

ZUR MÖGLICHKEIT EINER SEMIOTIK DES »INFOWARS«

EUGEN JANUSCHKE

»Infowar« (Information Warfare) dient heute als umfassendes Konzept, um neuere Entwicklungen der Kriegsführung zu beschreiben.¹ Dabei fällt eine eindeutige Definition schwer.

»Notorious for its many definitions, the meaning of infowar shifts with escalating phases of violence. In its most basic and material form, infowar is an adjunct to conventional war, in which command and control of battlefield is augmented by computers, communications, and intelligence. At the next remove, infowar is a supplement of military violence, in which information technologies are used to further the defeat of foreign opponent and the support of a domestic population. In the purest, most immaterial form, infowar is warring without war, an epistemic battle for reality in which opinions, beliefs, and decisions are created and destroyed by a contest of networked information and communication systems« (Der Derian 2003: 46 f.).

Dennoch lassen sich diese verschiedenen Definitionen für den Ansatz dieses Aufsatzes verkürzen zu: »Infowar couples sign-systems and weapons-systems« (Der Derian 2003: 47).

Denkt man die Zeichenprozesse nicht nur nachgeordnet zu anderen Phänomen, bietet es sich an, mit Hilfe der Zeichenwissenschaft Semiotik diese Zeichensysteme zu untersuchen und die Effekte der Kopplung der Zeichen- und Waffensysteme auch von der Zeichenebene aus zu untersuchen. Dieser Aufsatz versucht einen diesbezüglich zweckdienlichen Ansatz zu entwickeln und bietet erste Thesen als Diskussionsgrundlage an.

Hierzu werden in einem ersten Abschnitt grundlegende Begrifflichkeiten zum Zeichen eingeführt und am Beispiel von Uniformen illustriert. Um die Grundlagen für die skizzierte Thematik zu legen, ist es

1 Diese Auffassung grenzt sich von einem Verständnis von »Infowar« ab, das diesen Begriff lediglich synonym zu »Cyberwar« versteht.

notwendig, die Anordnung von Zeichen sowohl als Systeme als auch in Texten zu verstehen. Deshalb wird in einem weiteren Abschnitt mit Hilfe von zwei Beispielen zum Verhältnis von Militär- und Zivilkleidung die semiotische Herangehensweise an Zeichensysteme verdeutlicht. Im dritten Abschnitt wird dann ein erweiterter Textbegriff eingeführt und im Vergleich von zwei Beispielen aus dem Kriegsspielbereich zur Anwendung gebracht.

Im letzten Abschnitt werden mit dem in den vorhergehenden Kapiteln eingeführten semiotischen Instrumentarium einige Phänomene untersucht, die in den Bereich des »Infowar«-Konzeptes fallen: die vorbereitende Simulation von Kriegen, militärisches Kriegshandeln und die westliche Kriegsberichterstattung. Dabei liegt der Schwerpunkt auf Hinweisen bezüglich möglicher Koppelungen der Zeichensysteme dieser Bereiche.

SEMIOTISCHE GRUNDLAGEN

Charles Sanders Peirce gibt folgende Definition: »Ein Zeichen [...] ist etwas, das für jemanden in gewisser Hinsicht oder Fähigkeit für etwas steht« (Deutsch zitiert nach Nöth 2000: 62). Nach dieser Definition ist eine Militäruniform ein Zeichen für jemanden, der diese Uniform sieht, dass die Person, die diese Uniform trägt, ein Mitglied einer Armee ist. Charles William Morris führt im Anschluss an Peirce drei Dimensionen der Semiotik ein: Syntaktik, Semantik und Pragmatik (vgl. Eco 1977: 32).² Die Syntaktik beschäftigt sich mit dem Zeichen im engeren Sinne, dem Zeichenträger³, insofern es um dessen formale Relation zu anderen Zeichenträgern geht. Die Semantik fragt, für welches »etwas« der Zeichenträger steht. Außerdem geht es ihr um die Bedingungen, die erfüllt sein müssen, damit der Zeichenträger in gewisser Hinsicht für dieses »etwas« stehen kann, sowie um die Qualitäten, die von diesem »etwas« in das Zeichen eingehen. Dieses »etwas« nennt man auch Denotat des Zeichens. Die Pragmatik fragt nach der Verbindung des Zeichenträgers mit dem »jemanden«, der diesen Zeichenträger gebraucht oder auf den dieser Zeichenträger einwirkt.⁴

Bei dem Beispiel der Militärkleidung kann im Sinne einer Syntaktik definiert werden, aus welchen Teilen sich eine korrekte Uniform zusammensetzt. Eine Uniform wird dabei als komplexes Zeichen oder als Text

2 Die Definition der Begriffe Syntaktik, Semantik und Pragmatik wurde an die Notwendigkeiten der hier behandelten Fragestellungen angepasst.

3 Im Folgenden wird der Begriff Zeichenträger für den Begriff Zeichen der Peirce'schen Definition benutzt, da vielfach der Begriff Zeichen für die Verbindung von Zeichenträger, Denotat und ZeichengebraucherIn Verwendung findet.

