

Der Krieg im Internet eine Bildergeschichte

Christina Heidecker, am 07. April 2007

Erinnerungen

Anfang Jänner 2007 besuchte ich in Berlin im Museum für Fotografie in der Ausstellung „*Men, War and Peace*“. Die Ausstellung stellte Portraits von Helmut Newton und Lifestyle Fotografien von David LaChapelle den Kriegsfotografien von James Nachtwey gegenüber. Einerseits erwarteten den Besucher schillernde Stars und Persönlichkeiten, auf der anderen Seite hungernde Kinder und Zerstörung, alles jedoch ästhetisch in Szene gesetzt. Susan Sontag kommt in ihrem Buch „*Das Leiden anderer betrachten*“ zu dem Schluss, dass eine Aufbereitung von Kriegsfotografie im Museum die Möglichkeit hat Erinnerungen zu erneuern aber auch neue Erinnerungen zu schaffen. Jedoch ändern Bilder auch durch Fehldeutungen, Erinnerungen oder neue Inanspruchnahme ihre Bedeutung.[9]

Ich frage ich mich, welche Erinnerungen in einem Kontext mit Modewelt und Highsociety entstehen können. Im Gespräch mit einer Besucherin erzählte diese, dass sie Kriegsfotografien noch nie in diesem Ausmaß gesehen habe. Gerade durch das Zeigen der Bilder und ihrer Ästhetik fühle sie sich betroffen.

„Aber Fotografien neigen dazu, was immer sie abbilden umzuformen; und etwas kann als Bild schön oder erschreckend oder unerträglich oder sehr wohl erträglich sein, was im wirklichen Leben alles dies nicht ist.“[9]

Fotografien scheinen objektiv zu sein, da sie, von einer Maschine gemacht, die reale Welt wiedergeben. [9] Diese vermeintliche Beweiskraft der Bilder sollte den Beginn des Irakkrieges 2003 begründen. Mit Hilfe der „Wirkungsmacht technischer Bilder“ [6] startete die US Regierung einen klinischen, mechanischen Krieg. Der Historiker Gerhard Paul teilt die Bilder, die in den Medien zu sehen waren in mindestens fünf Gruppen ein: Genreszenen aus soldatischem Alltag, Actionfotos, Bilder von militärischem Kriegsgerät und technischer Überlegenheit, irakische Alltagsszenen und verwundete und tote Iraker. Diese Bilder dokumentieren eine bestimmte Art der Kriegsführung aber trotz ihrer vermeintlichen Authentizität nicht den Krieg selbst. In diesem Krieg wurden Bilder nicht nur zur Dokumentation sondern auch als Kriegsmittel selbst eingesetzt, eine wichtige Rolle dabei spielte das Internet.

Die Suche

In meinem Essay möchte ich den Zusammenhang von Krieg und Internet an Hand einer Analyse von Bildern des Irakkrieges 2003 und ihre Verbreitung im Internet untersuchen. Meine Fragestellungen lauten: wie verändert das Internet oder allgemein die digitalen Technologien die Kriegsfotografie? Wie präsentiert das Internet diese Kriegsbilder?

Drei Jahre nach Kriegsbeginn im Herbst 2006 unternahm ich eine Bildersuche über Google zu drei verschiedenen Stichwortkompositionen, „*iraq 2003*“, „*iraq war 2003*“, „*iraq war*“. Die Bilder zu den drei Suchbegriffen waren im Gesamteindruck sehr ähnlich. Bei der Suche nach Irak und 2003 ausschließlich kriegsbezogene Bilder zu finden. Die Suchanfragen aller drei Stichworte enthielten zum Großteil Genrefotografien amerikanischer Soldaten, bewaffnet und vor schwerem Kriegsgerät posierend. Kartografische Ansichten des Iraks wurden durch alle

Stichworte hervorgebracht. Diese Ansichten zeigten die Verteilung der US Truppen im Land und deren Angriffsziele. Kampffjets und Panzer waren ebenfalls beliebte Motive. Fotografien von Opfern zeigten meist auch US Soldaten, die Hilfestellung leisteten.

