

# 表情·情绪·情节： 网络表情符号的发展与演变<sup>1)</sup>

赵爽英 尧望

**摘要** 网络表情符号是适应网络在线交流出现的一种图像性符号。表情符号的发展经历了传达表情、表达情绪以及陈述情节等几个阶段。在这个过程中,表情符号的象形意义逐渐淡化,象征意义日益突出。其变化显示,它和现实交流中人们的表情并无对应关系,而更像一种娱乐化图像符号。网络表情符号并没有弥补网络文辞在非语言交流上的缺失,反而将其转注为“合法性”存在,进一步强化了网络交流的虚拟感。过量表情符号的使用,已经成为信息交流的噪音。

**关键词** 网络表情符号;情绪化;情节化

**中图分类号** G209 **文献标识码** A

**作者简介** 赵爽英,西北大学新闻传播学院,陕西西安710127;尧望,西部网,陕西西安710061

网络表情符号一般是指网络在线交流中传达表情的图像性符号。表情符号的英文单词是Emoticon,是表情(Emotion)与小图案(icon)两词的组合,日语则称之为“颜文字”,是指用文字和符号组成表情或图案来表达使用者心情的符号。因此,表情符号首先是图像性的,它和用来传达言辞的文字符号不同,是一种具象性符号。其次,表情符号传达的内容和情绪有关,它是传达表情或情绪的符号。

早期网络表情符号利用键盘符号构成,之后出现了卡通形象的表情符号。随着计算机软件技术的发展,动态表情符号逐渐流行开来,之后动画和视频短片也进入表情符号的范畴。从抽象到具象,从静态到动态,从单一到多元,表情符号经历了丰富且多元的发展过程。

关于网络表情符号的研究,目前主要集中在这样几个层面:一,语言学层面的研究。表情符号属于网络语言体系,根据网络交际模式及网络表情符号使用意义,一些研究者认为网络表情符号本质上是一种网络辅助交际手段,属于表情语,它的出现弥补了网络交流中非语言交流的缺失。<sup>[1]</sup>不过,网络表情符号变化迅速,形式多样,以怎样的线索、采用何种方法研究,是语言学研究面临的问题。二,符号学解读。采用此视角的研究者认为,网络表情符号

1)基金项目 陕西省教育厅专项科研计划项目“网络交流中图像符号的构成与使用”(08JK161)

中的象形文字符号属于索绪尔定义的“任意性关系”的符号,而实物形象、模拟脸谱以及动漫立体符号则属于“肖像性关系”的符号;同时,网络表情符号存在偏差性解读。还有研究者指出,网络表情符号的主观随意性可能造成不同意义空间的传播障碍。<sup>[2]</sup>应该说,从符号学角度研究表情符号,是比较有效且实用的方法,但是迄今为止,并未见规范、深入的研究案例。三,传播学研究。从传播学角度考察网络表情符号,需要借助一定的传播学理论进行分析。李菲以罗森格林的使用与满足理论为基础,通过对高校学生使用表情符号的调查,建构出IM(即时通讯)背景下的网路表情符号使用与满足的关系模式。此外,鲁瑶与吴佳妮的研究也为理解网络表情符号的传播学意义提供了实证案例。<sup>[3]</sup>这些研究大都采用量化研究手段,关注表情符号的使用特点。传播学的研究结论对于理解表情符号的内在意涵有比较重要的参考价值。四,艺术设计及美学领域的研究。网络表情符号本质上是一种图像艺术,从艺术设计或图像学角度探讨表情符号的生成特点,更多关注的是表情符号本身的形式结构及形式特点。这类研究比较强调表情符号的技术和美学特点,对于审视表情符号的内在构成有重要意义。<sup>[4]</sup>

以上研究从不同角度探析了表情符号的内涵、形式结构及使用特点,反映了表情符号发展过程中的一些基本面貌。不过,作为一种网络语言,表情符号和所有语言类别一样,也存在共时和历时两种发展关系,两组关系各为系统。如果忽视表情符号的历时性存在,对它的研究必会陷入混乱。然而事实是,目前对于网络语言的研究的确存在这样的混乱,其原因是:网络发展极为快速,导致网络语言的发展也十分多变。这种急速变化,常常令我们忽视了网络语言也存在历时性变化,而将前后状态混为一体。鉴于此,本文试图从历时性关系中重新解读网络表情符号的发展与演变。