4 Bei diesen semiotischen Fragestellungen arbeitet dieser Aufsatz weitgehend deskriptiv, wie dies in der Semiotik allgemein üblich ist (Vgl. z.B. Eco 1977).

verstanden, zusammengesetzt aus verschiedenen (Sub-)Zeichen wie Jacke, Hose, Schuhe, aber auch Rangabzeichen, Kompanieabzeichen, Waffengattungsabzeichen, Namensschild usw. Diese Reihung kann auch als syntagmatische Achse verstanden werden, die beschreibt, wie ein komplexes Zeichen oder Text syntaktisch korrekt aus verschiedenen Zeichenklassen aufgebaut wird. Hierzu korrespondieren die paradigmatischen Achsen, die jeweils eine solche Zeichenklasse umfassen und aus denen dann ausgewählt werden kann, z.B. die Achse der verschiedenen Rangabzeichen, von denen an einer Uniform nur ein Rang gewählt werden kann. Diese beiden Arten von Achsen werden zusammenfassend syntaktische Achsen genannt. Die Semantik von Militärkleidung fragt u.a. danach, welche Bedingungen erfüllt sein müssen, damit eine UniformträgerIn als Militärangehörige/r, das Denotat des Zeichenträgers Uniform, wahrgenommen wird. Hierzu gehört die Existenz einer Armee überhaupt, denn ohne Armee keine Armeeangehörige bei noch so schönen Uniformen. Eine Pragmatik der Militärbekleidung beschäftigt sich mit den Umständen, unter denen das Zeichen Uniform gebraucht wird. So wird auf Seiten der TrägerInnen für die Wahl der konkreten Uniform z.B. die Frage, ob es sich um eine Parade oder einen Kampfeinsatz handelt, ganz entscheidend sein.

Die Unterscheidung von drei Dimensionen soll nicht heißen, dass sich ein Phänomen immer nur in einer Dimension beschreiben lässt. So definiert die Vollständigkeit der Uniform syntagmatische Achsen verschiedener korrekter Uniformen, hat aber auch eine semantische Dimension als ein mögliches Erkennungscharakteristikum für eine SoldatIn, wobei dieses aber weder notwendig noch hinreichend ist. Zusätzlich gibt es noch eine pragmatische Dimension, die danach fragen könnte, was die TrägerIn dazu bewegt, die Vollständigkeit einzuhalten.

Um die folgenden Ausführungen zu strukturieren, soll der Begriff des Kontexts eingeführt werden, wobei drei verschiedene Formen unterschieden werden. Der syntaktische Kontext beschreibt eine Zusammenstellung von Zeichenträgern, die sich in gewisser Weise in einer syntaktischen Nähe zueinander befinden, weil es Relationen zwischen ihnen gibt. Der semantische Kontext versammelt Denotate, für die z.B. ähnliche Bedingungen erfüllt sein müssen, um als Denotat zu fungieren. Im pragmatischen Kontext wird eine Gruppe von ZeichengebraucherInnen unter jeweils zeichenspezifischen Aspekten zusammengefasst, z.B. dass diese dasselbe Zeichen gebraucht bzw. auf diese einwirkt. Es sei nochmals erwähnt, dass es sich bei einem Kontext um eine Ansammlung von Objekten, je nach Art des Kontextes um Zeichenträger, Denotate oder ZeichengebraucherInnen, handelt, die mehr oder minder gut bezüglich anderer Objekte und Objektmengen abgegrenzt ist.

Der syntaktische Kontext der verschiedenen Uniformen lässt sich mit Hilfe von verschiedenen paradigmatischen Achsen beschreiben wie Rangabzeichen, verschiedene Arten von Uniformen (z.B. Paradeuniform,

Grünzeug, Tarnuniform), verschiedene Waffengattungen usw. Die Achse der Rangabzeichen verfügt über eine hierarchische Ordnung, andere Achsen wie die der verschiedenen Waffengattungen lassen sich nur mehr oder minder willkürlich anordnen. Zum semantischen Kontext des Militärangehörigen, das Denotat des Zeichenträgers Uniform, gehören beispielsweise andere militärische Objekte wie Kasernen (als Denotat des Kasernenabzeichens), militärische Fahrzeuge (mit Militärkennzeichen) usw. Für alle diese Denotationsvorgänge ist u.a. die Existenz einer entsprechenden Armee eine Bedingung. Einen pragmatischen Kontext von ZeichengebraucherInnen bezüglich Uniformen stellen die Menschen auf einem Schlachtfeld dar. Dieses umfasst sowohl diejenigen Personen, die eine Uniform tragen, möglicherweise aufgeteilt nach denjenigen der eigenen Armee, der verbündeten und der gegnerischen Armeen, aber auch verschiedene Arten von ZivilistInnen wie nichtmilitärische KriegsbeobachterInnen, Bevölkerung, Hilfsorganisationen usw.⁵

UNIFORMEN IM KLASSISCHEN UND HEUTIGEN MILITARISMUS

Um nun auf semiotischer Ebene die Funktionsweise von Zeichensystemen genauer zu betrachten, wird ein Beispiel eines Zeichensystems aus dem klassischen Militarismus mit einem Beispiel verglichen, das heutigen Formen von Militarismus entnommen ist. Bei beiden Beispielen handelt es sich um das Tragen von militärischen Uniformen und Uniformteilen in nicht-militärischer Umgebung. Für den klassischen Militarismus soll hier die Zeit des preußischen Militarismus im Deutschen Kaiserreich ab 1871 gewählt werden. Betrachtet wird damit die Situation der Unterwerfung des Besitz- und gehobenen Bildungsbürgertums unter die aristokratisch-militärischen Konventionen der alten preußischen Elite (vgl. Bröckling 1997: 177). Als semiotische Ebene in diesem Prozess kann das Tragen von Paradeuniformen durch die männlichen Mitglieder der alten preußischen Elite gedeutet werden. Als Beispiel dient der pragmatische Kontext der Menschen eines Sonntagspaziergangs auf einem Berliner Prachtboulevard. Dabei soll sich der pragmatische Kontext sowohl aus Männern in Uniformen als auch aus Menschen in Zivilkleidung zusammensetzen.⁶ Im semantischen Kontext ist klar, dass es sich bei Uniformträgern um aktuelle Mitglieder der Armee oder um Reservisten handelt. Betrachtet man die Syntaktik, so kann festgestellt werden,

5 Es soll hier nicht behauptet werden, dass es bezüglich eines Zeichens jeweils nur einen Kontext in jeder semiotischen Dimension gibt. Vielmehr gibt es im Allgemeinen sehr verschiedene Kontexte je nach Blickwinkel und Fragestellung.

