

PATRICK SCHMOLL

Verschiebung von Fronten und Grenzen in der digitalen Kriegsführung

Aus anthropologischer Sicht kann das Militär als ein organisiertes Kollektiv definiert werden, dessen Funktion der Schutz der sozialen Gruppe gegen äußere Aggressionen und die Zerstörung gegnerischer Gruppen ist. Diese Spezialisierung ist so alt wie die Menschheit – Gewalt wird von der Gruppe nach außen projiziert –, der Beruf des Kriegers beziehungsweise Soldaten gehört zu den ältesten der Welt. Die Psychoanalyse und die Polemologie haben deutlich herausgestellt, dass Konflikte eine positive Funktion haben, denn sie schweißen die Identität der Gruppe und der einzelnen Personen zusammen, indem die anderen als Feinde dargestellt werden.¹

Die klassischen Kriegskonzepte wurden von diesem dualistischen Modell beeinflusst, das in unserer modernen Gesellschaft folgende weitere Differenzierungen erfahren hat:

- Die Unterscheidung zwischen Innen und Außen, die sich aus der Verankerung des modernen Nationalstaates in einem Staatsgebiet ergibt, dessen Grenzen militärisch verteidigt werden.
- Aus diesem räumlichen Begriff der Grenze ergibt sich die Idee der Frontlinie, die lange Zeit die strategische Kriegsführung bestimmt hat. Die letzten realen Beispiele waren der Stellungskrieg mit seinen Schützengräben im Ersten Weltkrieg und der daraus resultierende Bau der Maginot-Linie.
- Die Unterscheidung innerhalb der Gesellschaft in einen militärischen und einen zivilen Bereich. Man geht davon aus, dass der Militärdienst innerhalb einer demokratischen Gesellschaft eine Ausnahmezeit bildet, während der der Bürger sein Mitspracherecht (und sozusagen seine Subjektivität als solche) außer Kraft setzt und sich auf das Ausführen von Befehlen beschränkt; im Gegenzug hält sich das Militär aus dem öffentlichen Leben heraus.
- Die Unterscheidung, die sich daraus in der klassischen Lehre zwischen politischer, strategischer und taktischer Ebene ergibt: die Politiker entscheiden über die

¹ „Es ist immer möglich, eine größere Menge von Menschen in Liebe aneinander zu binden, wenn nur andere für die Äußerung der Aggression übrig bleiben.“ SIGMUND FREUD, *Das Unbehagen in der Kultur*, Frankfurt a. M. 2004 (1929), S. 78.

Legitimität einer Aktion und beschließen, die Strategen setzen sie um und die einfachen Soldaten führen sie aus.

Dieses Modell entspricht im Wesentlichen der Vision von Clausewitz.² Er stellt den Krieg als eine Art Austausch von Gegnern an einer Frontlinie dar, die einander wohl bekannt sind. Die Gegner in diesem Modell sind Nationalstaaten, die über ein Staatsgebiet verfügen und ihre Grenzen verteidigen. Die Medien stehen im Dienst des Staates und unterstützen die Kriegsanstrengungen, wobei die Zivilbevölkerung und die nicht beteiligten Länder nicht unter den direkten Auswirkungen des Krieges, sondern höchstens unter den indirekten zu leiden haben.

Verschiedene technologische Weiterentwicklungen sind derzeit im Gange, die dieses Konzept des Krieges vollständig wandeln werden.³ Diese betreffen insbesondere:

- Die Kartografie und die globale Überwachung des Schlachtfeldes per Satellit, Aufklärungsdrohnen und Infrarotsensoren, die einen Standort meteregenau angeben können, so dass ein Kampf simuliert und vorbereitet werden kann, bevor er geführt wird.
- Die Übertragungstechnik, über die sämtliche Akteure des Schlachtfelds unter sich und mit dem Hauptbefehlshaber untereinander verbunden sind.
- Einsatz von Robotik, Drohnen, Sensoren und terrestrischen Robotern.
- Intelligente Munition, die über die direkte Sicht hinaus durch Digitalisierung des Geländes, Positionsbestimmung über GPS und die Aufstellung heimlicher Baken am Boden entlang der Flugbahn der Geschosse gesteuert wird.
- Mikro- und Nanotechnologien: Auf längere Sicht, das heißt bis etwa 2025, lässt sich eine Kriegsführung über Miniatur-Nanoroboter voraussagen.

