

Kommentare und Berichte

„War Games“ Computer und Atom- krieg

Daß der Mensch sich als „Fehlkonstruktion“ empfindet, wenn er seine Schwächen den Tugenden der von ihm hervorbrachten Apparate gegenüberstellt, darin erkannte Günther Anders eine Form dessen, was er als „promethische Scham“ zum Gegenstand einer eingehenden Analyse machte¹⁾. Eine dieser Tugenden der Maschine, hinter der Menschen oft zurückbleiben, ist die Konsequenz, mit der sie ihre vorprogrammierten Funktionen ausführt. Kündigt ein menschlicher Akteur ein Programm an, dessen Ausführung ihm selbst schaden könnte, wirkt dies unglaubwürdig. Dieser Eindruck verschwindet, wird ein solches Programm einer Maschine zur Ausführung übergeben, die auch durch nachträglichen Eingriff nicht mehr anzuhalten ist. Auf diese Art gewinnen auch selbstzerstörerische Programme Glaubwürdigkeit.

Daß Menschen Befehle verweigern, ist ein bekanntes Phänomen. Der Gedanke, daß nicht nur Ausführende sich weigern könnten, Befehlen zu gehorchen, sondern daß auch Befehlende zurückschrecken könnten, bestimmte Dinge, etwa den Einsatz von Atomwaffen, auch tatsächlich anzuordnen, ist nicht nur recht plausibel, sondern trifft die strategischen Doktrinen, die auf den Einsatz von Atomwaffen setzen, im Innersten. Er höhlt nicht nur die Glaubwürdigkeit der Doktrinen aus, sondern setzt auch den Planern des Atomkrieges gewisse Grenzen. das, was im „Nukespeak“ der Nuklearstrategen „large scale strategic ex-

change“ heißt, ist dem Jargon durch die technischen Parameter und den Umfang der verfügbaren Arsenale und die Beschaffenheit der möglichen Ziele determiniert, wenn eine Zielfunktion, etwa Minimierung des eigenen und Maximierung des gegnerischen Schadens, vorgegeben ist. Computermodelle, mit denen sich „optimierte“ Ziellisten für eine solchen „Austausch“ erstellen lassen, gibt es schon lange. Ein nach einem solchen Drehbuch ablaufender Atomkrieg, dessen Führung man ohnehin dem Computer überlassen könnte, wird von Politikern und Militärs gleichermaßen als unattraktiv empfunden, zumindest, solange die Mittel, die es erlauben würden, den eigenen Schaden unter eine gewisse „Akzeptanzschwelle“ zu drücken, nicht verfügbar sind.

Die einzige Alternative besteht für die Strategen also darin, sich Szenarien auszudenken, in denen der Atomkrieg zu einem siegreichen Ende gebracht wird, bevor alle Atomwaffen verbraucht und beide Parteien verwüstet sind. „Die zivilen und militärischen Planer, die sich für die Auffassung entschieden haben, daß ein länger andauernder Krieg möglich ist, sagen, die amerikanischen Atomstreitkräfte müßten ‚die Überlegenheit besitzen und in der Lage sein, die Sowjetunion zu zwingen, die frühestmögliche Beendigung der Feindseligkeiten unter Bedingungen anzustreben, die für die Vereinigten Staaten günstig sind‘. Für das Pentagon ist ein ‚verlängerter‘ Krieg alles, was über einen einzigen Schlagabtausch mit atomaren Waffen hinausgeht.“²⁾

Wer die Dinge so sieht, benötigt feinere Instrumente der Analyse und Planung als nur ein Computermodell des großen Schlagabtauschs. „Im Gegensatz dazu müssen die US-Analytiker die Lei-

1) Siehe dazu: Günther Anders die Antiquiertheit des Menschen. 1. Bd. Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution, München 5, 1980, S. 31 ff.

2) Das geheime Pentagon-Programm zur umfassenden Kriegsvorbereitung 1984-1988 („Leitlinien-Dokument“), in: „Blätter“, 8/1982, S. 1012.

stungsfähigkeit der Streitkräfte in einem weiteren Bereich von Situationen betrachten, der sich von der Krise zum konventionellen Schauplatzkrieg, der Eskalation vom konventionären Krieg mit einer verlängerten Zeitspanne der Kriegführung, die auf die großen Schlagabtausche folgen mag, erstreckt.³⁾ So faßt man im Pentagon die entsprechenden Anforderungen an die strategische Analyse zusammen.

