

Bericht uit Amerika

In het januari-nummer van de *Militaire Spectator* werd in het editoriaal aandacht besteed aan een *Revolution in Military Affairs*, zoals die zich volgens sommigen lijkt af te tekenen. Trefwoorden zijn digitalisatie, miniaturisatie en aanverwante technologische vernieuwingen. Te denken valt aan sensortechnologie, communicatietechnologie, datafusie en kunstmatige intelligentie. Maar evenzeer aan verbeterde mogelijkheden om bij duisternis en slecht zicht op te treden; aan het gebruik van het *Global Positioning System* en aan stealthtechniek. Al deze vernieuwingen zouden – volgens profeten – leiden tot een militair apparaat dat met chirurgische nauwkeurigheid en met minimale verliezen weet op te treden. De Golfoorlog van 1991 wordt daarbij opgevoerd als een indicatie van de invloed van de technologische, doctrinaire en organisatorische ontwikkelingen op de uitkomst van een conflict. In de Verenigde Staten is het denken over het toekomstige optreden het verst ontwikkeld. De *Netherlands Liaison Officer* (NLO) bij het

* Lezing NLO-TRADOC, kolonel Th.J.P. Karremans, van 30 mei 1997. Verkrijgbaar via de Afdeling Internationale Aangelegenheden en Samenwerking van de Landmachtstaf. Telefoon: 070 - 316 76 78.

Training and Doctrine Command van US Army heeft hierover onlangs een groot aantal sleutel-functionarissen van de KL geïnformeerd.*

De rapportage van de NLO omvat een groot aantal onderwerpen zoals *Force XXI* en *Army XXI*, de *Army After Next* en de *Quadrennial Defense Review*. Uiteraard wordt ook aandacht besteed aan de *Advanced Warfighting Experiments*; diverse simulaties en beproevingen te velde die duidelijkheid moeten brengen over de organisatie tot het jaar 2010. In maart van dit jaar vond een *Advanced Warfighting Experiment* van *Task Force (TF) XXI* plaats. Deze eenheid van brigadegrootte heeft een personeelssterkte van ongeveer vijfduizend man. Het tankbataljon en het gemechaniseerde infanteriebataljon hebben vier subeenheden; het lichte infanteriebataljon telt drie compagnieën. Daarnaast omvat de TF een afdeling veldartillerie, een geniebataljon, een *aviationbattalion*, een logistiek bataljon en diverse overige eenheden, variërend van een inlichtingencompagnie tot een peloton militaire politie. Vanaf haar oprichting in 1995 heeft deze eenheid zich op dit experiment voorbereid. Ongeveer veertienhonderd medewerkers van veertig bedrijven steunden de voorbereiding en uitvoering. Bij de uitvoering van het experiment zelf waren driehonderd analisten betrokken. De TF werd voor zover mogelijk gedigitaliseerd en van *state of the art*-technologie voorzien. Als *Opponent Force* (OPFOR) trad op 11 *Armoured Cavalry Regiment*.

Onze aandacht gaat niet uit naar het succes – dat overigens min of meer voorgeprogrammeerd lijkt – maar naar enkele fundamentele vraagtekens. De eerste betreft de validiteit van de resultaten. Gegeven het feit dat OPFOR geen elektronische oorlogsvoering mocht toepassen, blijft de vraag of de gedigitaliseerde tegenstander nu wel of niet kwetsbaar is voor elektronische beïnvloeding. De mogelijke kwetsbaarheid van de ingebouwde elektronica is niet getoetst. Een tweede vraag betreft de invloed van weer en terrein. Men 'vocht' in de Nevadawoestijn, het was droog, de temperatuur schommelde rond de 20° C en er was zicht zover het oog reikt. De geografische en meteorologische omstandigheden elders zouden wel eens tot andere resultaten kunnen leiden. Wat is in andere omgevingen de toegevoegde waarde van satellieten, JSTARS, drones en eenheden die verbindingsinlichtingen verzamelen?