6 Fragen zu Polizeiuniformen, Feuerwehruniformen und Dienstuniformen für Angestellte sollen hier ausgeklammert werden. Kinderkleidung wird ebenfalls nicht betrachtet.

dass es eine klare Abgrenzung zwischen einem syntaktischen Kontext der Zivilkleidung und der Militäruniformen gibt, die sich darin ausdrückt, dass es weder gemeinsame Zeichenträger in beiden syntaktischen Kontexten gibt noch Achsen, die sich durch beide Kontexte ziehen. Außerdem muss davon ausgegangen werden, dass auch den Zivilisten, zumindest den Besitz- und gehobenen BildungsbürgerInnen, die syntaktische Struktur, z.B. die Achse der Rangabzeichen, geläufig war. Deutet man den gewählten pragmatischen Kontext des Sonntagsspaziergangs als zivilen Kontext, kann die Situation als Penetration des Zivilen durch das Militärische gedeutet werden, wobei das Militärische seine syntaktische Abgrenzung zum Zivilen und seine syntaktische Strukturiertheit behält.

Dies soll nun mit dem Tragen von Uniformteilen durch Zivilisten heute verglichen werden. Als pragmatischer Kontext werden die Menschen einer beliebigen Einkaufsstraße genommen. Es kann angenommen werden, dass den meisten Menschen durchaus bewusst ist, dass diese Uniformteile eine Verbindung zum Militär besitzen, also dem semantischen Kontext des Militärs entstammen. Außerdem soll angenommen werden, dass es eine zumindest rudimentäre Unterscheidungskompetenz zwischen aus Uniformteilen mehr oder minder willkürlich (mit-)zusammengesetzten Bekleidungen und einer korrekten Uniform gibt. Und der Umstand, dass mit wenigen Ausnahmen lediglich Teile von Kampfanzügen und Tarnuniformen getragen werden, macht deutlich, dass es immer noch ein verbreitetes Bewusstsein für die Differenz zur Paradeuniform gibt.

Dennoch ist die Form der Durchdringung des Zivilen und Militärischen im pragmatischen Kontext der Einkaufsstraße eine andere als die des wilhelminischen Sonntagsspazierganges. Wird im Beispiel des klassischen Militarismus ein klar abgegrenzter syntaktischer Kontext der Uniformen mit eindeutiger Achsenstruktur dem syntaktischen Kontext der Zivilkleidung gegenüber gestellt, sind im heutigen Beispiel die Grenzziehungen zwischen diesen beiden syntaktischen Kontexten fließend. So werden nicht nur relativ beliebig ursprünglich militärische und zivile Kleidungsstücke gemixt, sondern es werden aus modischen Gründen paradigmatische Achsen des syntaktischen Kontextes der Militärkleidung manipuliert, z.B. indem ursprünglich nur grün-braune und weiß-graue Tarnuniformen heute in allen möglichen Farben getragen werden. Dieses kann als Dynamik der Zeichenstruktur gedeutet werden. Andere Achsen verlieren an Relevanz. So werden kaum Rangabzeichen an Uniformteilen als Zivilkleidung getragen und überdies dürften viele Menschen heute kaum noch eine Vorstellung der genauen Hierarchie der Rangabzeichen besitzen.

Forschungsperspektivisch könnte gezeigt werden, dass es ein Verschwinden der syntaktischen Opposition zwischen zivilen und militärischen Kleidungsstücken im Vergleich der beiden Beispiele gibt. Der syntaktische Kontext von ziviler und militärischer Kleidung im Beispiel zur

heutigen Zeit ist nicht mehr abgrenzbar. Uniformteile und Uniformen sind Teil des syntaktischen Kontextes ziviler Kleidung geworden. Dieses Ergebnis könnte man versuchen dahingehend zu verallgemeinern, dass auf einer Zeichenebene für den klassischen Militarismus eine deutliche Grenzziehung zwischen militärischen und zivilen Zeichensystemen ausgemacht werden kann, während für die heutigen Formen des Militarismus eine Auflösung dieser Grenzziehung zu konstatieren ist.⁷ Dieses Ziel soll hier allerdings nicht weiter verfolgt werden, sondern die beiden Beispiele dienen dazu aufzuzeigen, dass Zeichensysteme unterschiedlich organisiert sein können. Weiterhin kann mit diesem Material nachvollzogen werden, dass es Zusammenhänge mit der Situation ihrer Verwendung gibt, aber dass die Struktur der Zeichensysteme in dieser Koppe- lung mit einer Situation nicht aufgehen, sondern vielmehr eine Eigendy- namik entfalten können.

KRIEGSSPIEL – SPIEL ALS KRIEG

Im vorausgegangenen Kapitel wurde vor allem der Systemcharakter von Zeichen untersucht, d.h. die Anordnung von Zeichen unter Ordnungsge- sichtspunkten. Gewöhnlich treten uns Zeichen aber in Texten gegenüber, d.h. die Zeichen befinden sich in Zusammenstellungen, die zumindest auch durch Transport von Bedeutung motiviert ist. Diese Zusammenstel- lungen von Zeichen sollen Text genannt werden. Um zu zeigen, dass es sich bei Texten nicht immer nur um sprachliche Texte handelt⁸, wird zu- nächst das Schachspiel betrachtet. Für das Schachspiel wäre die Auf- zeichnung einer Partie in der allgemein üblichen Notation zur Dokumen- tation eines Spielverlaufes als Text dieser Partie zu verstehen, während der Systemcharakter in den in den vorhergehenden Kapiteln eingeführten Begrifflichkeiten darstellbar ist. So bestünde eine paradigmatische Achse in allen in einer konkreten Spielsituation möglichen Zügen. Eine syn- tagmatische Achse des Schachspiels besteht darin, dass die SpielerInnen immer nur einen Zug tätigen können und auch müssen, gefolgt von der anderen SpielerIn. Auf semiotischer Ebene erfüllen die Achsen dieselben Grundfunktionen wie bei den Militäruniformen. Paradigmatische und syntagmatische Regeln sind als die Gebrauchsregeln dieser Achsen zu verstehen. In Umsetzung dieser Regeln in einer konkreten Partie entsteht ein Text, der sicherlich nicht alle Aspekte dieser Partie dokumentiert. So wird im Allgemeinen nicht aufgeschrieben, wieviel Zeit für die einzelnen

7 Die Problematik dieser Verallgemeinerung würde sowohl in der Frage der Ver- gleichbarkeit der beiden gewählten Beispiele liegen als auch darin, inwieweit diese Beispiele tatsächlich repräsentativ für die jeweiligen Militarismen sind.