Ausschlaggebend dabei ist vor allem, dass diese neuen Waffentypen nach einem einheitlichen System konzipiert sein werden. Waffen, Gerät und Kommunikationsanlagen werden hier als Teile eines komplexen Ganzen angesehen, die stets miteinander in Verbindung stehen und nach automatischer und vorprogrammierter Art miteinander kommunizieren. Jeder Kämpfer, jedes Gerät und jedes Informationssystem ist ein Glied in einem gigantischen Intranet, dem sämtliche Prozesse und der Stand der Kampfhandlungen in Echtzeit zur Verfügung stehen (Multimedia-Nachrichtendienst, automatische Führung von Waffensystemen, Datenbanken, Auswertungs- und Entscheidungsprogramme). Aufgrund dieser Vernetzung, die den Soldaten zum Bediener einer Maschine macht, muss die Kriegsführung gegenüber früheren Zeiten

² Vgl. CARL VON CLAUSEWITZ, *Vom Kriege*, Reinbek 1992 ('1832).

³ Siehe z. B. HENRY MARTRE/NICOLAS CHAMUSSY, *Technologies et armes futures* (Cahiers de la Fondation pour les études de défense, Sonderheft 1), Paris 1997; ROBERT L. BATEMAN (Hg.), *Digital War: The 21st Century Battlefield*, New York 2003; und für den besonderen Fall der französischen Landstreitkräfte: EAABC (Hg.), *L'engagement des blindés au XXI^e siècle* (Actes des Journées de l'Arme Blindée), Saumur 2004.

neu überdacht werden.⁴ Insbesondere gibt es in einem Netzwerk keine Grenzen mehr. Die klassischen Unterscheidungen werden also mit der digitalen Kriegsführung grundsätzlich in Frage gestellt.

Unterscheidung zwischen Innen und Außen

Dies ist die wichtigste Unterscheidung, auf der die klassische Definition des Krieges weitgehend beruht: Der Krieg ist eine bewaffnete Auseinandersetzung, den die soziale Gruppe außerhalb ihrer Grenzen führt. Das Konzept des Nationalstaates in einem Staatsgebiet umgeben von Grenzen bildet den Höhepunkt dieser Denkweise. Der Feind befindet sich außerhalb. Nach der modernen Konzeption ist der Begriff des „inneren Feindes“ ein Oxymoron: nur nicht-demokratische Regimes verwenden diesen Begriff.

Der technologische Fortschritt verändert die Zusammensetzung der sozialen Gruppe. Früher war die Wirtschaft auf den ländlichen Bereich konzentriert, die Grundeinheiten waren die Familie und das Dorf. Ein Fremder war jemand, der von weit her kam, daher wurde er leicht als Feind betrachtet: Tötete man ihn, so schadete dies der sozialen Gruppe nicht, ihn anzugreifen förderte im Gegenteil das Zusammengehörigkeitsgefühl.