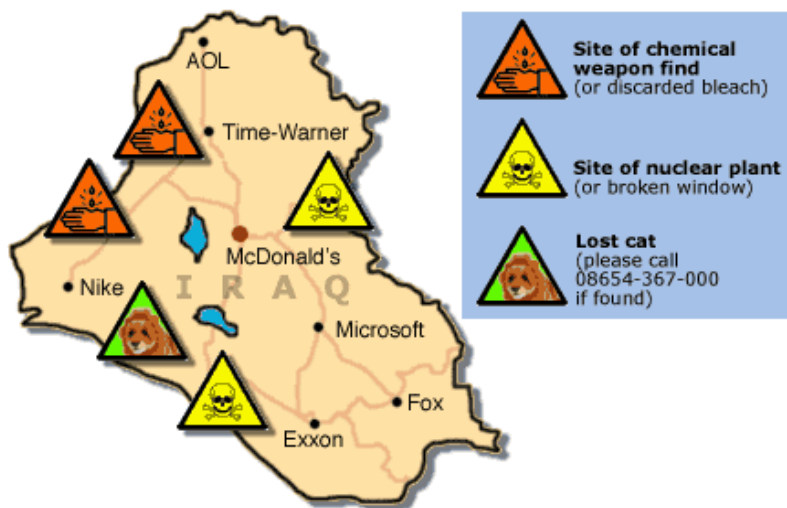
Interessant waren zwei Fotografien, gefunden durch die Stichwörter *“iraq 2003”* und *“iraq war”*. Es handelt sich jeweils um flüchtende Tiere. Die eine Fotografie zeigt ein Pferd mit klaffender Wunde am Bein, im Hintergrund eine Steinmauer und aufgewühlter Staub. Bei der zweiten Fotografie handelt es sich um ein Kamel in einer Wüstenlandschaft. Von dem Tier beinahe verdeckt ist eine Explosion und eine daraus entstehende Rußwolke zu sehen. Das Bild wirkt beinahe ästhetisch. Der Bildaufbau beider Fotografien ist sehr ähnlich. Das Tier steht im Mittelpunkt. Kampfhandlungen werden nicht explizit gezeigt. Kein Soldat ist zu sehen. Doch veranschaulichen beide Bilder für mich sehr deutlich, dass der Krieg nicht nur Tausende Menschenopfer fordert, sondern auch die gesamte Umwelt beeinflusst und beeinträchtigt.



Suchbegriff: „iraq war“

Durch eine Fotografie wird diese Präsenz des Krieges in allen Lebensbereichen besonders deutlich. Das zentrale Motiv sind spielende, schaukelnde Kinder auf einem Spielplatz. Doch dominant am rechten Bildrand ist ein Soldat leicht angeschnitten mit seiner Waffe zu sehen.

Einen speziellen Teil der Bilder machen Karikaturen und Collagen aus. Diese finden so sonst in keinem anderen Medium eine so breite Veröffentlichung. Die Zeichnungen und Grafiken überzeichnen zum Teil das Versagen der Bushadministration oder deren Beweisführung. In einer Collage wird Saddam Hussein mit Adolf Hitler verglichen. Ein anderes digital bearbeitetes Bild zeigt einen Soldaten wie er sich stolz präsentiert nachdem er eine schon beschmierte Hausinnenwand mit einem Spruch versehen hat. Nachträglich wurde jedoch sein Gesicht digital unkenntlich gemacht.



Suchbegriff: „war iraq 2003“

Solche Bilder zeigen, welche Plattform das Internet für den Gedankenaustausch darstellt. Jeder Nutzer hat die Möglichkeit seine Ideen, Gedanken, Kritiken auch in bildlicher Form uneditiert zu veröffentlichen. Erfordert werden nur ein Internetzugang und geringes Wissen über digitale Technologien. Diesen Umstand nützen jedoch nicht nur Kriegsgegner sondern auch Kriegsbefürworter und selbst die kriegsführenden Parteien.