Ein klassisches Instrument, das solchen Anforderungen eher zu genügen scheint, ist das Kriegsspiel. Doch solche Spiele scheinen ihre Grenzen zu haben: „Weiterhin hat die frühere Erfahrung mit politisch-militärischen Spielen aufgedeckt, daß es einige Aktionen gibt, die (menschliche) Teams einfach nicht einleiten werden. Zum Beispiel legen Teams in einem freien Spiel einen außerordentlichen, einer Ablehnung gleichkommenden, Widerwillen an den Tag, einen nuklearen Konflikt einzuleiten.“⁴⁾ Spiele die von der US-Führung während der Berlin- und der Kuba-Krise durchgeführt wurden, um Handlungsalternativen zu bewerten, zeigten ähnliche Resultate. Obwohl die von vielen Analytikern befürworteten Pläne für einen Erstschlag bis ins letzte Detail bereits ausgearbeitet waren, zeigte selbst in der Spielsituation niemand Neigung, diesen Schritt zu tun⁵⁾.

Daraus zu schließen, daß der Atomkrieg unmöglich sei, ist jedoch nicht erlaubt. Einem Menschen mögen Empfindung und Vernunft eingeben, daß ein Atomkrieg besser nicht auzulösen sei. Doch genau dies identifiziert ihn als Störfak-

tor. Die Analytiker der RAND-Corporation, die im Auftrag des Pentagon ein verbessertes System für Kriegsspiele zu entwerfen hatten, gingen deshalb dazu über, die Spielerrollen von einem entsprechend programmierten Computer ausführen zu lassen⁶⁾. Ist der Automat erst als der ideale Mensch enttarnt, wird die Konditionierung des letzteren zur zwingenden Aufgabe. Mit Spielen wie „Nuclear Escalation“ und „Fulda Gap“ wird das Überschreiten der atomaren Schwelle zum Feierabendvergnügen. Etabliert wird dabei ein „mindset“ (Bewußtseinszustand), dem der Atomkrieg zur Selbstverständlichkeit geworden ist.

Der Unterschied zwischen Krieg und Videospiel beginnt zu verschwimmen. Die Nachfahren von Ernst Jüngers „Stahlgewitter“ – Helden schießen elektronische Pfeile auf Lichtpunkte ab. Gefordert ist wie bei jenen das totale Funktionieren. Nicht nur, daß Reagan in der so dressierten Jugend die Kämpfer der Zukunft sieht, sondern in den Planungen der US-Army wird jene heimliche Identität von Krieg und Videospiel bereits zum Programm gemacht⁷⁾.

Als legitimes Mitglied des nuklearstrategischen Sets weist sich aus, wer seinem Denken jene maschinenhafte Konsequenz zu verleihen vermag, die vor der technischen Behandlung keines Themas zurückschreckt. „Thinkin about the unthinkable“- mit dieser Parole ist es Herman Kahn gelungen sich als die Inkarnation des „cool defense intellectual“, des nüchtern intellektuellen Strategieexperten, vorzustellen. Das Entsetzen, das Leute wie Kahn oder der in seine Nachfolge getretene Colin S. Gray durch ihre Darlegungen beim Publikum hervorgerufen vermögen, ist integraler Bestandteil eines Rituals. Der Schrecken, den

3) A.W. Marschall (U.S.Department of Defense): A Program to Improve Analytic Methods related to Strategic Forces, in: „Policy Sciences“, 15 (1982), S. 48 f.

4) Morlie H. Graubard and Carl H. Builder (The RAND Corporation, Santa Monica, California), New Methods for Strategic Analysis: Automating the Wargame, in: „Policy Sciences“, 15 (1982), S. 74.

5) Siehe dazu: Fred Kaplan, The Wizard of Armageddon, „New York“ 1983, Dap. 20.

6) Graubard and Builder, a.a.O.