Je weiter die Technologie fortschreitet, desto mehr erfordert die Wirtschaft, und in diesem Sinne die soziale Organisation, spezialisierte Kompetenzen und eine Arbeitsteilung in Kollektiven, in denen jeder Akteur seinen Platz und seine Bedeutung hat. Heute erfordert der Stand der Technik beträchtliche wirtschaftliche Konzentrationen und internationale Kooperation. Die Globalisierung der Wirtschaft macht die einzelnen Akteure und Kollektive voneinander abhängig: Ein Fremder ist jemand, den man braucht; würde man ihn töten, würde dies unsere Wirtschaft bedrohen; er jedoch braucht uns auch, daher ist es nicht nötig, ihn zu töten. Die große historische Neuerung, die zum Beispiel eine Institution wie die Europäische Union mit sich bringt, ist, dass es immer schwerer wird, sich ein Bild des Feindes zu machen.⁵

Auch ist der Fremde aufgrund der Kommunikationstechniken wesentlich näher an uns herangerückt. Man kann ihn einfach per Internet ansprechen. Das Fernsehen bringt uns den Krieg bis in unser Wohnzimmer, zeigt uns die Bevölkerung, die unter

⁴ Vgl. PATRICK SCHMOLL, *L’empreinte des nouvelles technologies sur les formes de la guerre* [Vortrag]: Colloque „L’empreinte de la guerre“, Association inter-universitaire de l’est, Nancy, 17.-19. November 2005; zum Thema „Nouvelles figures de la guerre“ siehe die *Revue des sciences sociales* 35 (2006) [im Erscheinen].

⁵ Vgl. PATRICK SCHMOLL, *Les mutations de l’organisation militaire à l’ère de la guerre numérique*, in: *Revue des sciences sociales* 35 (2006) [im Erscheinen].

den Angriffen unserer eigenen Armee zu leiden hat und ermöglicht eine affektive Identifizierung des Zuschauers mit den Opfern. Die Medien stehen demnach nicht mehr ausschließlich im Dienste des nationalen Zusammenhalts, sie haben einen zerstreuen Einfluss.

Das Konzept des Krieges verändert sich also: Er behält die Funktion der bewaffneten Verteidigung zum Schutz der Gruppe, aber diese Sicherheit grenzt sich heute nicht mehr gegen einen wohl identifizierten Feind ab, sondern es geht um die Kontrolle der Unsicherheit und der Abwehr von Gefahren. Krieg bedeutet den Kampf der Ordnung gegen die Unordnung. Der Feind kann demnach sowohl innen als auch außen sein, er ist eher im Bereich der Informationstheorie zu suchen, zum Beispiel in Form eines Virus.

Der Krieg in Afghanistan hat gezeigt, dass eine militärische Intervention nicht mehr eindeutig als eine Einmischung von außen angesehen wird, sondern als eine Polizeiaktion, um Verbrecher festzunehmen. Der Irak-Krieg richtet sich nicht gegen das irakische Volk, sondern soll im Gegenteil helfen, es von tyrannischen Herrschern zu befreien.

Die Frontlinie

Zu den räumlichen Begriffen von Territorium und Grenzen gehörte die Idee der Frontlinie im Kriegsfall. Diese ist im Aussterben begriffen, umso mehr, da abgesehen von der Weiterentwicklung der Technologie die Formen der Kriegsführung durch einen wesentlichen Faktor beeinflusst werden: die Verstädterung der modernen Gesellschaften. Derzeit wohnen 80 Prozent der Weltbevölkerung in Städten, und bewaffnete Einsätze werden immer öfter in der städtischen Umgebung stattfinden.⁶ Der Feind bewegt sich in einem dreidimensionalen Raum fort, und er kann seitlich oder von hinten angreifen. Er kann selbst eine konventionelle Armee, ein Widerstandskämpfer, Freischärler oder eine terroristische Gruppierung sein. Er kann als zu einer Bevölkerungsgruppe gehörend auftreten, die entweder Sympathisant ist oder auch passiv oder feindlich gesinnt sein kann. In jedem Fall tritt er als Geisel einer der beiden Parteien auf.