De derde vraag betreft de interoperabiliteit. Hoe kan een dergelijke gedigitaliseerde eenheid samenwerken met andere, nationale en internationale, eenheden? Is het mogelijk hiervoor technologische oplossingen te vinden of niet? Het gaat daarbij overigens niet alleen om de koppeling van informatiesystemen; minstens even belangrijk is of, en in hoeverre, eenheden in staat zijn in hetzelfde tempo op te treden. Met andere woorden: verstaan niet alleen de systemen in eenheden van verschillende generaties elkaar, verstaan ook de mensen elkaar nog? Zo werden voor deze experimentele eenheid zo'n zestig nieuwe *Tactics, Techniques and Procedures Manuals* voor gedigitaliseerd optreden geschreven.

Een vierde vraag betreft de factor mens. Men constateerde een leeftijdsprobleem, waarbij personeel ouder dan veertig jaar de stap naar de computer en zijn beeldtaal te groot lijkt te vinden. Misschien ligt er echt een generatiekloof tussen de 'Nintendo's' en 'niet-Nintendo's'; de eerste groep raakte immers spelenderwijs vertrouwd met de eigen dialectiek van cyberspace en de daarin te gebruiken instrumenten en technieken.

Ook de werkbelasting als gevolg van de toename aan informatie verdient aandacht. Informatiespecialisten en 'datamanagers' kunnen dit probleem mogelijk minder groot maken. Kernpunt blijft toch of en in hoeverre de mens in staat is de ontwikkelingen te bevatten en in de digitale wereld tot besluiten weet te komen. Deze problematiek is overigens ook elders in de vakpers aan de orde gesteld. Misschien moeten we ons vasthouden aan het Flynn-effect, de bevindingen dat het IQ is gestegen sinds we dit gingen testen. Misschien moeten we ons nog veel breder zorgen maken. Zijn de Nintendo-kampioenen van heden wel de gezochte leiders van morgen? Worden de stipjes die op schermen mensen aanduiden nog als mens gezien? Leidt geavanceerde simulatie tot een visie op de werkelijkheid die voorbijgaat aan wat er echt gebeurt als wapens worden ingezet? Wat is de invloed van het gebruik van mathematische modellen en kunstmatige intelligentie op ons denken? Misschien worden creativiteit en het zesde zintuig zo ver onderdrukt dat ze, daar waar nodig, niet meer gebruikt kunnen worden. In welke mate kan informatietechnologie compensatie bieden voor wat Von Clausewitz ons leert over *friction of war*?

Breder is ook de problematiek van de maakbaarheid en bruikbaarheid van de digitale zwaarmacht. Het is niet vreemd dat de computer in staat blijkt een schaakgenie te verslaan. De spelregels bij het gebruik van stukken liggen vast en de opties kunnen op elk moment worden doorgerekend. Vanuit eenzelfde benadering is het niet vreemd dat met name bij de Marine en de Luchtmacht digitale technieken centraal staan. Gegeven de dimensie waarin wordt opgetreden en de berekenbaarheid van bedreigende systemen, laat zich veel vooraf programmeren. Op het land is dit – zowel door de omstandigheden als het schier eindeloze aantal variabelen gegeven tijd, ruimte, middelen en mogelijkheden – veel complexer. De grootste risico's voor de digitale eenheid lijken te liggen in de kwetsbaarheid van de techniek en in een tegenstander die een geheel eigen, niet voorzien scenario volgt.

Terug naar de rapportage. De koers van de ontwikkelingen is duidelijk: er zal meer en meer technologie worden geïntroduceerd. Niet alleen de Amerikaanse krijgsmacht delen verplaatsen zich op de digitale snelweg. Het is van groot belang dat wij blijven volgen wat anderen op dit gebied ervaren en leren. Land- en Luchtmacht zullen hierbij hun ogen en oren in den vreemde moeten gebruiken.

Belangrijk is daarbij wel hoe met de verworven informatie wordt omgegaan. Wij allen kennen voorbeelden van het wel gelezen maar niet gebruikte rapport. De *Militaire Spectator* wil daarbij een van de fora voor informatie en discussie blijven, niet alleen als het gaat om berichten uit Amerika.