7) Siehe dazu: AirLand Battle 2000. Internes Arbeitspapier des U.S. Army Training and Doctrine Command, in: „Blätter“, 10/1983, S. 1381.

das gemeine Volk erfaßt, bestätigt ja gerade die besondere Stellung des Schamanen, der Grenzen zu überschreiten wagt, vor denen andere entsetzt zurückweichen. Trägt der Schamane eine Maske, um den zu beschwörenden Mächten ähnlich zu werden, so rechnet der Atomstrategie in distanzierter Kühle Megatonnen und Megatote auf, um jegliche gefühlsmäßige Abweichung von der maschinellen Logik der Massenvernichtung zu tilgen.

Herman Kahn hinterließ der Menschheit jene Idee, in der die Essenz glaubwürdiger Abschreckung technisch konkret auf den Punkt gebracht ist: die Weltuntergangsmaschine. Der Mangel an Glaubwürdigkeit, der suizidalen Drohungen sonst zueigen ist, wird in diesem Gerät beseitigt, indem die Entscheidung darüber, ob eine Situation der Doktrin gemäß die Drohung der atomaren Vernichtung auszuführen gebietet, und deren Ausführung selbst einem nicht mehr beeinflussbaren Computer übergeben werden⁸⁾. Hier soll jedoch nicht gesagt werden, daß Selbstmorddrohungen nie ausgeführt werden, sondern daß sie oft ihre Wirkung verfehlen.

Kahn war durchaus kein Advokat der Weltuntergangsmaschine. Er plädierte vielmehr dafür, ein Arsenal von Drohungen zu entwickeln, die – und das war für ihn die einzig sinnvolle Alternative zur Weltuntergangsmaschine – glaubwürdig wären, weil sie mit „akzeptabel“ Kosten sind und Mittel und Wege zu finden, wie ein Atomkrieg zu solchen Kosten geführt und gewonnen werden kann, darin sah Kahn *die* intellektuelle Herausforderung⁹⁾.

In der Filmfigur des Dr. Strangelove gewann der Typus des intellektuellen

Atomstrategen phantomhafte Existenz. Eine Generation von Kinogängern lernte, den Jargon der Atomkriegsführung mit den Figuren des Dr. Strangelove oder des Generals Jack D. Ripper zu verbinden. Ripper, Karikatur des Generals Curtis LeMay, der im Zweiten Weltkrieg systematisch die Einächerung aller japanischen Städte betrieb und als Kommandeur des SAC (Strategic Air Command) ein Liebhaber des präemptiven totalen Schlags gegen die Sowjetunion war¹⁰⁾, ist zugleich auch der Prototyp des Kommunistenfressers, der in seiner Paranoia alles auf den Endkampf zutreiben sieht.

Obwohl Leute mit solcher Weltsicht mittlerweile höher gestiegen sind, als nur in die Position eines SAC-Kommandeurs, plagt viele Menschen heute eher die Furcht vor einem „mad computer“, der übergeschnappten Maschine, als die vor dem sprichwörtlichen „mad colonel“ oder gar Schlimmerem. Die Befürchtung, daß ein Computer, der den Atomkrieg auslöste, „verückt“ sein müßte, ist natürlich nicht ganz begründet: Wenn es schon Menschen gibt, die glauben, daß man bei völliger geistiger Gesundheit einen Atomkrieg einleiten könne¹¹⁾, weshalb müßte dann ein Computer, der eine solche Entscheidung trafe, falls er dazu autorisiert wäre, „verrückt“ sein?

Die Menschen, die zur Zeit die Funktion des Computers ausführen, dürften, wenn sie nach der festgelegten Doktrin vorgehen, zu garkeiner anderen Entscheidung kommen, als die Maschine. Zu behaupten, daß darin, daß es sich um Menschen handle, ein Trost liege, wie Verteidigungsminister Wörner das tut, ist völlig illusorisch. Vielmehr ließe sich sogar argumentieren, daß ein sorgfältig erstelltes Computerprogramm die vorliegenden Informationen viel tiefergehender prüfen

8) Näheres zu Aufbau und Einsatz der Weltuntergangsmaschine in: Herman Kahn, *On Thermonuclear War*, Princeton, N.J. 1961, S. 145 ff.

9) Siehe dazu Kahn, S. 40 ff., und Kaplan, Kap. 14.