Vor allem, da die Technologie der Kommunikationsnetze für die Effizienz der Waffensysteme ausschlaggebend ist, werden diese zu den Hauptzielen der Kämpfe werden. *Information Warfare* wird vor allem mit dem umfassenden Einsatz von Computern geführt, verantwortlich für das Sammeln von Aufklärungsdaten, die Weitergabe von Anweisungen, die Einsatzplanung von Waffen und Kommunika-

⁶ Vgl. EAABC, *L'engagement* (wie Anm. 3).

tionsgeräten und -anlagen und natürlich die Durchkreuzung der zivilen und militärischen Informationssysteme des Feindes zu Spionage- oder Sabotagezwecken. Der Krieg kann bereits gewonnen sein, bevor nur der erste Flugkörper abgeschossen wurde. Das eigentliche Verständnis vom Sieg ändert sich: Ziel ist weniger, den Feind zu zerstören, als ihn zu warnen; ihm voraus zu sein, also seine Absichten und Möglichkeiten im Vorfeld zu kennen, um ihn daran zu hindern, vorzeitig zu handeln.

Unterscheidung zwischen Militär- und Zivilbereich

Die Unterscheidung hat sich in der modernen Zeit als Folge der demokratischen Organisation des Nationalstaates durchgesetzt und sie geht teilweise aus der Unterscheidung zwischen Innen und Außen hervor. Wie der Begriff des „inneren Feindes“ ist auch der des „Bürgerkriegs“ nach dieser Theorie ein Oxymoron: Der Krieg ist keine Angelegenheit der Bürger, der Zivilbevölkerung. Als Ausgleich dazu ist das öffentliche Leben, insbesondere die Politik, keine Angelegenheit des Militärs. Die Zivilbevölkerungen haben im Prinzip nicht direkt unter den Kriegshandlungen zu leiden, nur unter den so genannten indirekten Auswirkungen. Nimmt ein Ziviler jedoch Waffen in die Hand, kann er als Verbrecher oder Terrorist angesehen werden und kann sich, wenn er festgenommen wird, nicht auf den Status des Kriegsgefangenen berufen.

Heute bedingt die Technologie jedoch ein solches Missverhältnis der Kräfte, dass der Unterlegene sich nicht an die durch die überlegene Weltmacht vorgegebenen Spielregeln halten kann. Der Angriff auf die Twin Towers am 11. September 2001 bedeutet sicherlich das symbolische Ende eines Anspruchs, der schon seit längerer Zeit bestenfalls ein Ideal war: Denn hier wurden Zivile zur Zielscheibe einer bewaffneten Aktion, und zwar einmal wegen des Machtsymbols, das diese Gebäude darstellten, aber auch, weil die Zivilen hinter ihren Computerbildschirmen mittels ihrer Finanzoperationen – vom Standpunkt der Aggressoren gesehen – eine reale finanzielle Unterdrückung ausübten, die zur Macht des Gegners beitrug und daher strategische Bedeutung hatte. Der Präsident der USA hat diese Vision selbst bestätigt, indem er den Angriff nicht als terroristische Aktion, sondern als „Kriegshandlung“ bezeichnete. Für einen souveränen Staat bedeutet dies quasi, einer Nichtregierungsorganisation den Status eines Alterego zuzuerkennen.⁷

⁷ Vgl. PATRICK SCHMOLL, *Le 11 septembre: La fin de la modernité?*, in: *Cultures en Mouvement* 44 (Februar 2002), S. 55-57, überarbeiteter Text in: Max Pagès u. a. (Hg.), *La violence politique. Pour une clinique de la complexité*, Ramonville Saint-Agne 2003, S. 47-53 und 91-108.

In der Praxis verwischen die für den technologischen Fortschritt eingesetzten finanziellen Mittel die Grenze zwischen Zivil- und Militärbereich und bringen jenen „militärisch-industriellen Komplex“ hervor, vor dem Eisenhower die USA gewarnt hatte.⁸ Multinationale Unternehmen oder sogar Netze der Mafia mischen sich in die strategischen Entscheidungen ein und haben mehr Macht als manche Staaten. Die bei den Aktien von Luftfahrtgesellschaften und Versicherungen beobachteten Börsenvorgänge, die dem 11. September vorangingen, ließen sogar den Schluss zu, dass Bin Laden möglicherweise mit dem Horror spekuliert hat: Dieser Verdacht konnte durch spätere Untersuchungen nicht bestätigt werden, aber die Tatsache allein, dass sie formuliert wurden, bedeutet, dass solche Spekulationen von nun an als mögliches Kriegsmotiv denkbar sind.