8 Im Vorhergehenden wurden bereits Uniformen als komplexes Zeichen bzw. Text bezeichnet. Für diesen Artikel sind diese beiden Begriffe als bedeutungs- gleich zu verstehen.

Züge gebraucht wurde, welche strategischen Überlegungen der SpielerInnen es gab oder gar welche Emotionen bei diesen auftraten. Dennoch werden sich im Folgenden die Ausführungen auf diese Textebene konzentrieren, wie dies ja auch bei Textanalysen von gewöhnlichen Texten der Fall ist, in denen Zusatzinformationen zu einem Text herangezogen werden, im Allgemeinen aber der Schwerpunkt der Analyse auf dem Text selbst liegt.

Zwar enthält das Schachspiel auch semantische Züge. Vielfach wird es in Anlehnung an Kriegsvorstellungen interpretiert. Um jedoch diese außerspielerischen Bezüge deutlich zu machen, sollen zwei ganz offensichtliche Kriegsspiele betrachtet werden. Ein Kriegsspiel sei hier so verstanden, dass der syntaktische Kontext des Spiels auch Zeichenträger beinhaltet, die auf reale oder imaginierte militärische Denotate verweisen. Diese Zeichenträger sollen im Folgenden abkürzend militärische Zeichenträger genannt werden. Zum einen dienen diese der erzählerischen Einbettung des Spiels in eine Rahmensituation. Die militärischen Zeichenträger können z.B. Bestandteil der Verpackungs- und Spielbrettgestaltung sein, oder Teil der Geschichte, wie sie bisweilen in Gebrauchsanleitungen als Einführung und Motivation zu finden sind. Zum anderen werden militärische Zeichenträger direkt in den Spielablauf integriert. Betrachtet man den Spielablauf als regelgeleitetes Aneinanderfügen von Zeichenträgern, so beinhaltet der so entstehende Text von Kriegsspielen militärische Zeichenträger. Die Spielregeln bestimmen bei Spielen allgemein, auf welchen paradigmatischen Achsen die Zeichen angeordnet sind und wie die syntagmatischen Regeln⁹ zu deren Verknüpfung zu einem Text, dem Spielverlauf, lauten. Einige dieser Regeln versuchen bei Kriegsspielen militärische Vollzüge zu imitieren, die im Folgenden abkürzend militärische Regeln genannt werden sollen.

Als ein Beispiel für ein Kriegsspiel sei das Brettspiel *Risiko*¹⁰ gewählt, das sich selbst als klassisches Strategiespiel beschreibt, wobei es laut Spielbeschreibung darum geht, Besatzungsmächte zu vertreiben und die Welt zu befreien. Die Verpackung zeigt ein Schlachtbild im Stil des 18./19. Jahrhunderts. Die Spielfiguren sind stilisierte Miniaturen von Soldaten verschiedener Waffengattungen. Wichtiges syntaktisches Element des Spiels ist die »Abwicklung einer Befreiungsaktion«. Die Schlacht zwischen Armeen wird in den Spielregeln durch das Würfeln bestimmt. Damit kann ein Zufallselement simuliert werden, wie es sicherlich auch in Kriegshandlungen vorkommt, bei gleichzeitiger Wahrung von statistischen Effekten: Wenn es eine Übermacht der Angreifer gibt, so werden diese wahrscheinlich gewinnen; je größer die Übermacht, desto höher die Wahrscheinlichkeit. Dennoch erinnern diese militäri-

9 Die Begriffe Achsen und Regeln werden im Folgenden synonym verwendet.

10 Hasbro Deutschland GmbH, Dietzenbach. Siehe auch URL:
<<http://www.hasbro.com>>.

schen Regeln der Zeichenkomposition stark an andere Brettspiele wie *Monopoly*¹¹ und nur sehr abstrakt vermittelt an diejenigen eines Kampffeldes. Insbesondere sind eindeutige nicht-militärisch motivierte Zeichenträger (im Folgenden zivile Zeichenträger genannt, z.B. die Würfelzahlen) im Spiel-Text vorhanden, die die Folge von militärischen Zeichenträgern immer wieder unterbrechen. Außerdem gibt es Regeln, wie etwa die strikte Reihenfolge der SpielerInnen, denen keine militärische Motivation unterlegt werden kann. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass es beim *Risiko*-Spiel keine Phasen im Verlauf gibt, in denen militärische Zeichenträger und militärische Regeln der Verknüpfung den Text des Spieles dominieren. Deshalb kann geschlussfolgert werden, dass bei *Risiko* das Spiel sich lediglich der militärischen Zeichen und Regeln bedient.¹²

