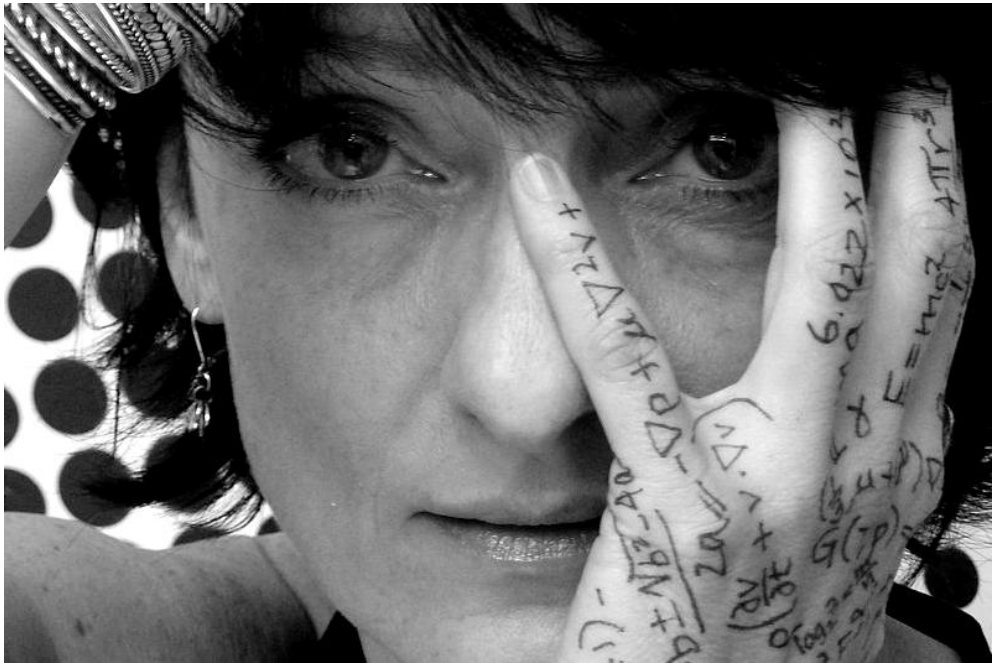
Die Forschungsbehörde des Pentagon war ohnehin entscheidend an der Entwicklung unbemannter Luftfahrzeuge beteiligt. Die »Predator«-Drohnen für mittlere Höhen, die über Afghanistan und Pakistan eingesetzt werden, beruhen auf einer DARPA-Entwicklung. Und auch die Aufklärungsdrohne für große Höhen, die »Global Hawk«, die in diesem Jahr von der Bundesluftwaffe in der Variante »Eurohawk« in Dienst gestellt wird, wurde im Auftrag der DARPA entwickelt.

Alle Projekte der DARPA haben eines gemeinsam: Sie sind sehr ehrgeizig, wie etwa neue Methoden, um die viel zu langen Entwicklungszeiten für Rüstungsprojekte radikal zu verkürzen. Andere Vorhaben sind genial, wie die erfolgreiche »Stealth«-Tarnkappen-Technologie, die Flugzeuge für Radar unsichtbar macht, oder die Absicht, Satelliten künftig im Weltraum aus Komponenten zusammen zu setzen, statt sie in einem schweren Stück in ihre Umlaufbahn zu katapultieren.

Wieder andere Projekte klingen fantastisch, wie Armprothesen, die durch einen Mikrochip und Gehirnimpulse gesteuert werden, oder die Vorstellung, aus Metadaten sozialer Netzwerke sicherheitspolitisch wichtige Ereignisse vorhersagen zu wollen. Unkonventionell sind die Versuche, die Hacker-Gemeinde für die Entwicklung von Angriffs- und Abwehrwehrwaffen im World Wide Web einzuspannen und unter den Mitarbeitern der IT-Branche ein Cyber-Reservistenkorps zu rekrutieren.