在网络表情符号的发展中,其形式越来越呈现出“多媒体”特征:其表现手段包含了抽象符号、图案、卡通动漫、影视视频等多种形式。采用

何种方法解读分析,是研究网络表情符号的一个难点。本文试图采用图像及动态影像分析方法,从图像叙事及造型特点等方面解析网络表情符号的变化,透析其在信息传播层面的意义。

## 一、网络表情符号的出现

网络表情符号是适应网际在线交流模式出现的一种图像性符号。网络人际交流以网络聊天最为普遍。网络聊天是基于网络即时通讯工具的人际交流方式,可在线即时互动交流。研究者认为,网络聊天介于电话聊天(或语音聊天)和文字书信的交往之间,它结合了面对面谈话和打电话这两个特点<sup>[5]</sup>。虽然网络工程师早已开发出视频与音频聊天工具,但并没有得到广泛普及。在网络交流中,人们普遍具有视觉隐匿的欲望,并不想在网络中彻底还原现实的谈话场景<sup>[6]</sup>。因此,网络聊天主要依赖文字进行表达(为行文方便,本文将这种通过文字传达的语言称为文辞)。虽然文字突破了人际传播的时空限制,但同时也过滤掉了面对面交流中的“现场信息”,这个现场信息是指大量的非语言信息。非语言信息在成功的人际交流中占有很大比重,它能够提供角色、情感、语态等重要的补充信息,<sup>[7]</sup>如果单纯依赖文字进行互动式的交流,效果会不尽人意。早期对网络交流中情感表达的研究发现,人们在网络中要比实际生活里的自己,表现得更冷漠、就事论事、易怒<sup>[8]</sup>。

随着网络在线交流的发展,人们开始通过文字描述来实现情感的传达,如“傻傻地笑着”,“伤心地离开……”。之后出现了利用键盘符号组合传达表情或象形符号。大体上有两类:美式ASCII字符和日式颜文字。美式ASCII字符是以键盘符号表现九十度偏转的表情,图像比较直观,如:)表示微笑,(表示难过或伤心,>:<表示皱眉头等。日式颜文字则以键盘符号展示正面表情,图像表现带有卡通漫画的特点,如~@^\_^@,表示可爱;~^~^表示尴尬,等等。键盘符号是表情符号迈向图像符号的重要过渡。此后,大量卡通图像表情开始出现在网络交流中。

## 二、表情符号的演变

随着计算机软件技术的发展,一些即时通讯软件公司推出了以卡通形象为表情载体的系列表情符号。这种表情符号形象直观,更利于展示表情,它们的出现更好弥补了文字在传递现场情感上的局限,很受网友欢迎。其后,带有动态感的表情符号也在网络中出现,丰富和加速了表情符号的发展。这些符号,既有纯粹面部表情的演示,也有体态动作加面部表情,或纯粹的体态动作;还有一些搞笑图片、动画等。在表情符号的不断演变中,表情符号本身的意义也在不断变化。为了更具体地说明表情符号的发展,我们以表现“笑”的表情符号为例,分析网络图像符号的演变过程(表1)。

表1“笑”的表情符号的演变

	文字描绘	键盘符号	卡通形象	动态表情		肢体+表情		影视片断
				角色	卡通	角色	卡通	
符号	微笑	:)					周星驰系列 大长今系列	
能指	笑的 文字描述	笑的 抽象符号	笑的 象形表情	笑的 动态表情	笑的 动作和情节			
所指	笑的样子			笑的情绪和情节				

在早期表情符号的设计中,“笑”符主要是摹写人的面部表情,图像的设计都是以面部特写为标准。这暗示了网络在线交流中的虚拟距离。如果我们打开电脑摄像头,屏幕上所显示的也是这种特写距离。在视觉心理中,人像的特写或近景景别,其视觉焦点集中在面部。因此,早期网络表情符号的设计也一直以面部表情变化为主要内容,通过眼、嘴、眉的点线关系展示丰富的表情变化。