10) Zu Curtis LeMay siehe Kaplan, S. 42 ff. und S. 134.

11) Siehe dazu Kahn, S. 47 oder etwa Colin S. Gray, *Sieg ist möglich*, in: „Blätter“, 12/1980, S. 1509.

und deshalb zu einer „angemesseneren“ Reaktion finden könnte, als die in einer Entscheidungssituation unter Zeitdruck völlig überforderten Menschen. Natürlich sind Computerprogramme oft fehlerhaft und unzuverlässig und es besteht auch nur geringe Aussicht, daß sich daran in nächster Zeit etwas ändern wird. Doch ein solches Entscheidungsprogramm wäre sicher nicht die schwächste Stelle im militärischen Informations- und Entscheidungssystem. Die verschiedenen Beobachtungsmittel, die Übertragungssysteme und die Computer, die mit dem Einsammeln und Auswerten der Daten beschäftigt sind, sind viel anfälliger und undurchschaubarer als das vergleichsweise simple Entscheidungsprogramm. Von diesen Systemen sind die menschlichen Entscheider bereits abhängig¹²). Nur den Computer abzulehnen ist eine halbe Sache.

Verrückt sind im wesentlichen nicht irgendwelche Computer, sondern verrückt sind die Leute, die an einer Welt bauen, in welcher der gegenseitigen Perzeption tödliche Zwänge auferlegt werden, während diese selbst darauf eingeschränkt wird, ihr Material aus isolierten und verwundbaren Quellen zu beziehen.

Das Verrückte an Leuten, die in völliger Ignoranz des Untergangs handeln, den sie für sich und andere heraufzubeschwören vermögen, liegt ja gerade darin, daß sie maschinenhaft ein Programm abarbeiten, heiße es nun „Nuklearstrategie“, „Vorsehung“ oder „Gottes Absicht“. Doch große Namen sind nicht erforderlich, denn selbst ein so bescheidenes Anliegen, wie das, „nicht erpreßbar“ sein zu wollen, trägt den Keim der technischen Schizophrenie in sich: Wer die

Freiheit aufgegeben hat, möglicherweise anders handeln zu können, als in der Doktrin vorgesehen, ist auch nicht mehr erpreßbar und unbestechlich: Sie kennt keine Interessen, die ihre programmierte Funktion stören könnten. In der Angst vor einer Erpreßbarkeit, die derzeit unter deutschen Politikern umgeht, schimmert auch Angst vor menschlichen Reaktionen, ja möglicherweise vor nationalen Interessen durch. Schweren Wahrnehmungsstörungen liegt oft eine tiefe Bewußtseinspaltung zu Grunde. Die Sprache des „Stationierungsautomatismus“ legt diesen Verdacht nahe.

Die Automatisierung militärischer Entscheidungen wird oft in Zusammenhang gebracht mit der Taktik des „launch on warning“. Dies ist jedoch nicht ganz korrekt: Ist einerseits letztere auch ohne Automatisierung implementierbar, so sind andererseits auch abweichende Verfahrensweisen automatisierbar. Wird „launch on warning“ nahegelegt durch die Verkürzung der Warnfristen und die gesteigerte Verwundbarkeit der Waffen und Führungseinrichtungen, so ist die Automatisierung der Entscheidungsprozesse eine Konsequenz der Automatisierung des Denkens bei gleichzeitigem Zurückbleiben der menschlichen Fähigkeit regelkontrollierte Denkkakte zu vollziehen gegenüber den gestiegenen Anforderungen an Geschwindigkeit und Präzision.

An dieser Stelle lassen sich einige interessante Fragen stellen: Wenn die neuen Mittelstreckenraketen tatsächlich so unverzichtbar sind für die Verteidigung des Westens, was wird dann getan, um einer präemptiven Zerstörung dieser sehr verwundbaren Systeme zuvorzukommen? Wenn die glaubwürdige Abschreckung der Sowjetunion nicht nur von einem konventionellen Angriff, sondern auch von allen Arten von Erpressungsmanövern, unverzichtbar und allein die glaubwürdige Androhung der Eskalation bis hin zum alles vernichtenden Atomkrieg

