

Christian Trautsch/Yixin Wu

## Die Als-ob-Struktur von Emotikons im WWW und in anderen Medien

### Abstract

Our article has discussed the as-if structure of emoticons on internet and other media. It has shown that both the form (syntax) and the meaning of emoticons (semantics and pragmatics) are dependent on the occurrence of real facial expressions in the natural and social context. On the indexical and symbolic level, however, an unlimited number of mentefacts (comics, television, etc.) are represented. For this understanding of the iconic emoticons, the focus will be placed on the results of research on facial expression. Indexical emoticons are closely related to human gestures. Thus, symbolic emoticons can be also explained by a reference to verbal signs, pictorial symbols, and symbolic colours.

Der vorliegende Beitrag befasst sich mit der Als-ob-Struktur von Emotikons im World Wide Web und in anderen Medien. Emotikons stellen ein wichtiges Element bei der Internetkommunikation dar. Ihre zunehmende Verwendung ist insbesondere aus dem Bedürfnis heraus entstanden, einen unmittelbaren Eindruck des emotionalen Zustands vom Gegenüber zu haben. Dieser fehlt bei der Schriftkommunikation im Internet (z.B. Instant Messaging Systeme, Diskussions- und Chatforen, E-Mails), was durch Emotikons kompensiert wird. Eine umfassende semiotische Klassifizierung von Emotikons und eine zeichentheoretisch fundierte Erklärung von deren Als-ob-Struktur wurde bisher noch nicht erarbeitet, auch wenn Versuche in Ansätzen vorhanden sind:

- Gemäß dem Stand der Emotikon-Entwicklung beschränkt sich David Sanderson in seinem *Lexikon der Emotikons* aus dem Jahr 1997 auf

Emotikons, die aus dem Zeichensatz der Computertastatur zusammengestellt und idealerweise mit einem 90° nach links geneigten Kopf gelesen werden (vgl. SANDERSON 1997: 307ff.).

- Søren Kjørup stellt sie in einem 2004 veröffentlichten Aufsatz als Unterart der Piktogramme dar und spricht ihnen – in Anlehnung an Goodman – zugleich den Bildcharakter ab. Unberücksichtigt bleiben Emotikons, die auch die Goodman'schen Kriterien für Bildhaftigkeit (kontinuierliche Korrelation, relative Fülle etc.) erfüllen würden: z.B. die der Mangakultur entsprungenen komplexen Emotikons (vgl. KJØRUP 2004: 3504).
- Jürgen Spitzmüller (Universität Zürich) spricht ihr eine eindeutige semiotische Klassifizierung gänzlich ab (2005), auch wenn sich ikonische und symbolische Relationen im Ansatz erkennen ließen.<sup>1</sup>

Im Folgenden soll ein Beitrag zur semiotischen Klassifizierung und zur Erklärung der Als-ob-Struktur von Emotikons unternommen werden. Die Wortfolge *Als-ob-Struktur* wird in Anlehnung an die Als-ob-Philosophie von Hans Vaihinger (1911) als Mechanismus zur Erzeugung von zweckmäßigen Einbildungen und Fiktionen verstanden, was im Konkreten u.a. mit folgenden Fragen verbunden ist:

- Wie kommt die Bedeutung in Emotikons (vgl. BARTHES 1964: 40)?
- Wie ist es möglich, dass mir Emotikons den emotionalen Zustand meines Gegenübers suggerieren können?
- Sind Emotikon-Elemente von natürlichen Gegenständen oder Sachverhalten abgeleitet oder gänzlich künstlich erzeugt?
- und viele Fragen mehr.

Für den vorliegenden Aufsatz nicht zweckdienlich wäre die umfassende Klärung der Frage, ob es sich bei Emotikons um Bilder handelt. Nur so viel sei bemerkt: Den in der Tradition von Goodman und Scholz vertretenen Ansprüchen an die Bildhaftigkeit genügen Emotikons mit ihrer historisch zunehmenden Komplexität. Auch Kriterien für das Bildsein von Goodman-Gegnern dürften Emotikons genügen: so etwa denen des Bildgeeignet-Seins bei Claus Schlaberg (2010: 107).

## 1. Wichtige Bemerkungen vorweg

### 1.1 Zum Begriff *Emotikon*

Der Begriff *Emotikon* wurde zum Ende des 20. Jahrhunderts hin aus dem englischen und gleichbedeutenden *emoticon* übernommen, das wiederum eine

---

<sup>1</sup> Vgl. [http://www.ds.uzh.ch/lehrstuhlduerscheid/docs/spitzm/ws2005-06/1\\_loesungen-semiotik-1.pdf](http://www.ds.uzh.ch/lehrstuhlduerscheid/docs/spitzm/ws2005-06/1_loesungen-semiotik-1.pdf) [letzter Zugriff: 03.10.2011].