Bei modernen Computerkriegsspielen¹³ verändert sich die Situation qualitativ. Es gibt ganze Spielsequenzen, in denen der Text des Spieles mit denen eines realen militärischen Geschehens eine mehr oder minder große Ähnlichkeit besitzt. Um zu präzisieren, was mit dieser Ähnlichkeit gemeint ist, wird hier entsprechend des bereits eingeführten Textbegriffs angenommen, dass auf semiotischer Ebene einem Geschehen ein Text entspricht. Dies soll so verstanden werden, dass die Wahrnehmung und das Handeln eines Menschen zumindest auch Zeichenträger enthält. Diese lassen sich zu einem Text fassen. Die Komposition dieses Textes unterliegt gewissen Regeln, die sicherlich nicht immer so formalisierbar wie die eines Spieles sind. Trotzdem lassen sich für viele Situationen syntaktische Regeln herausarbeiten. Es soll hier allerdings weder die Diskussion geführt werden, inwieweit Wahrnehmung und Handeln vollständig zeichenvermittelt sind, noch soll behauptet werden, dass mit dieser semiotischen Methode der Vertextlichung ein Geschehen in all seinen Qualitäten erfassbar ist. Die oben angesprochene Ähnlichkeit betrifft sowohl die Zeichenträger selbst als auch die Regeln zu deren Komposition. Sicherlich werden diese Sequenzen immer wieder unterbrochen durch Zeichenfolgen, die eindeutigen Spielcharakter haben. Aber es ist anzunehmen, dass der SpielerIn sowieso bewusst bleibt, dass sie sich in einem Spiel befindet. Wichtig ist aber, dass bei der SpielerIn die Überzeugung entstehen kann, dass es Sequenzen im Spielverlauf gibt, die eine Ähnlichkeit zu militärischen Abläufen besitzen, so dass ein Übertrag vom Spiel auf reale militärische Gegebenheiten und umgekehrt möglich scheint.

11 Hasbro Deutschland GmbH, Dietzenbach. Siehe auch URL: <<http://www.hasbro.com>>.

12 Oder man kann auch andersherum aus der Perspektive des Militarismus sagen, dass sich dieser der Form des Spiels bedient.

13 Kriegsspiele am PC lassen sich in drei wichtige Kategorien unterteilen: Militärsimulationen, Echtzeitstrategiespiele und First-Person-Shooter (vgl. Gieselmann 2002). Mit einem Beispiel aus letzterem Bereich befassen sich die folgenden Ausführungen.

Als Beispiel sei hier das Computerkriegsspiel *America's Army*¹⁴ gewählt, und zwar der *EGO-Shooter*. Dieses Spiel wird im Wesentlichen online mit anderen gegen andere gespielt. Die SpielerIn macht eine ganze Militärkarriere durch, die auf die jeweiligen einzelnen Spielsituationen auch Einfluss nimmt. So startet das Spiel mit einer Grundausbildung, die mit der Ausrüstung, insbesondere den Waffen, vertraut macht. Außerdem gibt es ein physisches Training zur Beherrschung der Waffen, der anderen Ausrüstungsgegenstände und zur Bewegung im Gelände. Wird beim Schießtraining die Bescheinigung »Scharfschütze« erteilt, erscheint diese online auf der Uniform der eigenen Spielfigur. Nach diesem Einzeltraining erfolgt ein Teamtraining, das mit Laseraufsatz und Platzpatronen graphisch dargestellt wird. Als Getroffener in diesem Spielabschnitt muss man sich (das heißt seine Spielfigur) hinsetzen und den Helm abnehmen. Erst bei im Sinne des Spieles echten Missionen kann man als Spielfigur sterben. Die Kampfeinsätze beginnt man als einfacher Rekrut, dem keine vollständigen Auftragspläne zur Verfügung stehen und der den Vorgesetzten (MitspielerInnen) unterstellt bleibt und Befehle empfängt, bis man im Laufe seiner militärischen Karriere selbst Vorgesetzter werden kann.

Im Vergleich zum Risiko-Spiel ergeben sich wichtige Unterschiede. Die militärischen Spielregeln zur Aneinanderreihung von Zeichenträgern und die Zeichenträger selbst sind näher an (den Regeln und Zeichenträgern) der militärischen Realität und die mit diesen erzeugten Sequenzen sind wesentlich länger. Beispielhaft sei hier der oben erwähnte Schlagabtausch zwischen zwei Armeen mittels Würfeln mit der Tötung eines Gegners bei *America's Army* verglichen: So wird beim Gewehr über Kimme und Korn gezielt, wobei der eigene Atem (will heißen, der der eigenen Spielfigur) zu hören ist. Für einen möglichst exakten Treffer muss kurz nach dem Ausatmen geschossen werden. Ausschlaggebend ist hier nicht, dass das Geschehen in allen Aspekten völlig identisch ist zu einer realen Schießsituation. Es muß nicht mal zu völlig identischen Zeichenketten im Computerspiel mit der Realität kommen, auch wenn sich dies für manche Fälle konstruieren ließe. Aber die SpielerInnen können sich streckenweise vorstellen, dass sie Erfahrungen machen, die eine gewisse Äquivalenz, die in dem Ansatz dieses Aufsatzes als Textähnlichkeit gedeutet wird, zu realem militärischem Geschehen haben¹⁵, was beim *Risiko*-Spielen nur schwer zu meinen ist.

Hiermit ist bereits der semantische Kontext angesprochen. In Spielen wie Dame, Halma usw. gibt es keine Semantik im eigentlichen Sinne. So verweisen die Figuren in diesen Spielen über ihre Funktion hinaus auf kein Denotat und können durch einfache Übereinkunft der SpielerInnen

14 Deutsche Internet-Plattform unter URL: <<http://www.americasarmy.de>>.

15 Vgl. hierzu Gieselmann (2002: 87f), der bezüglich einer vergleichbaren Situation über eine Diskussion in einem *Counter-Strike*-Forum zu den »41 Schüssen von New York« berichtet.