12) Siehe dazu etwa das Interview v. Prof. Jörg Siekmann mit dem „Deutschen Allgemeinen Sonntagsblatt“ (DS Nr. 49, 4. Dezember 1983) bzw. den Text der von Siekmann u.a. eingereichten Verfassungsklage gegen den Betrieb von Frühwarn- und Entscheidungssystemen. (FR v. 13., 14., 15.12.1983).

requiriert, wie dies die Ersteinsetzung um Alois Mertes behaupten, warum ziehen diese Leute daraus nicht die Konsequenz und schlagen den Bau einer Weltuntergangsmaschine vor, die billiger als die Bundeswehr wäre und diese Art der Abschreckung als einziges Gerät wirklich glaubwürdig bewerkstelligen könnte? Würde ein solcher Plan etwa am Einspruch der Vereinigten Staaten scheitern? Würde es in diesem Fall vielleicht auch eine Deutschlandvernichtungsmaschine (gesamtdeutsch natürlich) tun?

Während die Politiker sich noch verlegen herauszureden versuchen, mit ihren immer peinlicher wirkenden Versicherungen, sie hätten die Dinge voll in der Hand, ist Hollywood bereits einen Schritt vorausgegangen. WOPR, der Held eines neuen Streifens mit dem Titel „WarGames“, ist ein Computer, der nicht nur ununterbrochen den Weltkrieg Nummer drei durchspielt, sondern auch auf der Grundlage der dabei gewonnenen Erkenntnisse und der ständig von ihm erstellten Analyse der globalstrategischen Lage der militärischen Führung vorschlägt, was sie zu tun hat. Die Inkonsequenz, daß die Militärs die Empfehlungen des Computers selber ausführen müssen, erklärt sich wohl am besten daraus, daß Filme ohne Statisten zu langweilig sind. Der Traum der RAND-Strategen von der vollautomatischen strategischen Analyse und Beratung ist dort jedenfalls Wirklichkeit geworden. Vollendet ist auch die Gleichsetzung von Krieg und Videospiel. Die Gefechtszentrale unter den Bergen Colorados unterscheidet sich vom Videosaloon vor allem darin, daß alles noch viel phantastischer ist. Anrüchige Figuren wie Dr. Strangelove oder General Ripper sind – es könnte sich ja jemand an ihnen erschrecken – aus dem Verkehr gezogen worden. Der Mann, der sich für den Kommandeur der Gefechtszentrale hält – genauer ist er nur WOPR's erster Diener – hat sich die Zigarren längst abge-

wöhnt – bestimmt hat ihm die der Arzt verboten – und ist auf Kautabak umgestiegen. Selbst ein letzter Rückfallsversuch, unternommen im Augenblick höchster Spannung, mißlingt: Die Zigarre bleibt kalt.

Der Schöpfer von WOPR, Professor Falken, ist eher ein Elfenbeingelehrter. Aus dem Geschäft mit dem Pentagon hat er sich schon lange zurückgezogen. Der in der Öffentlichkeit als tot geltende Falken findet Kriegsspiele mittlerweile trivial und der Mühe nicht wert. Spiele, deren Ausgang schon vorher klar ist, sind einfach zu langweilig. Da er die Politiker und Militärs jedoch für unfähig hält, das einzusehen, hat Falken sich auf ein baldiges Ende der menschlichen Zivilisation eingestellt.

Der dem Schulalter noch nicht entwachsene Computerfan David ist von einer solchen Weltsicht natürlich weit entfernt. Im Stil eines echten „Hackers“ (Computerpirat, der von diesem Medium besessen ist) versucht er in den Computer einer Firma einzubrechen, die Videospiele herstellt, und erwischt dabei versehentlich eine Leitung, die zu WOPR führt. Nach einigen Nachforschungen errät er Falkens geheimes Passwort und wird von WOPR dann eingeladen einen Part in dem Spiel „Global Thermonuclear War“ zu übernehmen. Doch die Flugbahnen der Raketen, die der „Rot“ spielende David abfeuert, erscheinen auch auf den Displays in der US-Gefechtszentrale.

Auch nachdem es dem aus seinem Versteck geholten Falken gelungen ist, die Militärs davon zu überzeugen, daß sie vom Computer genarrt wurden, scheint doch alles verloren zu sein: WOPR ist bereits dabei, die Launch-Codes für die amerikanischen Raketen zu ermitteln um diese im Gegenschlag gegen den imaginären sowjetischen Angriff abzufeuern.