Die Bilder

„Fotografieren heißt einen Ausschnitt wählen, und einen Ausschnitt wählen heißt Ausschließen.“ [9] Bei der Weiterverfolgung der Bilder zu ihren Ursprungsseiten stieß ich auf verschiedenste Repräsentationen und Ausschnitte des Krieges: Internetseiten betrieben von Soldaten, Schulkindern, Privatpersonen oder auch von Zeitschriften oder der US Army selbst. Ich möchte auf einige ausgewählte Beispiele eingehen und einige Aspekte herausheben.

Persönliche Geschichten

„Here is how i spent my life... 2003 in unforgettable iraq“ [a], so berichtet ein Soldat von seinen Abenteuern im Irak 2003. Seine persönliche Seite [a] zeigt fotografische Geschichten aus seiner Kindheit, seinem Leben in den USA und Reisen nach Europa. Eine Fotogalerie über den Irakkrieg mischt sich wie selbstverständlich zu den anderen. Die Fotos beschreiben ihn als stolzen Soldaten, froh seinem Land zu dienen. Die Fotografien erinnern stark an Urlaubsschnappschüsse. Er posiert mit Kollegen in Uniform und bewaffnet, vor Panzern oder neben irakischen Kindern. Die Bildergalerie erweckt den Eindruck einer Sightseeingtour. Ein Schnappschuss könnte aus dem Urlaubsalbum eines jeden stammen. Auf diesem plantscht er fröhlich mit einem Mädchen im Pool. Selbst unterteilt er seine Fotografien: „Here is a view of the war in Iraq, and a story of being in the Army during war time.“[a] Von Krieg ist jedoch in seiner Bildergeschichte nichts zu sehen.



Posieren mit Freunden [a]

In einem wissenschaftlichen Portal [b] setzt sich der Betreiber T. M. laut eigener Beschreibung mit Grenzwissenschaften und Geschichtsthemen auseinander. Seine Themen umspannen eine Reichweite von UFO-Sichtungen bei Roswell bis hin zum Anschlag auf das World Trade Center in New York, so wie Reise und Urlaubsbilder, in die er auch eine Fotoserie von David Leeson über den Irakkrieg einreicht:

„Fotos - Urlaubs- und Reisebilder. Meine schönsten Fotos von Los Angeles, San Francisco, Arizona, Grand Canyon, den USA - mit geschichtlichen und geografischen Informationen zu den Bildern. Fotos von New York (noch mit existenten World Trade Center), oder Fotos der 4 Millionen Einwohnerstadt Cali in Kolumbien, Fotos von Frankfurt am Main in Deutschland, etc.

Exklusiv: *Fotos from the War in Iraq!* „ [b]

In der Rubrik Geschichtsthemen versucht er den zweiten Weltkrieg wissenschaftlich zu beleuchten, setzt aber zugleich den Irakkrieg thematisch mit Urlaub und privaten Reisen gleich. Die Bilder jedoch zeigen keinerlei idyllischen Urlaubsort. Es sind Bilder von Soldaten im Einsatz, rollenden Panzern, Rauchschwaden und Explosionen, aber auch von der irakischen Bevölkerung, von verstümmelten Kindern, Soldaten bei Hilfseinsätzen und jubelnden Menschenmassen. Der US Soldat ist der starke, christliche, beschützende Held und die irakische Bevölkerung das zu bemitleidende Opfer für die gute Sache.

Die deutlich gegen den Irakkrieg und gegen die Bushadministration und den Präsidenten selbst wetternde Seite nomorebush.premiumfinder.com [c] zeigt ein breites Spektrum an Kriegsoffern, die brennende Stadt Bagdad, verwundete US Soldaten, heimkehrende Särge, bedeckt mit der US Flagge, verstümmelte Kinder, misshandelte Gefangene aus Abu Ghraib und auch das schon erwähnte verwundete Pferd. Die Bilder sind allesamt sehr deutlich in Bezug gesetzt und unterstreichen die Aussage der Seite. Die Bilder sind mit kühlen Überschriften versehen, die sie jeweils im Irak verorten. Der Autor der Seite bleibt anonym.