einer Partie durch andere beliebige Gegenstände und Bezeichnungen ersetzt werden. Kriegsspiele wie *Risiko* sind zwar mit einer Semantik unterfüttert, aber diese bleibt dem Spiel mehr oder minder äußerlich. So könnte man *Risiko* ohne weiteres auch seiner Semantik entkleiden und als bloßes Würfel-Strategiespiel durchführen, wobei nicht behauptet werden soll, dass diese Semantik für manche Leute keinen Reiz von *Risiko* darstellt. Dennoch fällt es schwer, eine Ähnlichkeit zu einer realen Kampfsituation zwischen zwei Armeen herzustellen, wenn diese durch Würfeln simuliert wird. Zunächst scheint die Situation bei Computerkriegsspielen eine völlig andere zu sein. Die Simulation von (einer fiktiven) Wirklichkeit ist wichtiger Bestandteil des Spieles. Dies betrifft sowohl die optische Darstellung als auch die Spielregeln. So lässt sich schwer vorstellen, wie die reaktionsschnelle Bewegung der Spielfigur, aber auch die schnelle Zielerfassung und Auslösung von Waffen durch etwas anderes Äquivalentes ersetzbar wären. Dennoch ließe sich auch ein militärischer Hintergrund in eine Phantasie-Welt überführen oder Menschen durch Roboter oder Monster ersetzen. An den syntaktischen Regeln ändert dies allerdings wenig, wenn lediglich einzelne Elemente ausgetauscht werden. Deshalb darf bei dem Konzept der Ähnlichkeiten von Texten die Ähnlichkeit der syntaktischen Regeln zur Textkomposition nicht vernachlässigt werden.

Der pragmatische Kontext beim *Risiko*-Spiel sind die MitspielerInnen, die wie bei den allermeisten klassischen Spielen anwesend sind. Im Allgemeinen dürfte es sich um aus anderen Zusammenhängen bekannte Personen handeln. Bei Computerkriegsspielen, die online gespielt werden, sind die MitspielerInnen in der Regel nur medial vermittelt präsent, indem ihre Figuren in die graphische Benutzeroberfläche integriert sind, falls sie nicht ohnehin lediglich der Computer generiert. Ein Kontakt außerhalb dieser Spielsituation ist nicht notwendig, so dass sich die Kenntnis über die Mitspieler bisweilen lediglich durch die im Spiel dargestellten mehr oder minder spielrelevanten Daten ergibt. *America's Army* manipuliert diese Daten z.B. dahingehend, dass jede SpielerIn in ihrer Eigenschaft Mitglied der amerikanischen Armee ist. Die gegnerischen SpielerInnen sehen sich selbst aber auch als amerikanische Armeeeingehörige.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass sich sowohl im syntaktischen, semantischen als auch pragmatischen Kontext zum Teil deutliche Veränderungen zwischen dem Brettspiel *Risiko* und dem Computerkriegsspiel *America's Army* ausmachen lassen. Zentral für diesen semiotischen Ansatz sind allerdings die Veränderungen im syntaktischen Kontext. Bei dem Computerkriegsspiel *America's Army* kommt es zu einer Überwindung der syntaktischen Grenze von Spiel und Krieg, die es der SpielerIn ermöglicht, Erfahrungen zu sammeln, von denen angenommen werden kann, dass sie in gewisser Hinsicht mit einer realen militärischen Gegebenheit eine hinlängliche Ähnlichkeit besitzen. Diese Ähnlichkeit kann in der oben erklärten Textebene aufgewiesen werden. Damit ist es

der Semiotik möglich, eine Ebene der Wirkmächtigkeit von Zeichenprozessen freizulegen, die sich einem nicht-semiotischen Blick so nicht öffnen legt.

KRIEG ALS SPIEL

Nachdem nun die semiotische Begrifflichkeit eingeführt und insbesondere die Begriffe Zeichensystem und Text mit Beispielen verdeutlicht wurden, kann das analytische Potenzial der semiotischen Untersuchungsmethode auf das Phänomen »Infowar« vorbereitend angewendet und ein mögliches empirisches semiotisches Forschungsprojekt skizziert werden. Hierzu sollen zusätzlich zum Computerkriegsspiel drei Bereiche betrachtet werden, die unter das in der Einleitung beschriebene Konzept von »Infowar« fallen¹⁶: die vorbereitende Simulation von Kriegen,¹⁷ militärisches Kriegshandeln und die westliche Kriegsberichterstattung.

Simulationen unterscheiden sich von Spielen. Vorbereitende Simulationen von Kriegen dienen politischen wie militärischen Führungen zur Einschätzung von Risiken und Chancen, erlauben die Entwicklung verschiedener Szenarien und vorbereitende Planung für diese Fälle. Dennoch lassen sich Gemeinsamkeiten mit Spielen ausmachen. Auf syntaktischer Ebene muss die Simulation ein Modell einer angedachten Kriegssituation bilden, d.h. es müssen geeignete Elemente ausgesucht und Regeln zu deren Verknüpfung aufgestellt werden. Sicherlich ist der Korpus an Elementen und Regeln nicht starr, denn der Sinn der Simulation liegt gerade darin, diese beiden so zu manipulieren, dass sie die mögliche Realität gut vorwegnehmen. Aber dennoch gibt es Ähnlichkeiten zum Spiel, indem ein wesentlicher Vorgang der Simulation in dem Durchspielen der zusammengestellten Elemente und Regeln besteht. Im Sinne des hier verfolgten Ansatzes lassen sich diese Elemente und Regeln als Zeichensystem und syntaktische Achsen interpretieren. Die Semantik ist bei der Simulation im Gegensatz zum Spiel essentiell. Der Zeichenträger soll gerade in gewisser Hinsicht für das Denotat stehen. Dazu müssen die Zeichenträger und die zugehörigen syntaktischen Regeln bestimmte Eigenschaften der Denotatebene (ausreichend näherungsweise) widerspiegeln. Damit übernimmt die Syntaktik einen Teil der Semantik. Die Pragmatik ist bei der Simulation zwiespältig. Es gibt Gegenspieler, die aber nicht wirklich mitspielen, sondern deren Verhaltensweisen man selbst prognostizieren muss. Diese sind auf eine Art im pragmatischen Kontext der

16 Bei der Auswahl der Bereiche wurde keine Vollständigkeit angestrebt, sondern auf allgemeine Bekanntheit der Bereiche und leicht erkennbare Verbindungen zwischen diesen geachtet.