Bisher jedoch geben ihre Erfolge der DARPA Recht. Wir können uns täglich selbst davon überzeugen. Wenn wir über das Internet E-Mails versenden oder mit Smartphone und Navi die künstlichen Sterne des »Global Positioning System« anpeilen, dann dank früherer DARPA-Visionen, die Wirklichkeit geworden sind.

Die DARPA ist bei alledem auf eine enge Zusammenarbeit mit Hochtechnologieunternehmen, Hochschulen und den Forschungs- und Entwicklungszentren der Teilstreitkräfte angewie- >>



Die letzte Direktorin der DARPA, Regina Dugan, ist Doktorin der Ingenieurswissenschaften.
Die gebürtige New Yorkerin gibt sich gerne unkonventionell, auch wenn sie bereits seit 1996 für Behörden arbeitete.
Jetzt hat Google sie abgeworben.

Foto: Anette Polan / Wikimedia Commons

sen. Dort rekrutiert sie auch ihr Personal. Die Projektmanager bleiben meist nur drei bis fünf Jahre. Wie die Ansprüche, ist auch die Fluktuation hoch. Das sorgt für Flexibilität und Innovationstempo, wie Steven Welby beschreibt, der vom Projektmanager zum Bereichsleiter für Taktische Technologien aufstieg: »Alle arbeiten mit befristeten Verträgen. Sie sind hier, um etwas zu erreichen – die Uhr läuft. Jeder hat den Ehrgeiz, den Stand der Technik voran zu treiben, mit anspruchsvollen Terminsetzungen. Wenn jedes Jahr 25 Prozent Ihres Personals wechselt, dann können Sie blitzartig umsteuern und schnell etwas bewegen.« Und Welby ergänzt: »Ich würde nie ein Unternehmen auf diese Art führen. Aber um [...] Motor für Innovationen zu sein, ist das perfekt.«

»Ich würde nie ein Unternehmen auf diese Art führen.«

Die engen, fast symbiotischen Beziehungen zu Universitäten und Industrie haben der DARPA aber auch Kritik und Korruptionsvorwürfe eingetragen. Anfang letzten Jahres wurde bekannt, dass die DARPA Aufträge in Millionenwert an ein Rüstungsunternehmen vergeben hat, das Direktorin Dugan zusammen mit ihrem Vater gegründet hatte. Der oberste Rechnungsprüfer des Pentagon ermittelte. Aber Regina Dugan blieb im Amt. Ganz offenbar muss mehr geschehen, bevor sich das Pentagon von Spitzenwissenschaftlern trennt. Schließlich hängt die militärische Überlegenheit der USA maßgeblich von ihrer technologischen Überlegenheit ab.

Dieser Skandal ist aber der einzige Schatten, der auf die Amtszeit der ersten Direktorin in der Geschichte der DARPA gefallen ist. Sie gilt als dynamisch, unkonventionell, begeisterungsfähig und mitreißend, kurzum als hervorragende Besetzung. »Es war ganz erstaunlich zu beobachten, wie sie mit den Chefs der Teilstreitkräfte umgeht«, schildert der frühere Vize-Generalstabschef, General Cartwright, ihr Auftreten. »Nachdem die Chefs ihr zehn bis fünfzehn Minuten lang zugehört hatten, konnte man förmlich spüren, wie ihnen die Lichter aufgingen. Dann hatten sie den Köder geschluckt und Dugan hatte sie am Haken.«

Regina Dugan hat offenbar auch andere beeindruckt. In diesem Frühjahr wechselte die 49-Jährige in die Geschäftsführung der Firma Google. Solche Personalien und zahlreiche erfolgreiche Projekte unterstreichen die Bedeutung der DARPA für den technischen Vorsprung des US-Militärs gegenüber anderen Streitkräften, der bis heute aufrechterhalten werden konnte.

