

Erst surfen, dann kämpfen!

Ob im Irak oder in Afghanistan: Das Internet revolutioniert den Krieg **VON THOMAS RID**

Neue Kommunikationswege haben schon immer die Fantasie der Menschen beflügelt. »Die Dimension des Raums wird sich, im Hinblick auf praktische Information, vollständig auflösen«, prophezeite etwa ein Bericht des Handelskomitees im amerikanischen Kongress, veröffentlicht am 6. April 1838. In solche Verzückerung versetzte die Autoren damals die jüngste Erfindung Samuel Morses, der Telegraf.

160 Jahre später löst das Internet einen Rausch aus. Nicht nur Wirtschaft und Politik, sondern auch das Militär stürzten sich auf das scheinbar unbegrenzte Potenzial des World Wide Web. *Network-centric warfare* heißt seit Ende der neunziger Jahre das Leitmotiv westlicher Streitkräfte: netzwerk-basierte Kriegsführung. Das Leitbild des US-Verteidigungsministers Donald Rumsfeld sah etwa so aus: Ein bärtiger Soldat der Spezialkräfte erkundet reitend den Hindukusch, per Laserortung identifiziert er den Gegner, er sendet die Zieldaten vom Rücken des Pferdes an einen Satelliten, der leitet sie aus dem All an die Einsatzzentrale der Luftwaffe weiter, und im nächsten Moment lässt ein B-52-Bomber Präzisionsbomben herabregnen. In »netzwerkzentriert« geführten Operationen sollten Kampfverbände über Landesgrenzen, Teilstreitkräfte und das bisher Denkbare hinaus verzahnt werden.

Soldaten präsentieren sich im Netz mit ihren Erfahrungen

Viele Unternehmen erwirtschafteten im Internetboom 2001 keinen Gewinn, die Investitionsblase platzte, und der Neue Markt kollabierte. Analog zeigt sich im Irak und in Afghanistan heute, dass die neuen »transformierten Streitkräfte« ebenso keinen Sieg zu erbringen vermochten. Doch während auf den Märkten unter dem Banner »Web 2.0« heute Profit erwirtschaftet wird, zeigt sich auf dem Gefechtsfeld eine andere Dynamik: Die Netzwerk-Kriegsführung ist längst kein Privileg der Generäle mehr. US-Soldaten im Feld knüpfen eigene Internetkontakte – die Konkurrenz jedoch, also der militärische Gegner, hat die Nase vorn. Die Gefechtsführung – besonders bei der Organisation und Niederschlagung von Aufständen wie im Irak und in Afghanistan – ist im Begriff, sich auf ähnliche Weise zur Basisangelegenheit zu entwickeln wie die Film- und Freundesplattformen YouTube und MySpace. Die User selbst bestimmen den Inhalt, die Kombattanten den Kriegsverlauf. Willkommen im Krieg 2.0.

Ein Beispiel ist die Website CompanyCommand.com des amerikanischen Heeres. Die Seite wurde im Jahr 2000 von vier Hauptleuten gegründet, um eine Onlinediskussion praktischer Probleme über Kompaniegrenzen hinaus möglich zu machen. Ohne Erlaubnis ihrer Vorgesetzten und ohne finanzielle Unterstützung. Heute sind 6200 Offiziere angemeldete Mitglieder, etwa die Hälfte der aktiven Kompaniechefs nutzt laut Angaben der Betreiber die Seite. 2006 wurden eine Million individuelle Seiten gesichtet. Ähnlich wie bei MySpace präsentiert sich jeder Soldat mit einem Profil, Bild, Lebenslauf und Erfahrungshintergrund. Diskutiert werden unmittelbare Probleme: dass Soldaten auf Patrouille eine Gummilasche dabei haben sollten, um offene Verletzungen besser abbinden zu können, oder welche administrativen Schritte bei einem Todesfall in der Einheit einzuleiten sind. »Die durch die Onlineverbindungen ausgelöste Lernerfahrung«, sagt Pete Kilner, einer der Gründer, »hat einen echten Einfluss auf die Kriegsführung«. Die jüngste Neuerung der Betreiber ist Video-Podcasting: Kompaniechefs, die in den Irak oder nach Afghanistan geschickt werden, können sich nun unterwegs