„US Soldiers in Iraq“ [c]

Das Bild eines amerikanischen Mannes führte mich zu einer Seite [d] von amerikanischen Schulkindern, die sich mit dem Irakkrieg beschäftigten und ihre Forschungsergebnisse auf diese Weise veröffentlichten. Das Bild, in schwarz-weiß, zeigt einen Mann in einer Gruppe von Menschen. Er trägt ein Schild mit der Aufschrift: „*Bush [...] my son died!*“. Dieses Bild ist eines der wenigen, die ich auf meiner Google-Suche gefunden habe, die das Leid der Angehörigen von verstorbenen Soldaten thematisieren.

Die Seite undermars.com [i] versteht sich selbst als apolitisches Bilderarchiv für US Soldaten im Einsatz im Irak. „*This site aims only to visually document their experiences ...*.“ Jeder kann seine Bilder hochladen. Es wird weder zensuriert noch editiert. Alles geschieht anonym. So entsteht eine wahre Bilderflut von über 1400 Bildern. Das Spektrum ist breit, angefangen von Genreaufnahmen von Soldaten und Panzern über urlaubsähnliche Schnappschüsse bis hin zu schockierenden Bildern von Leichen und abgetrennten Armen und Beinen.



“*at least they have good reading material*“ [i]

Wie Tony Grajeda in [5] ausführt spricht kein Bild für sich selbst, es muss immer in einen Bezug gesetzt werden. So sind manche Bilder mit Untertiteln versehen. Ein Bild von badenden Soldaten mit der US Flagge wird mit „July 2003 Fallujah, Dreamland“ betitelt, eine Aufnahme einer kleinen Buddhastatue auf einem Panzer: „buddah goes to war“. Eine Waffensammlung mit einer Illustrierten mit dem Coverbild einer Frau im Bikini ist betitelt: „at least they have good reading material“. Ein abgetrenntes Bein wird so beschrieben: „mmmm i like my drumsticks fred“. Viele Bilder sind jedoch auch vollkommen unkommentiert und unverortet.

Ein ähnliches Archiv bietet militaryvideos.net [j]. Dieses dient zum Upload von Videos, die Szenen aus militärischem Gefecht zeigen. Das selbsgeschnittene Musikvideo „24th MEU In Iraq“ von März 2004 zeigt „An amazing look at the Iraq war as seen by the 24th Marine Expeditionary Unit“ mit Bildern von Panzern, Kriegsschiffen, Soldaten im Einsatz und jubelnden Irakern. Die Bilder wurden zu dem Lied *My Disease* von der Band Saliva geschnitten. Im Refrain heißt es: „And you know its only right cause it feels like paradise. I know nothing is for free cause your disease is killing me.“ Die vertraute Bildersprache nimmt den Bildern seinen Schrecken. [6]

The Wednesday Report [e] zeigt im Gegensatz zu den privaten Seiten ein vorwiegend technisches und sauberes Bild des Krieges. Kampffjets, Luftaufnahmen, ein bejubelter Präsident Bush, Soldaten im Einsatz, aber doch auch trauernde Iraker oder heimgekehrte US Soldaten im Rollstuhl. Dieser enthält auch das berühmte Bild des Fotografen Jean-Marc Bouju, das einen irakischen Gefangenen mit verummtem Gesicht und seinem Sohn im Arm zeigt. Der Gesamteindruck der Bildergalerie ist sehr ästhetisch und sauber. Leichen werden wenn überhaupt nur entpersonifiziert gezeigt. In diesem Krieg fließt kein Blut.

Virtuelle Bilder

Das Bild des Krieges auf der Homepage des Computerspiels *America's Army* [f] ist blutleer und klinisch. Hier wird mit computergenerierten Bildern für den Krieg geworben. Das Konzept *America's Army* besteht aus zwei Teilen, dem Shooter *Operations*, einer Simulation von strategischer Kriegsführung und *Soldiers*, einer Alltagssimulation, in der der Spieler eine mögliche militärische Karriere durchläuft. Das Spiel wird gratis zum Download im Internet angeboten. Bewusst wird der Weg über das Internet gewählt, um vor allem junge Zielgruppen anzusprechen, die ihre Informationen hauptsächlich über das Internet beziehen.[3]