Die Entwicklung der Technik trägt im Übrigen zu einer Professionalisierung der Armee bei: Es werden weniger, aber dafür hervorragend ausgebildete Männer gebraucht. Man hätte sich vorstellen können, dass die Armee mit dem Ende der Militärpflicht ihre Verankerung im Volk verlieren würde, die ihr in Frankreich seit der Revolution ihre Legitimität verliehen hatte. Paradox ist, dass sie sich in gewisser Hinsicht der zivilen Gesellschaft annähert, indem sie sich zu einem ganz gewöhnlichen Berufsverband zusammenschließt. Die jungen Leute, die heute zur Armee gehen, tun dies in erster Linie, um eine Arbeit zu haben, einen Beruf auszuüben und sogar Karriere zu machen. Diese Veränderung in der sozialen und kulturellen Zusammensetzung der Armee wird von einer Wandlung der hierarchischen Beziehungen begleitet.

Die Unterwanderung der hierarchischen Beziehung

Die hierarchische Organisation ist Tradition in der Armee. Diese Organisationsform ist Voraussetzung für das Führen einer großen Anzahl Männer in einer beweglichen Situation über ein Kommunikationssystem, das lange Zeit durch die verbale Weitergabe in Form einer hierarchisch von oben nach unten gegliederten Struktur gekennzeichnet war oder physisch durch reitende Boten erfolgte. Diese Form der Kommunikation geht von einer besonderen Vorstellung des Individuums in der Übertragungskette und der Ausführung der Anweisungen aus. Der Einzelne gehorcht blind, persönliche Initiativen sind nicht erlaubt, er ist transparent, denn was zählt, ist die Botschaft, die er überbringt, oder die Arbeit, die er ausführt. Diese Vorstellung des Individuums ohne Eigeninteresse passt natürlich nicht mehr zu der, die sich in unserer modernen Zeit entwickelt hat; und diese Besonderheit hat sogar dazu geführt,

⁸ In der berühmten Rede zum Ende seiner Regierungszeit am 17. Januar 1961.

dass sich das Militär von der Zivilgesellschaft abtrennt, ja gar von ihr isoliert hat, denn ein wichtiger Grundsatz der Demokratie ist die Eigenständigkeit des Subjektes.

Aber in der Praxis setzt der Einsatz in einem weniger klar umgrenzten Kampfgebiet mit komplexer Technik diesem Ideal ein Ende: Zeiten der Befolgung von Anweisungen wechseln mehr und mehr mit Zeiten der Überlegung und der persönlichen Initiative ab. In Situationen, wo es mehrere Lösungen gibt, ist die Abweichung zwischen den Daten aus dem Terminal und der Realität vor Ort von Unsicherheit und Zweifeln geprägt. Ein Soldat im Stress der Kampfsituation muss innerlich den richtigen Abstand zwischen Emotion und Berechnung, zwischen Anweisungen und Situationsanpassung finden, um sein eigenes Überleben und das seiner Gruppe zu sichern, seine Mission zu erfüllen und die komplizierte Technik zu bedienen, für die er ausgebildet ist. Der Kampf im städtischen Milieu sowie die Verwendung fortschrittlicher Technologien setzen keinen blinden Gehorsam, sondern strategisches Verhalten des Soldaten voraus.