Ein US-Soldat verfasst einen FRONTBERICHT für seine Kollegen

ausführliche Interviews mit ihren Vorgängern, sogenannte Debriefings, auf ihren iPods ansehen und anhören. Im Irak erkannte die Armee das Potenzial der Seite, gab Geld und integrierte ähnliche Projekte wie PlatoonLeader.org in die offizielle IT-Architektur.

Mittlerweile guckt sich sogar die elitäre US-Marineinfanterie die neuen Methoden des Heeres ab. »Es ist hart für einen Marine, zuzugeben, dass die Armee etwas besser macht«, schrieb Leutnant Andrew Schilling in der *Marine Corps Gazette*. Das Internet wird bereits seit Langem zum Wissensaustausch und zur Kontaktpflege in Offizierschulen genutzt, etwa um Tipps und Unterrichtsmaterial auszutauschen, Navygouge.com ist ein Beispiel.

CompanyCommand.com geht darüber hinaus. Die Seite sei »alles überlegen, was die Marines haben«, schreibt Schilling, »weil die Mitglieder als gleichrangige Teilnehmer behandelt werden«. Einzelne Marines haben 2005 ein vergleichbares interaktives Projekt gestartet, small-warsjournal.com.

Andere Initiativen haben eine ähnliche Stoßrichtung. Einige Einheiten haben im Irak damit begonnen, die zahlreichen Gespräche und Beziehungen mit lokalen Persönlichkeiten auf Google Earth geografisch zu dokumentieren und so für die nachfolgende Einheit abrufbar zu machen. Die Nutzer sind nicht nur Befehlsempfänger. Sie müssen als Mitentwickler, Designer und Unternehmer betrachtet werden. *Peer-production* nennen IT-Fachleute diesen Trend, vom englischen *peer*, der Gleichrangigen. Als Folge dieser Peer-Produktion werden Initiative und Innovation in der Hierarchie nach unten verschoben.

Das gilt besonders für den Gegner. Der Journalist Michael Ware befragte im Irak Aufständische dazu, wie sie sich formierten. Einer der verummumten Interviewpartner sagte ihm: »In Falludscha hat der Widerstand in kleinen Gruppen von fünf bis sieben Mann angefangen, ohne Befehl, ohne Strategie. Diese Gruppen planten einfache Bombenanschläge, attackierten den Feind und flüchteten.«

Selbstmordattentäter stellen Pläne zum Bombenbau online

Solche selbst rekrutierten Gruppen sind nicht auf elektronische Vernetzung angewiesen, können diese aber für ihre Operationen nutzen.

Im Fall der im Irak entführten Deutschen zeigt sich soeben, dass die vernetzte Propagandaarbeit der Dschihadisten längst in internationalen Dimensionen funktioniert. Die Nutzung des Netzes durch Extremisten geht weit über Propaganda hinaus. »Das Internet hat die Natur des Krieges verändert«, sagt Oberstleutnant Shawn Weed, ein für Aufklärung zuständiger Soldat in Bagdad. »Jemand kann lernen, eine Bombe zu bauen, die Pläne ins Internet laden und die Technologie sehr schnell anderen zur Verfügung stellen.« Die Folge ist ein tödlicher Technologietransfer zwischen den grausamsten Schlachtfeldern der Welt. Die Qualität sowie die Anzahl der Anschläge in Afghanistan und im Irak steigen, getrieben von unten durch militante Start-ups.