Grundsätzlich ist die Idee des Kriegsspiels als Simulation von Ernstfällen nicht neu und wurde schon im 19. Jahrhundert vom Militär eingesetzt. In virtuellen Spielräumen konnten so strategische Züge des realen Krieges erprobt werden. Es diente so auch als Ersatz des Manövers. Es war kostensparend und hatte den Vorteil der Abwesenheit von Gefahr, Ermüdung und Verantwortung. Nach dem Medienphilosophen Claus Pias hatte das Kriegsspiel drei Funktionen: das Training von Offizieren, das Testen von Plänen und die Erzeugung von Daten. Schon 1811 brachte die Simulation von Georg Leopold Reißwitz einen Offizier zu der Aussage: „Das ist ja kein Spiel[...], das ist eine Kriegsschule.“[8] Mit dieser Simulation sei es gelungen den Krieg auf einfache und lebendige Art darzustellen, sodass Belehrung und angenehme Unterhaltung entstehe. [8] Doch während damals noch direkt vom Militär die Fähigkeiten der schon Rekrutierten herausgefiltert wurden, laden sich Jugendliche die Simulation heute selbst auf den PC und werden so erst zu potentiellen Rekruten.

Als Rekrutierungswerkzeug geschaffen soll *America's Army* das wahre Soldatenleben zeigen und reale Einsätze simulieren. Eine virtuelle Welt wird geschaffen, die den Spieler von der realen Welt des Soldatenlebens überzeugen und militärische Werte vermitteln soll. Zum Verkauf bietet die US Army einen speziellen *America's Army Special Forces Guide* mit Tipps zum Gefecht, Waffengebrauch und zur Eingliederung in das Team. Der Umkostenbeitrag beträgt rund 6\$. Screenshots [g] aus dem Spiel *Operations* erinnern an die Fotografien von *The Wednesday Report*. Soldaten im Einsatz eröffnen das Feuer. Hubschrauber fliegen über ihre

Köpfe hinweg. Explosionen und Rauchschwaden sind im Hintergrund zu erkennen. Das Spiel sollte so realistisch wie möglich sein. Die computergenerierten Bilder sind allerdings, frei von Dreck, Blut und zerfetzten Körpern oder auch Schreien und Lärm, abgesehen von den abgefeuerten Schüssen und Explosionen [11].



Screenshot *America's Army Operations* [g]

Abgerundet wird das Bild durch kurze Videos über *America's Army Real Heroes*. „...[This] program puts a face on some of the exceptional soldiers who are at the forefront in the defense of freedom.“ [f] Diese Soldaten erzählen von ihren Heldentaten vor der Kamera, hochdekoriert vor der amerikanischen Flagge posierend. Zusätzlich gibt es eine Bildergalerie über den Helden und die Möglichkeit seinen Charakter im Spiel nach zu spielen. Die Personalisierung des Soldaten, sei es als *Real Heroe*, durch private Weblogs und Bildergalerien, also die Medialisierung persönlicher Schicksale, ermöglichen eine zusätzliche Identifizierung mit dem Kämpfenden, die der technologisierte Krieg, der oft nur noch auf große Entfernung geführt wird, nicht mehr ermöglicht.

„The idea was to create a game to get the word out about the Army, and we would make it fun because the Army is fun, and we'll get it right in their living rooms where they're already operating every day.“ [4] ist die Aussage eines Experten, Col. Randy Zeegers, aus dem Entwicklungsteam von *America's Army*. Bei Betrachtung der privaten Bildergalerien im Internet scheint sich dieser Spaß ebenfalls wiederzuspiegeln. Die Soldaten plantschen im Meer im „*Dreamland Fallujah*“, posieren mit dem Weihnachtsmann oder mit Kindern auf der Straße. Die Bezeichnung eines abgetrennten Beines als „*drumsticks*“ scheint sich der realen Welt zu entziehen. Brian Cloughley zitiert im November 2004 einen US Marine Offizier „*You guys get to do all the fun stuff, it's like a video game*“. [2] So scheinen sich die Bilder sogar der am Krieg Beteiligten immer mehr den virtuellen und den offiziellen klinischen Bildern der US Regierung anzugleichen.