17 Die vorbereitende Simulation von Kriegen soll hier unterschieden werden von den Simulationskriegsspielen als Computerspiele, auch wenn sich prinzipiell Übergänge zwischen diesen beiden Phänomenen denken lassen.

Simulation präsent, ohne wirklich zu ihm zu gehören, wie dies im Spiel der Fall war.

Als nächstes geht es um die tatsächliche Durchführung des Krieges. Hierbei können bezüglich des »Infowars« neue technologische Entwicklungen wie die Digitalisierung der Kriegsführung, intelligente und unbemannte Waffen, rechnergestützte Gefechtsleitsysteme, Informations- und Befehlsübermittlung in Echtzeit ausgemacht werden. Im syntaktischen Kontext führt diese technologische Entwicklung zu einer Veränderung der verwendeten Zeichenträger und deren Verknüpfung. Die zunehmende technische Vermitteltheit der Kriegsrealität hat zur Folge, dass die Zeichenträger nach informationstechnologischen Notwendigkeiten gewählt werden. Dennoch ist für die Kriegssituation entscheidend, dass es für viele Zeichenträger eine eindeutige Beziehung zu einem Denotat gibt, wobei jedoch im semantischen Kontext des Krieges für viele KämpferInnen eine Virtualisierung von Denotaten konstatiert werden muss, indem die Zeichenträger oftmals per Computer(bearbeitung) vermittelt sind. Im pragmatischen Kontext des Schlachtfeldes tritt mit dem Verlust der Bedeutung der körperlichen Präsenz der SoldatInnen im Schlachtfeld ebenfalls eine Virtualisierung ein. Der Computer erscheint bisweilen als Gegenüber, als Zeichengebraucher, und nicht nur als Zeichenvermittler.

Bei der Betrachtung von Medienberichterstattung über Kriege geht es um die veränderte mediale Aufarbeitung einer bestimmten Art von Krieg. Dabei handelt es sich um Kriege, an denen westliche Länder direkt beteiligt sind und die für die westliche Öffentlichkeit von hohem Interesse sind. Diese Konstellation führt dazu, dass westliche Medienvertreter für die Berichterstattung mehr oder weniger eng mit militärischen Institutionen kooperieren. Vielfach wird deshalb eine Beeinflussung der Medien durch das Militär konstatiert. Robin Andersen stellt nun aber gerade die umgekehrte Wirkrichtung fest. »Information strategies are now part of the planning for any war effort and can no longer be separated from military strategies« (Andersen 2005). Und so wäre auch auf einer Zeichenebene nicht nur zu fragen, ob Zeichenträger und syntaktische Regeln der Militärs die zivile Berichterstattung, verstanden als Text, mitprägen¹⁸, sondern ob es auch eine umgekehrte Richtung der Diffusion gibt.¹⁹ Diffusion sei hier so zu verstehen, dass nicht nur einzelne Zeichenträger, sondern Teile ganzer Zeichensysteme und dazugehörige syntaktische Regeln sich in einen anderen Bereich der Textproduktion integ-

18 Beispielhaft wäre hier die Einrichtung eines »War Rooms« beim Fernsehsender FOX während des Irak-Krieges genannt. »Computer-generated graphics of the Iraq battlespace were created by the same defense industries [...] that supply the U.S. military« (Der Derian 2003: 45).

19 Dabei soll im Folgenden nicht behauptet werden, dass beide Richtungen der Einwirkung auf die Textproduktion in allen Aspekten als symmetrisch gedacht werden können. Dies betrifft im obigen Beispiel insbesondere die Perspektive politischer Machtfragen, welche aber im Ansatz dieses Aufsatzes keine zentrale Rolle spielt.

rieren können, ohne dort lediglich als Fremdkörper wahrgenommen zu werden. Insbesondere betrifft dies in diesem Beispiel die mögliche Anpassung der Kriegsstrategie an die (Fernseh-)Regeln der Unterhaltung.

Mag die vorangegangene Überlegung zunächst als sehr abstrakt erscheinen, so lässt sie sich vermittelt durch Diffusionsprozesse zwischen medialer Kriegsberichterstattung und Computerkriegsspiel verdeutlichen. Leicht einzusehen ist die Übertragung von Zeichenketten aus dem medialen Bereich in Computerkriegsspiele, indem z.B. fiktive Medienclips als Motivation in Computerspielen dienen.²⁰ Umgekehrt lässt sich aber auch fragen, ob es Diffusionen auf der Zeichenebene aus dem Computerkriegsspiel in die Kriegsberichterstattung gibt. So erzeugen Berichte aus dem und über das Kriegsgebiet subjektiv bisweilen den Eindruck von Computerkriegsspielen. Dies betrifft unterschiedliche Phänomene. Live-Berichte von Einsätzen an der Front erinnern zum Teil in der Perspektive und Bildfolge an Computerkriegsspiele, obwohl diese Aufnahmen in ihrer Qualität meist kaum dem photorealistischen Anspruch von Computerspielen gerecht werden.²¹ Zum einen gibt es sicherlich den Wunsch, diese Bilder so zu sehen. Zum anderen besitzen sie aber auch eine Textähnlichkeit zu Sequenzen von Computerkriegsspielen. Die Medien verwenden zur Vermittlung des Krieges solche Bilder-Texte, die Ähnlichkeiten zu anderen Texten z.B. eben des Computerkriegsspieles besitzen. Die Frage wäre, in wie weit Militärstrategien angepasst werden müssen, damit solche Bilder zustande kommen.

