

**Prof. Dr. Alfred Toth**

## **Semiotik der Strategien und Ziele**

1. Es gibt keine spieltheoretische Semiotik, es gibt bis heute noch nicht einmal eine semiotische Spieltheorie. Es ist auch bis heute niemandem aufgefallen, dass der Zeichenbegriff wie der Spielbegriff mindestens zwei Personen voraussetzen. Dies folgt simplerweise aus der Identität von Zeichen- und Kommunikationsschema (vgl. z.B. Bense 1967, S. 14). Von daher ergibt sich also bereits eine erste Annäherung zwischen Spieltheorie und Semiotik. Ferner wurde in Toth (2009a) der Begriff des semiotischen Aequilibriums eingeführt und wurden in Toth (2009b) geordnete Mengen von semiotischen Wahrscheinlichkeitswerten definiert, welche vom semiotischen Aequilibrium abweichen. Wenn also das semiotische Aequilibrium durch

$$Kl(aeq) = (33, 33, 33)$$

definiert ist,

so hat das minimale Zeichennetz

$$(6/10) = ((3.1. 2.3 1.3)/(3.3 2.3 1.3))$$

die folgende Differenzenmenge von Wahrscheinlichkeitswerten, welche von  $Kl(aeq)$  abweichen:

$$Kl(aeq) - (6/10) = (-25, 16\frac{1}{2}, -8\frac{1}{2}).$$

Hier entsprechen sich also:

I bzw. (.3.) und (-25);

O bzw. (.2.) und  $(16\frac{1}{2})$ ;

M bzw. (.1.) und  $(-8\frac{1}{2})$ .

Der Objektbezug steht aber in einer spieltheoretischen Semiotik im Sinne des zu kreierenden Objekts als das Ziel der Strategien, welche durch die Semiosen und Retrosemiosen jeder Zeichenklasse erzeugt werden, d.h. wir können unser Beispiel auch wie folgt notieren:

(-25)

$\wedge \quad >$   $(16\frac{1}{2})$

$(-8\frac{1}{2})$

Da es nun natürlich nicht so ist, dass eine einzige Konstellation von I und M zu einem bestimmten O führt (ebenso wenig dies ja für die fundamentalkategoriale Notation der Fall ist), wollen wir in diesem Aufsatz alle möglichen Fälle der Kreation spieltheoretisch-

semiotischer Objekte im Sinne von Zielen darstellen, wo die zur Erzeugung dieser Ziele notwendigen semiotischen Prozesse in der verdoppelten Selektion innerhalb der benutzten Peirceschen Kreationsschemata repräsentiert werden.

2. Die folgende Liste enthält also sämtliche mit Hilfe des Peirceschen Kreationsschemas erzeugbaren semiotisch-spieltheoretischen Objekte, wobei die anstelle der Objekte stehenden Wahrscheinlichkeitswerte die positiven oder negativen Differenzen zum Objekt (33) des semiotischen Aequilibriums angeben.

(-25)

$\wedge > (16\frac{1}{2})$

(-8 $\frac{1}{2}$ )

(-16 $\frac{1}{2}$ )

$\wedge > (0)$

(16 $\frac{1}{2}$ )

(-16 $\frac{1}{2}$ )

$\wedge > (8\frac{1}{2})$

(8 $\frac{1}{2}$ )

(-16 $\frac{1}{2}$ )

$\wedge > (16\frac{1}{2})$

(0)

(-8 $\frac{1}{2}$ )

$\wedge > (-9\frac{1}{2})$

(16 $\frac{1}{2}$ )

(-8 $\frac{1}{2}$ )

$\wedge > (-8\frac{1}{2})$

(16 $\frac{1}{2}$ )

(-8)

$\wedge > (-8)$

(16<sup>1/2</sup>)

(-8<sup>1/2</sup>)

$\wedge > (0)$

(8<sup>1/2</sup>)

(-8)

$\wedge > (8^{1/2})$

(<sup>1/2</sup>)

(-8<sup>1/2</sup>)

$\wedge > (8^{1/2})$

(0)

(-8<sup>1/2</sup>)

$\wedge > (16^{1/2})$

(-8<sup>1/2</sup>)

(-8)

$\wedge > (0)$

(8<sup>1/2</sup>)

(-8)

$\wedge > (8^{1/2})$

(0)

(-8)