Doch was wäre ein Film aus Hollywood ohne Happy End? In letzter Sekunde

wird WOPR von David dazu gebracht, noch einmal ein Kinderspiel zu spielen. Dabei „lernt“ er, daß man Spiele, die nicht gewinnbar sind, besser nicht spielt. WOPR wendet diese Erkenntnis auf das noch laufende Spiel „Global Thermonuclear War“ an und bricht es ab. Der Film endet mit einer Apotheose der Maschine. Die Menschen jubeln ihrem Erretter zu.

Ein lernender Computer ist für viele natürlich zu phantastisch um noch glaubhaft zu sein. Computer sind tatsächlich zu intelligentem, d.h. differenziertem und problemangepaßtem Verhalten fähig, sofern geklärt ist, was das Problem ist. Sie sind sogar „lernfähig“: Die Metastrategie der erfolgskontrollierten Verhaltensänderung, die angesammeltes Wissen auswertet, um neue Strategien zu entwerfen, kann durchaus in einen Computer programmiert werden. Ein Computer kann tatsächlich lernen, ein Spiel immer besser zu spielen, oder auch, ein Spiel abzulehnen, abhängig davon, welche Verhaltensparameter zur Veränderung freigegeben sind und an welcher Zielfunktion eine Verhaltensoptimierung sich orientieren soll.

Maschinelle Intelligenz läßt sich vornehmlich unter dem Aspekt des Verhaltens fassen. Dazu steht der Aspekt des Bewußtseins in scharfem Kontrast¹³: Der Computer hat kein Bewußtsein, in dem die soziale Realität eines Spiels sich von dem mathematischen Modell abheben würde, das er benutzt. Der menschlicher Empfindung zugängliche Unterschied zwischen Schach und Atomkrieg bleibt ihm verschlossen. Auf die Frage: „Is it a game or is it real?“ (Spiel oder Wirklichkeit?) antwortet WOPR deshalb auch: „What is the difference?“ („Was ist der Unterschied?“)

13) Zur Differenz von Verhalten und Bewußtsein siehe: Michael Scriven, *The Mechanical Concept of Mind*, in: Alan Ross Anderson (ed.) *Minds and Machines*, Englewood Cliffs, N.J. 1964, S. 31 ff.

Die „exchange models“ die angewandt werden, wenn Computer Atomkrieg spielen, basieren auf der Gleichung „war is business“. Worum es dabei geht ist klar: „The primary goal is to win“. – Ziel ist der Sieg. Das weiß auch WOPR. Gewonnen hat, wer am Ende mehr Megatonnen und mehr „megabucks“ zurückbehält. Entscheidend ist, wer bei diesem „Austausch“ das bessere „Geschäft“ macht. Natürlich läßt sich die Zielfunktion verfeinern und auf dieser Grundlage eine neue Einteilung der Spiele in lohnende und nicht lohnende sich vornehmen, indem nicht nur die Differenz der Schäden oder überlebenden Kräfte gemessen, sondern diese auch mit dem Zustand vor dem „Schlagabtausch“ verglichen werden. Dieser Wechsel der Variablen und der Zielfunktion wird im Film übrigens wenig überzeugend dargestellt. Bestehen bleibt dabei die Grundgleichung „war is business“. Geändert hat sich nur, daß der Computer nun endgültig besser als die Generale weiß, was ein gutes, und was ein schlechtes Geschäft ist. Was wie die Rettung der Menschheit aussieht, ist ihre endgültige Niederlage. Professor Falkens *Empfindung*, daß Krieg spielen sinnlos sei, hat, nachdem sie durch die *Rechnung* seines Geschöpfes autorisiert worden ist, endgültig ihre Bedeutung verloren.