Einfacher festzustellen ist die Diffusion von Zeichenträgern und syntaktischen Regeln zwischen Kriegseinsatz und Computerkriegsspiel. So gibt es einerseits viele Computerkriegsspiele, die mehr oder minder genau reale militärische Situationen nachspielen. Aber auch hier gibt es Anzeichen für Diffusionsprozesse in umgekehrter Richtung. Vereinfacht wird dieser Diffusionsprozess durch die oben beschriebene Mittelstellung der Simulation zwischen Computerkriegsspiel und Kriegsführung.²² Als ein Anzeichen könnte folgendes Fernsehinterview mit US-General Schwarzkopf während der Luftangriffe auf Irak gewertet werden:

»Roberts: You see a building in a sight, it looks more like a video game than anything else. Is there any sort of danger that we don't have any sense of the horrors of war – that it's all a game?

20 Wobei sie bei schlechter Verknüpfung mit dem Spielgeschehen durchaus auch als Fremdkörper im Text des Spiels wahrgenommen werden können.

21 »Die Liveübertragung von der Front, vor allem die unscharfen und gepixelten Bilder der Reporter via Videophone, erinnern in ihrer Ästhetik stark an Computerspiele« (*Spiegel Online*, zitiert nach Lischka 2003).

22 »Iraq invaded Kuwait while the exercise [gemeint ist hier die Simulationsübung >Internal Look '90< der US-Armee; Anmerkung des Autors] was still running, and Schwarzkopf recounts in his memoirs how Central Command often confused communication from the real invasion with the simulated event« (Der Derian 2003: 42).

Schwarzkopf: You didn't see me treating it like a game. And you don't see me laughing and joking while it was going on. There are human lives being lost, and at this stage of the game [sic] this is not a time for frivolity on the part of anybody« (zitiert nach Der Derian 2003: 42).

Der Derian kommentiert diese Interviewstelle wie folgt: »In the space of a single sound-bite Schwarzkopf revealed the inability of the military and the public to maintain the distinction between warring and gaming [...]« (Der Derian 2003: 42).

So stellt sich die Frage, ob man diese Unfähigkeit, die Unterscheidung zwischen Kriegführung und Spielen aufrecht zu erhalten, auch als Auswirkung einer Diffusion von Zeichenträgern und syntaktischen Regeln aus dem Bereich der Computerkriegsspiele und vorbereitenden Simulationen in den Bereich der Kriegführung gedeutet werden kann. Es scheint eine gewisse Kohäsion zwischen Elementen eines Zeichensystems und dessen syntaktischen Regeln zu geben, die sich bisweilen gegen die eigentliche inhaltliche Absicht der TextproduzentIn durchsetzen kann, indem diese Zeichenträger und Regeln sich in der Textproduktion gegenseitig begünstigen. Wäre das relativ freie Zirkulieren der Zeichenträger zwischen den Bereichen Kriegführung und Computerkriegsspiele noch als relativ ungefährlich anzusehen, ist dagegen das Übertragen der syntaktischen Regeln äußerst bedenklich, da es in den verschiedenen Bereichen unterschiedliche Anforderungen an einen Text gibt, die in der obigen Analyse zumindest zum Teil ihren Niederschlag in der Semantik und Pragmatik der Zeichensysteme finden.

Zusammenfassend können die obigen Beispiele als erste Belege für einen Austausch von Zeichenträgern und syntaktischen Regeln bei der Textproduktion in den vier Bereichen Computerkriegsspiel, Simulation, Kriegshandlungen und Kriegsberichterstattung gelten. Für ein empirisches Vorgehen zu einer so verstandenen Semiotik des »Infowars« müssten zuerst Texte in den verschiedenen Bereichen, die den »Infowar« betreffen, herausgearbeitet, die zugehörigen Zeichensysteme und syntaktischen Regeln beschrieben und dann in Vergleichen die Koppelungen nachvollzogen werden. Das so entstehende Bild der Diffusionsprozesse auf der Zeichenebene könnte aufzeigen, welche Kohäsionen von Zeichenträgern und syntaktischen Regeln von einem Bereich auf den anderen übergehen, ohne immer Ausdruck einer Intention noch direkte Folge einer technischen Entwicklung zu sein.

Besonders interessant wäre eine solche Untersuchung auch für ein Konzept des »Banalen Militarismus«, verstanden als eine Theorie, abgeleitet aus der des banalen Nationalismus. Wie die kleinen, alltäglichen Nationalismen als Bestandteil der Reproduktion von Nationen interpretiert werden müssen, indem sie jederzeit Anknüpfungspunkte für radikalere Formen des Nationalismus bieten, so stellt sich die Frage, ob sich auf semiotischer Ebene »Banaler Militarismus« auch verstehen lässt als

Erscheinung von Kohäsionen militärischer Zeichenträger und den zugehörigen syntaktischen Regeln, die in den Bereich der zivilen Textproduktion diffundiert sind.

LITERATURVERZEICHNIS

- Andersen, Robin (2005): War and Media. Censorship, Propaganda, and the Myth in the Information Age, Text für die Vorankündigung des gleichnamigen Buchprojektes, [Online-Dokument], URL: <<http://www.robinandersen.info/OutlineWarAndMediaBook.htm>>.
- Bröckling, Ulrich (1997): Disziplin. Soziologie und Geschichte militärischer Gehorsamsproduktion, München: Fink.
- Der Derian, James (2003): »War as Game«. The Brown Journal of World Affairs 10, S. 37-48.
- Eco, Umberto (1977): Zeichen. Einführung in einen Begriff und seine Geschichte, Frankfurt/Main: Suhrkamp.
- Gieselmann, Hartmut (2002): Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel, Hannover: Offizin.
- Lischka, Konrad (2003): Die Playstation im Pentagon hat versagt, [Online-Dokument], URL: <<http://www.konrad-lischka.de>>.
- Nöth, Winfried (2000): Handbuch der Semiotik, Stuttgart, Weimar: Metzler.