随着面部表情符的成熟,加入肢体动作的表情符号开始逐渐兴起。这类表情符号增加了四肢的动作,以配合面部表情的变化。由于表情符号的实际大小并没有变化,这就使面部图像适当缩小,肢体动作占据一半多的空间。这样,表情符号的图像景别也由近景转变为中景或全景。景别的变化暗示了观看距离的拉远,它表明交流者在使用这类表情符号时,不再预设自我在电脑屏幕上的近景投影,显示了交流者与电脑之间的游离关系。这种游离关系反映出这样一种心理变化:交流者既将电脑看作交流的窗口,也将其看作图

像呈现的屏幕。电脑前的在线交流者具有了参与者和旁观者两种身份。如果说早先的网络交流还带有模仿现实人际交流的痕迹,此时对于网络的了解和熟悉已经逐渐影响到人们对网络交流的认知,表情符号的变化是网民对网络交流成熟认知的心理投射。

加入肢体动作的表情符,缩小了面部表情的展示,扩大了肢体动作的渲染,“表情”的传达转向“情绪”的诉说。例如手舞足蹈的笑符,表现的是兴奋;上蹿下跳的笑符,表现的是激动,等等。这也就是说,使用者不再将表情符作为一种面部表情的“象形”符号,而是作为一种可观看的“情绪”符号,它不是使用者自我形象的摹写,而是自我情绪的观照。当我们使用一个手舞足蹈的笑符时,不是说“我正在笑”,而是说“我很兴奋”。表情符的使用意义发生微妙变化:它的象形性越来越淡,象征性越来越突出。

在肢体表情符号的进一步发展,带有更多象征意义的角色型表情符号相继出现。这些角色原型往往带有一定的性格设计,有些为原创性角色,如绿蛙、兔斯基、洋葱头等系列;有些则直接借用了已有的动画或影视角色,如蜡笔小新系列,周星驰表情系列,等等。角色型表情符的使用,使表情符号的象征意义进一步丰富。例如周星驰表情系列中的笑符,表现的是这样一层意思:“我笑是因为我具有周星驰所饰角色一样的自嘲精神”。

象形性表情符号不再具有原初象形表情的意义,表情符号与使用者自身的表情没有直接对应关系,它仅代表一种情绪或者态度、感觉,是一种情绪化的符号。要解读一个表情符号的真正意义,并不依赖常识性的视觉经验,而要借助一种文化经验——不是看它“象形”何种表情,而是看它“隐喻”何种文化。

在动作化表情符号和角色型表情符号出现的同时,动态表情符号也随之出现。动态表情符号的发展有两类:一类是动态表情符号,一般采用固定镜头来呈现,不存在镜头及场面调度的变化,画面的动感主要通过角色自身的动作来表现。这类动态表情符相对比较简单。另一类动

态表情符号相对复杂一些,画面的动态主要通过镜头的运动和场面调度的变化来体现。这类表情符号有了场景的切换和摄像机镜头的表现,使其情节性增强。如兔斯基动态表情符号,通过多帧画面中镜头焦距的变化和场景切换,使一个简单的动态表情带有了动画短片的效果。这类表情符号在动画创作上需要相对专业的技能,更为简单的做法,是将视频短片改装成为表情符号。例如以时下某部热播电视剧角色为原型,加注适当的解说词,制作成为流行表情符号。这类表情符号的时效性比较强,使用周期往往比较短。

视频表情符号的出现,进一步拉远了表情符号与现实表情之间的原初关系。当我们在网络交流中使用一段视频表情时,其实是在播映一段情节剧,这段情节剧会传递出一种情绪,进而“生产”出一个表情。这种“情节化”的表达,使表情符号彻底脱离“视觉再现”的初衷,演变成为一种视觉化的“言辞陈述”。这是动态视觉影像的特点,它在意义的表达上更加自足,也更加孤立。