$\wedge > (8^{1/2})$

(<sup>1/2</sup>)

$$\begin{matrix} (-8) \\ \wedge > (16^{1/2}) \end{matrix}$$

(-8)

$$\begin{matrix} (0) \\ \wedge > (-16^{1/2}) \end{matrix}$$

(16<sup>1/2</sup>)

$$\begin{matrix} (0) \\ \wedge > (-8^{1/2}) \end{matrix}$$

(8<sup>1/2</sup>)

$$\begin{matrix} (0) \\ \wedge > (-8) \end{matrix}$$

(8<sup>1/2</sup>)

$$\begin{matrix} \mathbf{(0)} \\ \mathbf{\wedge} > \mathbf{(0)} \end{matrix} \quad \text{Dies ist also das Kreationsschema des semiotischen Aequilibriumms.}$$

**(0)**

$$\begin{matrix} (0) \\ \wedge > (8^{1/2}) \end{matrix}$$

(-8<sup>1/2</sup>)

$$\begin{matrix} (0) \\ \wedge > (16^{1/2}) \end{matrix}$$

(-16<sup>1/2</sup>)

$$\begin{matrix} (1/2) \\ \wedge > (-8) \end{matrix}$$

(8<sup>1/2</sup>)

$$\begin{matrix} (1/2) \\ \wedge \\ > \end{matrix} (8^{1/2})$$

$$(-8^{1/2})$$

$$\begin{matrix} (8^{1/2}) \\ \wedge \\ > \end{matrix} (-25)$$

$$(16^{1/2})$$

$$\begin{matrix} (8^{1/2}) \\ \wedge \\ > \end{matrix} (-16^{1/2})$$

$$(8^{1/2})$$

$$\begin{matrix} (8^{1/2}) \\ \wedge \\ > \end{matrix} (-8^{1/2})$$

$$(0)$$

$$\begin{matrix} (8^{1/2}) \\ \wedge \\ > \end{matrix} (-8)$$

$$(1/2)$$

$$\begin{matrix} (8^{1/2}) \\ \wedge \\ > \end{matrix} (-8^{1/2})$$

$$(0)$$

$$\begin{matrix} (8^{1/2}) \\ \wedge \\ > \end{matrix} (0)$$

$$(-8^{1/2})$$

$$\begin{matrix} (8^{1/2}) \\ \wedge \\ > \end{matrix} (1/2)$$

$$(-8^{1/2})$$

$$(8^{1/2})$$
$$\wedge > (8^{1/2})$$

$$(-16^{1/2})$$

$$(8^{1/2})$$
$$\wedge > (8^{1/2})$$

$$(-8^{1/2})$$

$$(8^{1/2})$$
$$\wedge > (16^{1/2})$$

$$(-25)$$

$$(16^{1/2})$$
$$\wedge > (-25)$$

$$(8^{1/2})$$

$$(16^{1/2})$$
$$\wedge > (-16^{1/2})$$

$$(0)$$

$$(16^{1/2})$$
$$\wedge > (-8^{1/2})$$

$$(-8^{1/2})$$

$$(16^{1/2})$$
$$\wedge > (-8^{1/2})$$

$$(8^{1/2})$$

$$(16^{1/2})$$
$$\wedge > (0)$$

$$(-16^{1/2})$$

$$\begin{array}{c} (16^{1/2}) \\ \wedge \\ (-25) \end{array} > (8^{1/2})$$

Aus diesen Kreationsschemat ergeben sich also sämtliche semiotischen Strategien, mit welchen man Objektbezüge der folgenden wahrscheinlichkeitswertigen Differenzwerte erzeugen kann:

$$O \in \{-25, -16^{1/2}, -8^{1/2}, -8, 0, 1/2, 8^{1/2}, 16^{1/2}\},$$

wobei man beachte, dass diese Menge punkto Nullwert asymmetrisch ist, da die folgenden Werte nicht auftreten können (vgl. Toth 2009c):

$$(-1/2, 8, 25)$$

### **Bibliographie**

Bense, Max, Semiotik. Baden-Baden 1967

Toth, Alfred, Das semiotische Aequilibrium. In: Electronic Journal for Mathematical Semiotics, [www.mathematical-semiotics.com](http://www.mathematical-semiotics.com) (2009a)

Toth, Alfred, Die Hierarchie der vom semiotischen Aequilibrium abweichenden Wahrscheinlichkeitswertmengen. In: Electronic Journal for Mathematical Semiotics, [www.mathematical-semiotics.com](http://www.mathematical-semiotics.com) (2009b)

Toth, Alfred, Die zirkulären Transformationsstrukturen der semiotischen Wahrscheinlichkeitsmengen am Ende der Reise ins Licht. In: Electronic Journal for Mathematical Semiotics, [www.mathematical-semiotics.com](http://www.mathematical-semiotics.com) (2009c)

© Prof. Dr. A. Toth, 25.2.2009