Andere Ressorts der US-Regierung kopieren das Modell DARPA. Vor sechs Jahren schufen sich die US-Geheimdienste mit der IARPA, der »Intelligence Advanced Research Projects Agency«, eine eigene Forschungseinrichtung. Und zu Jahresbeginn gründete das US-Energieministerium eine »ARPA-E«, mit E wie Energie. Das Beispiel macht Schule. ◄◄◄◄

Eine Übernahme mit freundlicher Genehmigung von NDR Info Streitkräfte und Strategien

Quellen und Links:

Webpräsenz der DARPA

Youtube-Kanal der DARPA

Rubrik »DARPA Watch« des sicherheitspolitischen Blogs *Danger Room* des US-Technologiemagazins *Wired*

Bericht des *Danger Room* vom 12. März 2012

Interview des US-Wirtschaftsmagazins *FastCompany* mit Regina Dugan vom 19. Oktober 2011

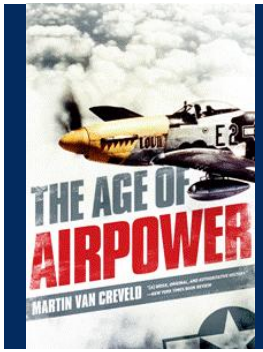
Bericht des *CNN*-Blogs für Sicherheitspolitik *Security Clearance* vom 16. August 2011

Schwanengesang

Kampfpiloten werden dieses Werk ungern lesen. Denn mit »The Age of Air Power« erweist sich Martin van Creveld erneut als kritischer Beobachter von Militärpolitik und schlägt nichts geringeres vor, als Luftwaffen als Teilstreitkraft abzuschaffen. Das im Mai als Taschenbuch erschienene, jüngste Werk des 67-jährigen Professor emeritus der Hebräischen Universität ist – wie von einem der wohl bedeutendsten lebenden Militärhistoriker zu erwarten – ein detaillierter Blick auf über einhundert Jahre Luftkriegführung. Damit erzählt er nichts Neues, aber pointierter als dieser Autor kann es kaum jemand liefern.

Besonders Crevelds Analyse der militärischen Effektivität von Luftmacht in asymmetrischen Konflikten von 1898 bis heute ist bestechend wie simpel argumentiert. Kurz: Je leistungsfähiger Kampfflugzeuge wurden, desto nutzloser wurden sie. Die US Air Force etwa riskiert heute ihre immer teureren, und immer weniger zahlreichen, Maschinen nicht im Tiefflug; ganz anders wie noch recht erfolgreich in Nordwesteuropa 1944/45. Auch böten die hohen Geschwindigkeiten des Jetzeitalters keine echte Durchhaltefähigkeit im Kampf gegen Guerillas.

Nukleare Proliferation tut ein Übriges: Konventionelle Konflikte zwischen großen Mächten und damit die Kriege, für die Luftwaffen noch existieren, finden nicht mehr statt. Creveld analysiert, dass die Stärke von Luftmacht nach 1945 langsam aber stetig abgenommen habe. Seine Schlussfolgerung: Von Aufklärungssatelliten abgesehen, sollten die wirklich noch effektiven militärischen Flugmaschinen – Hubschrauber, Transportflugzeuge und Drohnen – jenen Teilstreitkräften zugeteilt werden, die sie unterstützen. Lesenswert. **mmo**



Martin van Creveld

»The Age of Air Power«

New York (Public Affairs) 2012, Paperback, 512 Seiten, circa 14 Euro

Dominanzdenker

Akribisch recherchiert ist Marc Thörners »Die arabische Revolution und ihre Feinde«. Der freie Journalist will nachweisen, wie der Westen die Demokratie in Nordafrika und am Hindukusch behindert. Thörner hat bei einem Blick in die Geschichte entdeckt, dass sich Europa und die USA für ihre Interventionsstrategien auch auf zwei Franzosen berufen, deren Ideen dem Kolonialismus entsprangen: David Galula und Hubert Lyautey; beide lassen sich in Nato-Handbüchern an prominenter Stelle finden.