表情符号的视频化,也使网络语言更加“多媒体化”,网络在线交流越来越像一场多媒体“剧演”。话语的使用者也是话语的生产者,同时也是观看者。一次网络聊天就像一场自编自导自看的“演出”,身在其中的交流者在自我建构的“舞台”上不是越来越开放,而是越来越封闭。

### 三、“伪语境”的建构

在网络表情符号的研究中,多数研究者都认为网络表情符号是网络文辞语言的补充,它的出现弥补了文辞在交流中的缺陷,使网络在线交流看起来更像现实场景中的人际交流。不过,在进一步解析了表情符号的发展演变后,我们似乎对这一认识产生疑问。

一般来说,现实场景中非语言信息的传达需要依靠语境来实现,这个语境指的是面对面谈话的“场”。在这个“场”中,我们借助多种手段识读非语言信息,使人际交流畅通。不过,网络聊天中语境要素恰恰残缺了。虚拟的场景中,我们既无法获知交流者真实的性别、年龄、身份以确认谈话框架,也无法借助语境设定一个聊天的场

景。如果表情符号是为了弥补网络文辞在非语言交流上的缺失,表情符号就需要尽可能还原、模拟现实场景中的非语言信息,减弱因非语言符号缺失带来的虚拟感。但是实际上,表情符号并没有摹写现实场景中的非语言符号,以增强真实感,而是更加游离于真实之外。网络表情符号的意义究竟在哪里?

传播学者波兹曼在分析电报对人际交流的影响时指出,电报使脱离语境的信息合法化,同时,照片也能把形象从语境中脱离出来。当我们利用照片来进一步阐释一句话的内容时,照片为话语提供了语境,话语又为照片提供了某种语境。他提出了“伪语境”这个概念。<sup>[9]</sup>根据波兹曼的理论,我们可以这样理解网络在线交流:网络在线交流的文辞和视觉图像共同构筑了一个谈话场,表情符号为网络文辞交流提供了“合法性”保障,使网络在线交流看起来是真实的、合法的。但无论是网络文辞还是表情图像,它们都脱离语境而存在,它们的虚拟性永远无法克服。表情符号并不以摹写表情为主要意图,它更强调情绪、态度或感觉的传达。当我们在网络文辞中使用一个表情符号时,它和我们自身的表情没有实际联系,它只和我们假设的情绪、态度或者感觉有关,它是一种自娱自乐的语言工具。正如波兹曼所表达的:“伪语境的作用是为了让脱离生活、毫无关联的信息获得一种表面的用处。……这种信息剩下的唯一的用处和我们的生活也没有真正的联系。当然,这种唯一的用处就是它的娱乐功能。伪语境是丧失活力之后的文化的最后的避难所。”<sup>[10]</sup>

由此来看,表情符号已经逐渐演变成为一种娱乐化图像符号。它没有弥补网络文辞在信息传递上的缺陷,相反,将文辞的缺陷转注为“合法性”存在。它强化了网络的虚拟性,并和网络文辞一起建构起一个“虚拟的谈话场”。在这个谈话场中,网络文辞和表情符号互为注解,文辞交流的有效性受到干扰。过量使用表情符号,会使谈话的无意义性增强,信息交流的有效性降低,某些情况下,表情符号已经成为网络交流的噪音。

## 结语

从网络表情符号的发展演变看,表情符号经历了传达表情、表达情绪以及陈述情节几个发展阶段。各阶段表情符号的发展并非互相取代,而是叠加发展。表情符号最初的出现,是为了弥补网络交流中情感缺失带来的缺憾,但是在进一步的发展中,其象形意义逐渐淡化,象征意义逐步增强。动态视频及动画表情符号的出现,使表情符号更加脱离对真实表情的摹写,演化成为一种情绪性符号,甚或情节化符号。作为一种图像符号,表情符号和网络言辞一起建构了一个“伪语境”下的虚拟谈话场,其并没有弥补网络真实性的缺陷,相反,是进一步强化了这种虚拟性的存在。过量表情符号的使用,会干扰了文辞交流的有效性,成为信息交流的噪音。因此,未来表情符号的发展,可能不是趋于丰富和复杂,而是简化和简洁。