Die Filmgeschichte hat übrigens ein historisches Vorbild: Das Verlangen von General McArthur, dem Befehlshaber der US-Truppen im Koreakrieg, Atomwaffen einzusetzen, scheiterte nicht an einem politischen Einspruch, sondern es war die Denkmaschine, die dieses Ansinnen als Verlustgeschäft ablehnte. Durchaus in der Einschätzung, daß dies das Glück der Menschheit gewesen sein könnte, bemerkte Günther Anders dazu unter der Überschrift „Das Ding als Gnadenquelle“: „Nicht die positive oder negative Antwort des Dinges war es, die über unseren Status entschied, sondern die Tatsache, daß man die Frage dem Dinge vorgelegt und dann der Antwort

gehardt hatte. Wenn man sich klar-macht, daß Tausende von Menschen, unter diesen vielleicht auch wir, ihr zufällig-noch-nicht-Getötesein – also was wir heute so ‚Leben‘ nennen – allein dem ‚Nein‘ verdanken, das ein Gerät ausgedient hat, dann möchte man sich in Grund und Boden schämen.“¹⁴⁾

Rainer Fischbach

AirLand Battle 2000 und deutsche Interessen

Nach gründlichen Vorarbeiten ist am 25. Juli 1980 eine neue Nuklearkriegsführungsstrategie der USA eingeführt worden. Details sind geheim, insbesondere der SIOP (Single Integrated Operational Plan) genannte Plan für Bedingungen, Zeitfolge und Ziele des Einsatzes der *strategischen* Nuklearwaffen. Über die der Detailplanung zugrundeliegenden Leitvorstellungen jedoch gibt es eine Reihe von Aussagen zuständiger Stellen¹⁾.

Die USA kamen durch die inzwischen technisch möglich gewordene Miniaturisierung der Atomwaffen in die Lage, ihren geostrategischen Vorteil (als Inselmacht *ohne* angrenzende potentiell feindliche Gebiete/Stützpunkte) gegenüber

der Sowjetunion (als Kontinentalmacht *mit* einer Vielzahl angrenzender potentiell feindlicher Gebiete/Stützpunkte)insofern wahrzunehmen, als die Neuerungen der Waffentechnik jetzt die Benützung vorgeschobener Gebiete/Stützpunkte für die Ausführung begrenzter Schläge in den Blick rückten.

Ich habe u.a. in dem oben angeführten Aufsatz über die Waffenbeschaffungsprogramme berichtet, die im Zug der Implementierung dieser Strategie aufgelegt wurden. Logistische Maßnahmen wie die massiv vermehrte, weltweit gesteuerte Lagerung von Kriegsmaterial oder Umstrukturierungen wie die Schaffung der Flotte im Indischen Ozean und der Aufbau der Schnellen Eingreif-Truppe (erster Einsatz in Grenada) gehören ebenfalls hierher. Die in den nächsten Jahren in Westeuropa aufzustellenden Mittelstreckenträger stellen quantitativ nur einen kleinen Teil der insgesamt in Angriff genommenen Maßnahmen dar. Zur Veranschaulichung: die Zahl der für Landstationierung in Westeuropa vorgesehenen Marschflugkörper beläuft sich auf 464; ihre geplante Gesamtzahl im US-Potential auf 7000 – 10000. Die ersten luftgestützten US-Marschflugkörper sind seit Dezember 1982 in Dienst gestellt. Ziel der Maßnahmen auf den Gebieten von Waffenbeschaffung, Logistik, Heeresstruktur, operativer und taktischer Planung etc. muß es sein, die Leitideen der Globalstrategie *operationalisierbar* zu machen: der gegebenenfalls für notwendig erachtete Rückgriff auf militärische Sanktionen bei Nichtkorrektur von wahrgenommenem „Fehlverhalten“ der Gegenseite ist nur dann politisch möglich, wenn die angekündigten Sanktionen auch in die Tat umsetzbar sind. Dementsprechend scheint die US-Strategie gegenwärtig nicht auf die konkrete Vorbereitung eines bestimmten Atomkrieges hinauszulaufen. Ihr Ziel ist es vielmehr, der Gegenseite gegebenenfalls mit begrenzten *Kriegsdrohungen* offen oder indirekt entgegnetreten zu können.

14) Anders, a.a.O., S. 62 f.

1) Vgl. hierzu meinen Aufsatz „Die Presidential Directive 59 und ihre Folgen, Nachrüstung und Neutronenwaffe als integrale Elemente der neuen Atomkriegsführungsstrategie“, in: Friedens-Warte, Bd. 63, Berlin 1980.