Bisher brauchten diese subjektiven Daten nicht berücksichtigt zu werden, denn das Individuum hatte in den Kampfhandlungen keinen bestimmten Platz: Es wurden Kompanien oder Schwadronen eingesetzt, in denen das Individuum, austauschbar, in der Masse unterging. Heute reicht die Integration der verschiedenen Waffengattungen schon fast bis auf das Niveau der Gruppe hinab, die bisher als Einsatzinheit minimaler Größe angesehen wurde. Diese könnte in der Zukunft je nach Geländebedingungen im städtischen Umfeld noch kleiner werden. Bald könnte sich eine Kampfeinheit auf einen einzelnen Soldaten beschränken, dessen Kampfanzug mit Kommunikationsterminal und mit Verpflegungs- und Erste-Hilfe-Packs ausgestattet ist, so dass er mehrere Tage auf sich gestellt sein kann. Das Individuum wird zum Mittelpunkt des Systems.

Das Netz ist keine Ordnungsbeziehung im mathematischen und hierarchischen Sinne, das heißt binär, antisymmetrisch und transitiv. Bis zur Erscheinung der Vernetzung verlief die Übertragung auf dem Weg der Hierarchie. Dies war der Fall bei der Funkübertragung, bei der es jeweils einen Kanal in aufsteigender und einen in absteigender Richtung gab. Die Kommunikation über Netze vernetzt jeden Teilnehmer mit jedem anderen und zwar gleichzeitig: Sie ist kollektiv, symmetrisch und reziprok, sei es auch nur bei der Möglichkeit der aktiven Gesprächsbeteiligung und der Problemlösungen zu mehreren. Die Durchführung von Militäraktionen in einem digitalen Kommunikationsraum konfrontiert die Teilnehmer mit unterschiedlichen Situationen, wo sie je nach Fall sprechen müssen, um Informationen oder Empfehlungen weiterzugeben oder schweigen und gehorchen müssen.

Wo die Ressourcen des Individuums genutzt werden sollen, wird sich der hierarchische Rahmen lockern müssen. Das für die Bedienung der neuen Waffentechnologie erforderliche Kompetenzniveau wirft letztendlich ein kulturelles Problem

auf: Befehle werden tendenziell besprochen, denn der Betroffene bringt Argumente ein, die ihm seiner Sichtweise nach als legitim erscheinen, einschließlich zu den Militäroperationen selbst. Es scheint demnach, dass die Tendenz de facto hin zu einer Individualisierung oder sogar einer Personalisierung auf dem operativen Niveau geht. Einerseits ist die Entwicklung zu beobachten, dass militärische Operationen in immer kleineren Einheiten geführt werden, die im Rahmen einer Mission autonom vorgehen, und dass diese, wie es in der Managementsprache heißt, nach dem Modus des „Gruppenprojekts“ funktionieren. Hat dies dann nicht andererseits, wenn die operative Einheit über eine derart weitgehende Autonomie verfügt und gleichzeitig mit dem Hauptquartier in Verbindung steht, das sie über den Zustand des Kampfgebietes informiert, eine Umkehrung bzw. ein Auf-den-Kopf-stellen der hierarchischen Beziehung zur Folge? Die operative Einheit wird im Rahmen ihrer jeweiligen Mission, deren Inhalt sie aufgrund der vorgefundenen Bedingungen vor Ort selbst interpretiert, effektiv zu ihrem eigenen Entscheidungszentrum, während das Hauptquartier nicht als Befehlszentrum, sondern de facto als Ressourcenzentrum fungiert.

Die Unterscheidung zwischen politischer, strategischer und taktischer Ebene

Im klassischen Konzept resultiert diese Unterscheidung aus der hierarchischen Organisation des Militärs und aus dem Nichteingriffsprinzip desselben in den zivilen Staatsbereich: Die Politiker stellen Überlegungen zur Legitimität der Aktion an und beschließen sie, die Generäle und Offiziere setzen sie um und die Soldaten führen sie aus. Ich hatte bereits darauf hingewiesen, dass diese Unterscheidungen Idealtypen sind, die im Lauf der Zeit an Realitätsnähe eingebüßt haben.