## 参考文献

- [1]相关研究有:余光武、秦云,《语言学视角下的网络表情符号初探》[J],《中国社会科学院研究生院学报》,2011(1)。纪丽宏,《从语言符号论角度谈“网络语言”中的非语言符号》[J],《语言理论研究》,2006(7)。
- [2]相关研究有:石慧,《网络表情符号的符号学解读》[J],《群文天地》,2011(7);郑玮,《解读网络表情符号》[J],《青年记者》,2010年7月中。
- [3]相关研究有:李菲,《网络表情符号的使用与满足——基于高校学生IM中网络表情使用的实证研究》[D],《上海交通大学硕士学位论文》,2011年12月;鲁瑶、吴佳妮,《网络表情的传播现状及成因探究》[J],《经济视角》,2009(11)。
- [4]相关研究有:梁燕碧,《日本的网络表情符号“颜文字”及其文化内涵》[J],《广东外语外贸大学学报》,2006年4月;付晶晶,《网络表情图形的艺术特征研究》[D],《广西师范大学硕士论文》,2010年4月;汪芳,《网络表情符号的数字化程式创造及其审美接受》[D],《哈尔滨工业大学硕士论文》,2010年6月;赵爽英,《虚拟谈话场的构筑——解析网络聊天中的表情符号》[R];“数码传播与社会转型:中华社会及其它地区之经验”国际研讨会提交论文,2006年12月,香港浸会大学。
- [5][8]Patricia Wallace,谢影、苟建新译,《互联网心理学》[M],北京:中国轻工业出版社,2001:10、16。
- [6]罗杰·菲德勒,明安香译,《媒介形态变化》[M],北京:华夏出版社,2000:155。
- [7]洛雷塔·A·马兰德罗、拉里·巴克、孟小平等译,《非语言交流》[M],北京:北京南归语言学院出版社,1991。
- [9][10]尼尔·波兹曼,章艳译,《娱乐至死》[M],桂林:广西师范大学出版社,2004:101、100。

## 本刊关于规范论文格式的提示

为提高审稿时效,遵循学术出版规范,进一步办好刊物,更好地为作者和读者服务,现将向本刊投稿的格式规范有关问题提示如下:

- 一、论文标题:一般20字以内,避免使用不常见或同行不熟悉的外来词、缩写词、符号、代号和商品名称。
  - 二、作者署名:即作者姓名。
  - 三、中文摘要:控制在200字以内,简明、确切地论述研究目的、原理和结论,具有相对独立性。不需要英文摘要。
  - 四、关键词:作者须自行标注关键词,关键词一般5个以内。
  - 五、中图分类号:作者须自行标注中图分类号,可不标注文献标识码(由本刊标注)。
  - 六、作者简介:包括姓名、单位全称、职称(或学位)、职务、城市、邮政编码等;这些必要项须齐备,以免耽误发表时间。
  - 七、基金项目:获得研究基金资助的论文应注明项目名称,并在圆括号内注明项目编号。
  - 八、联系方式:包括电话或手机、电子邮件、详细通讯地址和邮编等,附在正文后面,以便沟通修改及出版事宜、接收样刊等。
  - 九、层次标示:论文主体的各部分应层次分明。层次标题如需加序号,如第一层次的标题用“一”标示;第二层次的标题用“(一)”标示;第三层的标题用“1”标示;第四层次的标题用“(1)”标示;依次类推。
  - 十、论文注释:本刊采用文后尾注形式,包括文中所引用的文献、附加说明或发挥论证。各类文献注释的标注要求如下:
    - (一)书籍类——作者姓名:书名,出版地,出版者,出版年,页码。
    - (二)期刊类——作者姓名:文章标题,期刊名,出版年,期数或卷号。
    - (三)学术会议论文——作者姓名:论文标题,会议地点,会议名称,会议时间。
    - (四)学位论文——作者姓名:论文标题,学校所在地,学校和论文种类,年份,页码。
    - (五)非出版物——作者姓名:文章标题,写作地点,写作时间。
    - (六)互联网文献——作者姓名:文章标题,网站名称,网址,检索日期。
- 请各位作者按照上述格式要求投稿,如给您带来不便,请谅解。