
Mark F. Cancian/Matthew Cancian/Eric Heginbotham:

The First Battle of the Next War. Wargaming a Chinese Invasion of Taiwan. Washington, D.C.: Center for Strategic and International Studies (CSIS), Januar 2023

Besprochen von **Heinz Dieter Jopp**, Autor, Barmstedt, E-Mail: heinzdieterjopp@outlook.com

<https://doi.org/10.1515/sirius-2023-4009>

Über Jahrzehnte galt die VR China als willkommener Handelspartner, gerade auch im Westen. Seit etwa 2015 verschärfte sich jedoch der politische wie militärische Ton,

insbesondere der USA gegenüber China. Die U.S. Navy geht sogar von einer möglichen Invasion Taiwans noch in den 20er-Jahren dieses Jahrhunderts aus. Auf dieser Annahme beruht grundsätzlich die vorliegende Studie, die mittels *War Gaming* darlegen will, ob und mit welchen Verlusten Taiwan vor einer Invasion durch die chinesische Volksbefreiungsarmee (*People Liberation Army – PLA*) bewahrt werden könne. Die Verfasser nutzen ausschließlich offen zugängliche Quellen, um die Ergebnisse mit allen Gesellschaftsschichten diskutieren zu können. Das „Spiel“ wurde 24-mal mit wechselnden Teilnehmern durchgespielt und bietet somit eine breite Basis für weitere Diskussionen.

Die Studie entwickelt fünf kritische Bedingungen, die für einen Erfolg notwendig sind: (1) Taiwan muss kraftvoll und effektiv einem Angriff widerstehen; (2) Taiwans Bodentruppen müssen chinesische Streitkräfte in deren Brückenköpfen abwehren und bekämpfen können, um ein Vordringen zu verhindern; (3) Taiwan muss über alle notwendigen Mittel zur erfolgreichen Abwehr verfügen, weil chinesische Kräfte einen Nachschub aus den USA oder deren Alliierten erfolgversprechend unterbrechen können; (4) die USA müssen ihre Basen in Japan für Kampfeinsätze nutzen können und (5) wenn die USA Taiwan verteidigen wollen, müssen sie Operationen sofort und ohne langwierige Entscheidungsprozesse beginnen. Ansonsten werden die Kosten erheblich steigen und ein Erfolg unwahrscheinlicher werden.

In den meisten durchgespielten Szenarien wehrten die USA und Alliierte die Landungsversuche der PLA mit konventionellen Kräften ab. Dies wurde jedoch mit erheblichen Verlusten wie zwei Trägerverbänden der U.S. Navy, hunderten von Flugzeugen und tausenden toten Soldaten und der Zerstörung von Taiwans Wirtschaft erkauft. Da auch die PLA beträchtliche Verluste erlitt und die Invasion scheiterte, hätten beide Staaten über Jahre die Möglichkeit neuer bewaffneter Auseinandersetzungen so gut wie eingebüßt. Die Kernbotschaft an China lautet daher, sich einen Angriff zur Besetzung Taiwans sehr genau zu überlegen.

Den USA werden auf Basis der gewonnenen Erkenntnisse Empfehlungen zur Erhöhung der Abschreckung und Stärkung der Kriegsführungsfähigkeit ihrer Streitkräfte ausgesprochen. Dazu gehören vor allem (1) die deutliche Erhöhung des Bestands an weitreichender Anti-Schiff-Bewaffnung, da die derzeit vorhandenen Bestände nur für wenige Tage ausreichen dürften; (2) die Härtung der Flugzeugschutzbauten in Guam und Japan, weil 90 Prozent der Verluste auf chinesische Angriffe mit ballistischen Raketen zurückzuführen wären; (3) Veränderung der Streitkräfteanteile des Heeres der Republik China (Taiwan) zugunsten von Luftwaffe und Marine, um die überlegenen chinesischen Marine- und Luftwaffenkräfte erfolgversprechender be-

kämpfen zu können; (4) Vorbereitung der amerikanischen Streitkräfte auf die erwarteten Verluste und Stärkung ihrer Bereitschaft, trotz dieser Verluste die Kämpfe fortzusetzen. Darauf seien weder Streitkräfte noch amerikanische Gesellschaft und Politik vorbereitet.

Da die Verfasser der Studie ihre wesentlichen Erkenntnisse auch über einen Filmbeitrag unter YouTube verbreiteten, wurde die gewünschte Diskussion in den USA angestoßen. Aus der Vielfalt der Beiträge wird hier auf einen RANDBlog vom 24 August 2023 verwiesen, in dem die beiden Autoren Jim Mitre und Ylber Bajraktari von einem *Wargame* zu Beginn des Jahres berichten, das – abweichend von den bisherigen Gepflogenheiten – von Vertretern des zivilen Technologiesektors unterstützt wurde. Diese sollten einschätzen, welche kurzfristig zu erwartenden neuen Technologien und Systeme in einem Taiwan-Szenario zum Tragen kommen könnten. Die Ergebnisse waren überraschend positiv.

Diese Diskussionen ließen erkennen, dass es weniger um neue Entwicklungen als um die Adaptierung in die Streitkräfte geht. Das dürfte mit vorhandenen Systemen deutlich leichter gelingen als mit Erwartungen an künftige Systeme. Besonders gelte dies im Bereich der Informationen, wo softwarezentrierte Lösungen leichter umzusetzen seien als hardwarezentrierte. Es werden 17 operative Problemfelder und deren Lösungsansätze aufgezeigt.

Offen lassen diese beiden Beiträge das Problem einer Blockade Taiwans als einer Möglichkeit chinesischer Streitkräfte, in einer Grauzone von Krisen unterhalb der Schwelle zur Konfrontation mit den USA den Erfolg zu suchen. Dadurch könnte China politischen Druck erhöhen und insbesondere die USA mit ihren langen Logistikketten zwingen, ihre Waffensysteme vorzeitig abzunutzen.

<https://www.csis.org/analysis/first-battle-next-war-wargaming-chinese-invasion-taiwan>