Diese Unterscheidung wird auf spektakuläre Weise durch die neuen Möglichkeiten der Übertragungs- und Kommunikationstechnik verwischt, insbesondere der Videotechnik. Aufgrund der Transmissionssysteme über Sensoren, Drohnen und Satelliten haben nun auch die obersten Ränge der Hierarchie Zugriff auf Videoinformationen über die Lage im Kampfgebiet. Das Kampfgebiet befindet sich *im* Hauptquartier. Es befindet sich übrigens ebenso im Wohnzimmer aller Bürger, da die Medien den Krieg in Echtzeit oder zeitversetzt im Fernsehen übertragen.

Ein General, der auf seinem Bildschirm irgendeinen Jeep am Rand eines Wäldchens sehen kann, könnte geneigt sein, diesem zu befehlen, nachzusehen, was sich hinter den Bäumen versteckt, da er darüber auf seinem Satellitenbild keine Auskunft hat. Dies wirft ein organisatorisches Problem auf, denn indem er so handelt, umgeht der General mehrere hierarchische Zwischenstufen, für die die Gegenwart dieses Jeeps im Kampfgeschehen einen Sinn machen könnte (ohne die Verwirrung zu erwähnen, die diese Initiative bei den Untergebenen hervorruft, die sich fragen, welche Aufgabe sie eigentlich haben). Die Nähe zum Kampfgebiet, die durch die Video-

übertragung geschaffen wird, kann so dazu beitragen, die herkömmliche Unterscheidung zwischen Taktik, Strategie und Politik zu verwischen, denn nicht nur ein General, sondern selbst der Staatspräsident könnte darum bitten, jene Brücke oder jenes symbolische Gebäude für die Hauptnachrichtensendung um 20 Uhr aufzunehmen.

Die ultimative Grenze: Status des Todes im digitalen Zeitalter

Der Krieg besteht darin, den Tod in einen Bereich außerhalb der sozialen Gruppe zu verlegen. Dieses wesentliche Merkmal ist jedoch auch dabei sich zu verändern.

Die Videoübertragung ins Fernsehen hat einen Nachteil, nämlich die Gewalt zu abstrahieren. Die Gewalt schockiert die Menschen nicht mehr, da sie sie beim Abendessen sehen. Das Kampfgebiet ist für alle nahe, auch für jene, die physisch weit davon entfernt sind, aber es ist teilweise realitätsfern geworden, auch für die Soldaten vor Ort, die die Bilder in den Übertragungspanzern über Videoterminals aufnehmen. Dabei können die Menschen im Fahrzeug selbst betroffen sein, es besteht im Übrigen kein Blickkontakt zwischen den drei Bedienern eines Leclerc-Panzers, die zwischen den Geräten an ihren Arbeitsplätzen isoliert sind. Der fehlende Blickkontakt zum Gegner ist eine psychologische Bedingung, die bereits von den Ethologen erkannt wurde, durch die sich die Bereitschaft, einen anderen Menschen zu töten, wesentlich erhöht. Das Training am Simulator wird wahrscheinlich dazu führen, dass reale Operationen, in denen die technischen Terminals von den realen Gegebenheiten abschirmen, wie eine Verlängerung von Videospielen aufgefasst werden. Diese Virtualisierung drückt sich auf der strategischen und politischen Ebene durch eine „aseptisierte“ Terminologie aus: Man spricht von der „Säuberung“ von Widerstandsnestern, es finden „chirurgische Schläge“ auf „Ziele“ statt. Die Waffen werden als „effektproduzierend“ bezeichnet, wodurch aus den Kämpfen ein schlichter Informationsaustausch wird.