Hauptmann Galula sollte in den 1950ern in Algerien im Namen der Vierten Republik für Ruhe und Ordnung sorgen. Nicht mit exzessiver Gewaltanwendung wie die berüchtigten »Paras« – seine Waffen waren Stifte und Rechenschieber, Lehrer und Krankenschwestern. Indes mit verheerenden Folgen für die mitmachende Zivilbevölkerung: Sie lief Gefahr, von den Aufständischen »bestraft« zu werden. Das Ziel Galulas blieb das gleiche wie zuvor: Dominanz. Auch General Lyautey teilte es. Er setzte 50 Jahre vor Galula im Protektorat Marokko auf indirekte Herrschaft. Paris' Gouverneur ließ die traditionellen Stammesführer brutal walten. Heute finde man diese Strategie nicht nur in Afghanistan wieder, wo die Nato mit zwielichtigen Warlords zusammenarbeitet, sondern auch in Nach-Gaddafi-Libyen.

Thörner wagt sich weit vor: Er deutet er sogar an, der gegenwärtige extreme Islamismus würde auf einer Tradition »westöstlicher Anti-Aufklärung« beruhen, die militärische Interventionen der Nato noch verstärken würde. Diskussionswürdig, aber informativ. **Dominik Peters**

Marc Thörner

»Die arabische Revolution und ihre Feinde«

Hamburg (Edition Nautilus) 2012, Paperback, 160 Seiten, 12,90 Euro

ADLAS
Magazin für Außen- und Sicherheitspolitik

ist aus dem »Aktualisierten Dresdner InfoLetter für Außen- und Sicherheitspolitik« des Dresdner Arbeitskreises für Sicherheits- und Außenpolitik hervorgegangen und besteht seit 2007. Er erscheint seit 2010 als überparteiliches, akademisches Journal für den Bundesverband Sicherheitspolitik an Hochschulen (BSH).

Der *ADLAS* erscheint quartalsweise und ist zu beziehen über www.adlas-magazin.de.

Herausgeber: Michael Seibold
c/o Bundesverband Sicherheitspolitik an Hochschulen
Zeppelinstraße 7A, 53177 Bonn

Redaktion: Wolfgang Alschner (wal), Stefan Dölling (doe), Sophie Eisentraut (eis), Sebastian Hoffmeister (hoff), Dieter Imme (dim), Christian Kollrich (koll), Nils Metzger (metz), Marcus Mohr (mmo) (V.i.S.d.P.), Michael Seibold (msei), Stefan Stahlberg (sts)

Layout: mmo

Autoren: Leoni Abel, Thomas Barber, Marcus Cillien, Verena Diersch, Nathan Grayson, Björn Hawlitschka, Thomas Horlohe, F.W. Horst, Sebastian Lüdtke, Dominik Peters, Alexander Picker, Martin Pospiech, Aranka Szabo, Christian Weidlich

Danke: Sebastian Nieke

Copyright: © *ADLAS* Magazin für Außen- und Sicherheitspolitik

Zitate nur mit Quellenangabe. Nachdruck nur mit Genehmigung. Für die Namensbeiträge sind inhaltlich die Autoren verantwortlich; ihre Texte geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion oder des BSH wieder.

DER BUNDESVERBAND SICHERHEITSPOLITIK AN HOCHSCHULEN
verfolgt das Ziel, einen angeregten Dialog über Außen- und Sicherheitspolitik zwischen den Universitäten, der Öffentlichkeit und der Politik in Deutschland herzustellen. Durch seine überparteilichen Bildungs- und Informationsangebote will der BSH vor allem an den Hochschulen eine sachliche, akademische Auseinandersetzung mit dem Thema Sicherheitspolitik fördern und somit zu einer informierten Debatte in der Öffentlichkeit beitragen. Unterstützt wird der BSH durch seine Mutterorganisation, den Verband der Reservisten der Deutschen Bundeswehr.

Weitere Informationen zum BSH gibt es unter www.sicherheitspolitik.de.

Foto: Crown Copyright / Owen King

Ausgabe 3/2012

SCHWERPUNKT KRIEGER_INNEN

Lässt sich Sicherheit gendern?