Der Philosoph Slavoj Zizek berichtet im Interview, dass immer mehr Menschen in einer virtualisierten Wirklichkeit leben, aus der sie nur durch ein „*äußerst gewaltsames, erschütterndes Erlebnis*“ [13] ausbrechen können. In diesen Fällen scheint es jedoch so, als wäre selbst die Tötung anderer Menschen oder der Anblick verstümmelter Leichen nicht gewaltsam genug, um aus dem virtuellen Spiel auszubrechen.

Das Medium

Laut dem Herausgeber der *Online Nachrichten Agentur Scoop* [12] ist das Internet das einzige Medium, das in Kriegszeiten der Öffentlichkeit eine breite Basis zur eigenen Meinungsbildung durch vergleichende Analysen bietet. Die Stärke des Internet liege darin, dass es nicht, wie die etablierten Medien mit Investitionen und Geld an eine bestimmte Linie gebunden sei. Im Internet gäbe es die Möglichkeit Bilder zu zeigen, die im Fernsehen und Zeitungen durch Regierungsdruck nie erscheinen würden. [12] So wurden zum Beispiel erst durch die im Internet in Umlauf gebrachten Bilder von Abu Ghraib der Folterskandal aufgedeckt. Und auch die ersten Bilder von heimkehrender Särge toter US Soldaten wurde über das Internet publiziert.

Das Internet ist nicht nur ein Werkzeug um vertushtes Bildmaterial aufzudecken oder seine Meinung zu äußern. Im Irakkrieg wurde das Internet auch zum ersten Mal als Kriegsmittel eingesetzt. Auch dies machte erst das Internet möglich, da sich Fernsehen und Zeitungen weigerten diese Bilder zu zeigen. Digitalkameras und das Internet wurden so zum Werkzeug des Krieges. Grausamkeiten, zum Beispiel Hinrichtungen, wurden für das Bild selbst inszeniert. Gewalt wurde allein für die Medien produziert. [6] Bewusst habe ich jedoch diesen Aspekt in meiner Bilderanalyse ausgelassen, da ich für mich selbst entschieden habe, diese Videos nicht zu sehen.

Trophäenbilder sind schon aus dem zweiten Weltkrieg bekannt oder auch durch die Lynchbilder aus dem Amerika am Ende des 19. Jahrhunderts. *“Photographs have an insuperable power to determine what we recall of events... ”*[10] Jene Bilder und Ereignisse, die uns vom Irakkrieg am ehesten in Erinnerung bleiben, sind jene die von Soldaten oder Privatpersonen und nicht von professionellen Fotografen gemacht wurden. Durch Digitalkameras wird nun jeder Soldat selbst zum Kriegsberichterstatter. Das kulturelle Phänomen, das eigene Leben bis ins Privateste bildlich zu dokumentieren, macht selbst vor dem Krieg nicht halt. Eine radikale Ausformung dieses allgemeinen Phänomens sind Cam-Websites, die einen öffentlichen Blick in die intimste Privatsphäre der Gefilmten gewährt. [13] An der Front posieren Soldaten vor Kriegsgerät, Waffen und den eigenen Gräueltaten gleichsam wie vor Sightseeing Objekten und im Spaß mit Freunden. Sie dokumentieren ihren persönlichen Kriegsalltag und versenden die Bilder an Freunde, stellen sie online oder laden sie in Archive. [10] *„[...] der Krieg fotografiert sich mit der Hand der Soldaten gewissermaßen selbst.“* [Frankfurter Rundschau in 6]

So wie es den Kriegführenden nun nicht mehr möglich ist Nachrichten der Soldaten von der Front nach Hause zu zensieren, werden auch die Nachrichten und Berichte der Medien nicht mehr für die Front gefiltert. *“Wireless communications has killed military censorship for good.”*[News Week in 6] Jedem, ob direkt betroffen oder am anderen Ende der Welt scheint dieselbe Information zugänglich zu sein. Diese freie Zugänglichkeit der Bilder erzeugt eine Flut von Information, die für den einzelnen kaum noch überschaubar ist und so wiederum unwillkürlich aussiebt und so zur Desinformation wird.