Die neuen Technologien haben zur Folge, dass sich der Mensch vom Kampfgebiet entfernt. Die zunehmende Tragweite der Waffen und Kommunikationsmittel (Audio, Video, virtuelle Bildgebung) unterbinden den direkten Kontakt zum Gegner und reduzieren seine Vernichtung auf eine einfache „Beseitigung“ auf einem Bildschirm. Der Kämpfer selbst wird auf dem Kampfgebiet zunehmend durch Satelliten, Drohnen und Roboter verdrängt. In diesem Szenario wird der Tod aus der Ferne verwaltet: Der Soldat sieht ihn immer weniger direkt, und alles wird dafür getan, damit er ihn nicht am eigenen Leib erfahren muss. Das ist das Prinzip der „Null-Verluste-Strategie“, die zunächst „Null-Verluste auf unserer Seite“ bedeutet, aber die Tendenz für die Zukunft geht dahin, dieses Leben schonende Prinzip ebenfalls auf den Gegner anzuwenden, um die kriegerische Auseinandersetzung auch

durch die Moralität der Mittel zu rechtfertigen. Durch die technologische Revolution im Militärbereich können politische und strategische Ziele als konstruktiv für den Gegner hingestellt werden (Einführung der Demokratie im Irak zum Beispiel), indem Mittel einer entsprechenden Übermacht eingesetzt werden, die von vornherein eine ausreichend abschreckende Wirkung haben. Das Militärarsenal der Zukunft ist daher auf nichtletale Waffen und deren Entwicklung ausgerichtet, zum Beispiel elektrische Kabel, blendende Blitze, haftender Schaum, Schallwaffen, die den Gegner orientierungslos machen, Taserwaffen, die einen Stromstoß verpassen sowie Reizstoffgeschosse, akustische und elektromagnetische Wellen, neue chemische Keulen, die Menschen und Material verkleben und außer Gefecht setzen. Hier finden auch sämtliche technische Möglichkeiten der Lasertechnologie Anwendung. Tödliche Schläge sollten in Zukunft nur in letzter Instanz und für strategisch sensible Ziele in einem begrenzten Aktionsfeld eingesetzt werden.

Einerseits stellt diese Entwicklung die Frage nach dem Wesen eines bewaffneten Konfliktes: Sind diese Waffen noch richtige Kriegswaffen, wenn sie nicht töten? Wenn ja, ist davon auszugehen, dass eine andere Grenze sich verwischt, nämlich die zwischen Virtualität und Realität, und diese unklare Beziehung trägt natürlich dazu bei, dass der Übergang vom Training am Simulator zum realen Kampf erleichtert wird.

Andererseits fördert diese ungenaue Abgrenzung auch die Verwischung zwischen militärischen und zivilen Aufgabengebieten – wie bei der Wiederherstellung der Ordnung – und zwischen Innen und Außen, wo ursprünglich die Grenze verlief. Mit humanitären oder gar humanistischen Absichten, die sich bei der Besetzung des Iraks wohl feststellen lassen, wird der Gegner als ein Mensch angesehen, den man nicht vernichten darf, den man aber gegen seine eigenen Irrwege schützen muss, wenn nötig gegen sich selbst. Der Strategie der Zukunft kann die Welt nur in den Kategorien eines universellen Weltreiches betrachten.

Wenn hingegen ein besetztes Land nach Art des Mutterlandes verwaltet wird, könnte auch das Mutterland nach Art eines besetzten Landes verwaltet werden. Das Gefühl der Unsicherheit in den Vorstädten könnte in den gleichen Kategorien behandelt werden: Krieg als universeller Kampf der Ordnung gegen das Chaos, mit den gleichen Waffen, auch wenn sie nicht letal sind. Der Erhalt des gesellschaftlichen Konsenses zum Bestehen eines Heeres erfordert also eine Wachsamkeit hinsichtlich dieser neuen Formen der bewaffneten Auseinandersetzung, die alle bisherigen Grenzen und Kategorien erschüttert und daher auch die Staats- und Demokratieformen betrifft.