Hier tritt eine weitere Gemeinsamkeit zwischen moderner Informationstechnik und moderner Kriegsführung hervor: die Möglichkeit, Inhalte selbstständig zu verwalten. Nicht nur das Onlinelexikon *Wikipedia* wird von Nutzern eingesehen und verbessert, auch Aufstandstaktiken werden ständig erweitert und präzisiert. Im Irak und in Afghanistan fordern sogenannte »improvisierte« Sprengsätze, IEDs, die meisten amerikanischen Opfer, im Großraum Bagdad derzeit 83 Prozent. In den ersten elf Monaten des Jahres

2006 ist die Zahl der IED-Anschläge in Afghanistan auf 1297 gestiegen, verglichen mit 530 im Vorjahreszeitraum. Generalleutnant Karl Eikenberry, bis vor Kurzem der ranghöchste US-Soldat in Afghanistan, betonte die Anpassungsfähigkeit der Anschlagstaktiken des Gegners: »Das sind Fertigkeiten, die, offen gesagt, im heutigen Informationszeitalter einfach im Internet erhältlich sind.« Technische Hindernisse lassen sich, auch in Ländern mit weniger modernen Computerstandards, leicht überwinden. Programmierer sprechen von »lockerer Verknüpfung«, wenn Systeme, die bisher nicht zusammengearbeitet haben, über Schnittstellen verbunden werden können. Solche Systeme sind zudem »besser auf Überraschungen vorbereitet«, wie Doug Kaye sagt, ein Softwareberater und Gründer von CoSite, einem der ersten Webhosting-Dienstleister.

Ein Stützpunkt der Briten ist via Google Earth zu finden

Al-Qaida-Aktivisten entwickelten während der Neunziger Jahre die *Enzyklopädie des Dschihad*. Inspiriert von militärischen Feldhandbüchern, enthält sie Informationen über Sprengkörperbau, Kleinwaffen, Minen, Aufklärungstechniken, Spionage, Sabotage und Befragungstaktiken. Das mehrbändige Werk wurde lange geheim gehalten, heute ist es im Internet erhältlich. Im Januar 2007 haben britische Soldaten laut einem Bericht der englischen Zeitung *The Telegraph* sogar detaillierte Google-Earth-Grafiken eines Stützpunktes bei Basra gefunden, Aufständische hatten das Material zur Zielplanung verwendet.

So kann network-centric warfare aus Sicht von Terroristen aussehen: Ein improvisierter Sprengkörper lässt sich aus einer russischen 152-Millimeter-Artilleriegranate bauen. Sie wird durch im Irak frei erhältliche Chemikalien verstärkt und mit einem deutschen Garagenöffner als Zündmechanismus ausgestattet. Montiert wird das Ganze nach einer Video-Bauanleitung aus dem Libanon.

Nicht mehr Koordination und Kommandogewalt sind also die vorherrschenden Organisationsprinzipien, sondern Syndikate und Zweckgemeinschaften. Anonyme Netzwerke haben drei entscheidende Vorteile: Sie sind erstens stabiler und weniger verwundbar als pyramidenförmige Organisationen. Eine Kommandostruktur ist militärisch nur schwer auszuschalten, selbst für »transformierte« Streitkräfte. Zweitens haben Netzwerke einen organisatorischen Vorteil; sie können sich schneller anpassen. »Auch das US-Militär entwickelt sich in Richtung einer Netzwerkorganisation, in der rangniedrige Truppenführer auf Mobiltelefone und Internetverbindungen zurückgreifen, um Probleme zu lösen, ohne in der Befehlskette nach oben zu gehen«, steht in einem neuen Handbuch zur Aufstandsbekämpfung der US-Armee. Drittens wird es für militante Bewegungen einfacher, im sogenannten »virtuellen Hinterland« politische, moralische, finanzielle und personelle Unterstützung zu finden – historisch war externe Unterstützung eine wichtige Voraussetzung für erfolgreiche Aufstände.

Es ist eine Ironie der Geschichte, dass die mächtigste Armee aller Zeiten an Gegnern zu scheitern droht, deren Anpassungsfähigkeit, Effizienz und Unternehmensegeist letztlich auf amerikanischen Erfindungen fußen.

Thomas Rid ist Wissenschaftler am Institut français des relations internationales (ifri) in Paris

Weitere Informationen im Internet:
www.zeit.de/computer