Pew Internet And American Life Project veröffentlichte 2004 eine Umfrage zu *The Internet as a Unique News Source* [7]. Die Auswertungen ergaben, dass 72% der Amerikaner das Internet als Informationsquelle benutzen. 24% der Internetnutzer sahen bis dahin grausame und schockierende Bilder des Krieges, die sonst nicht veröffentlicht wurden. Während eine geringe Mehrheit der Internetnutzer ein Zeigen solcher Bilder befürwortet, spricht sich die allgemeine Bevölkerung dagegen aus. [7]

Es bleibt sich jedoch noch zu fragen, ob es allein das Zeigen und die Existenz dieser Bilder ist, das verurteilt wird, oder doch die Gräueltaten, die dadurch zum Vorschein kommen.

Weblinks

- [a] <http://fatu.us/Iraq.htm>
- [b] <http://www.fotos.geschichtsthemen.de/iraq-war/iraq.htm>
- [c] <http://www.nomorebush.premiumfinder.com/war-gallery.htm>
- [d] http://www.codmanacademy.org/branches/jus04-05/index.php?module=pagemaster&PAGE_user_op=view_printable&PAGE_id=114&lay_quiet=1
- [e] <http://twr.mobrien.com/twr/Gulfwar/GulfWarII-images-3.htm>
- [f] <http://www.americasarmy.com/>
- [g] <http://www.riseofasoldier.com/us/screenshots.php>
- [h] http://www.grouchymedia.com/other_videos/24th_meu/video_on_demand.cfm
- [i] www.undermars.com
- [j] <http://www.militaryvideos.net>

Literatur

- [1] **Butts, Steve:** *America's Army: The Army's making a game of its own now*, URL: <http://pc.ign.com/articles/361/361145p1.html> am 2. März 2007
- [2] **Coughley, Brian:** „*I Got My Kills. I'm Coming Down. I just Love My Job.*“: *Iraq War as Video Game*, 2004, URL: <http://www.counterpunch.org/cloughley11182004.html> am 2. März 2007
- [3] **Goodale, Gloria:** *Video game offers young recruits a peek at military life*, in: *The Christian Science Monitor* v. 31. Mai 2002, URL: <http://www.csmonitor.com/2002/0531/p18s01-algn.html?s=widep> am 2. März 2007
- [4] **Jonsson, Patrik:** *Enjoy the video game? Then join the Army*, in: *The Christian Science Monitor* v. 19. September 2006, URL: <http://www.csmonitor.com/2006/0919/p01s04-usmi.html> am 2. März 2007
- [5] **Martin, Andrew und Petro, Patrice (Hrsg.):** *ReThinking Global Security: Media, Popular Culture, and the „War on Terror“*, Rutgers, 2006
- [6] **Paul, Gerhard:** *Der Bilderkrieg*, Göttingen, Wallstein, 2005
- [7] **Pew Internet & American Life Project:** *The Internet as a Unique News Source*, Washington, 2004; URL: http://www.pewinternet.org/PPF/r/130/report_display.asp, am 2. März 2007
- [8] **Pias, Claus:** *Computerspielwelten*, München, 2002
- [9] **Sontag, Susan:** *Das Leiden anderer betrachten*, München, Carl Hanser, 2003
- [10] **Sontag Susan:** *Regarding the Torture of Others*, in: *New York Times*, URL: <http://www.truthout.org/cgi-bin/artman/exec/view.cgi/9/4592> am 2. März 2007

[11] **Sulic, Ivan:** *America's Army: Operations*, URL: <http://pc.ign.com/articles/371/371726p1.html> am 2. März 2007

[12] **Thompson, Alastair:** *The role of the Media in the Second Gulf War*, 2003, URL: <http://www.scoop.co.nz/stories/HL0304/S00223.htm> am 2. März 2007

[13] **Zizek Slavoj im Gespräch mit Sabine Reul und Thomas Deichmann:** *Der Krieg und das fehlende ontologische Zentrum der Politik*, URL: <http://www.novo-magazin.de/55/novo5512.htm> am 2. März 2007