Kontamination der Wörter *emotion* (›Emotion‹) und *icon* (›grafisches Sinnbild‹) ist. Kombiniert man die Wortbedeutungen, so kommt man der Grundfunktion von Emotikons sehr nahe: Sie besteht in der kommunikativen Darstellung eines emotionalen Zustands mittels visueller Zeichen. Im Verlauf unseres Beitrags wird gezeigt, dass es sich nicht bei jedem Emotikontyp – wie das zweite Kompositionsglied suggeriert – um vorwiegend ikonische oder überhaupt ikonische Zeichen handeln muss.

## 1.2 Zur Repräsentation von Zeichentypen durch Emotikons

Emotikons sind in der Lage, Zeichentypen auf analoge Weise wie reale Gesichtsausdrücke zu repräsentieren. Ähnlich wie mimische Ausdrücke können sie die Rolle des *Signals*, des *Anzeichens*, des *Ausdrucks* und der *Geste* im weiten Sinne einnehmen (POSNER 1993: 1658-1685).

- Zum Signal: Signale sind Zeichen, die bei einem reagierenden System  $a$  eine Reaktion  $T(a, r)$  auslösen, was mit der Formel  $E(f) \rightarrow T(a, r)$  dargestellt wird. Ein Ereignis  $f$  (z.B. Donner) – das Signal (Zeichen) – führt zu einem unbewussten Reaktionsprogramm  $r$  (z.B. Wegrennen) durch  $a$  (z.B. Kaninchen). Gesichtsausdrücke können Signale sein, insofern sie zu einer Gefühlsansteckung im Sinne der Psycholog/inn/en Cacioppo, Hatfield und Rapson (vgl. 1994: 48) führen, wobei es im Schritt 1 zu einer unbewussten Imitation von Gesichtsausdrücken (z.B. Lächeln) und im Schritt 2 zu einer Stimmungsveränderung gemäß der ursprünglichen Mimik (z.B. Freude) kommt. Erste dem laufenden Text zugrundeliegende Ergebnisse bestätigen die Möglichkeit der Gefühlsansteckung durch Emotikons.
- Anzeichen: Führt ein Ereignis  $f$  (Zeichen) bei einem reagierenden System  $a$  dazu, dass eine bestimmte Proposition  $p$  geglaubt wird, spricht man – ganz gleich, ob sie der Fall ist – von einem Anzeichen (vgl. POSNER 1996: 1660ff). Dies wird mit der Formel  $E(f) \rightarrow G(a, p)$  dargestellt. So kann ein plötzliches grollendes Geräusch  $f$  auf einer Skipiste für einen Skifahrer  $a$  Anzeichen für die Annahme  $p$  sein, dass die Gefahr einer Lawine bevorsteht (vgl. POSNER 1996: 1660). Gesichtsausdrücke und Emotikons können gleichermaßen Anzeichen für den jeweiligen gemeinten emotionalen Zustand sein: z.B. ;-) für ›glücklich‹ und :-( für ›unglücklich‹. Im Regelfall dürften sie aber als Ausdrücke zu deuten sein.
- Zum Ausdruck: Beim Ausdruck schließt ein reagierendes System  $a$  von einem Zeichen  $f$  auf die Existenz eines anderen Systems  $b$ , das sich im Zustand  $Z$  befindet:  $E(f) \rightarrow G(a, Z(b))$ . Auch hier genügt die bloße Annahme von  $b$  und  $Z(b)$ . Weder  $Z(b)$  noch  $b$  selbst müssen tatsächlich gegeben sein (vgl. POSNER 1996: 1661ff). Als gutes Beispiel für einen Ausdruck kann die durch eine Person  $a$  vorgenommene Deutung

G von nach unten gezogenen Mundwinkeln und einer nach oben gezogenen Augenbraueninnenseite im Gesichtsausdruck  $f$  einer Person  $b$  als Zeichen für Traurigkeit  $Z$  gelten. Dies gilt sowohl für die reale Mimik als auch für komplexere Emotikons.<sup>2</sup>

- Zur Geste: Schließt ein reagierendes System  $a$  von einem Ereignis  $f$  auf ein mögliches Verhalten  $T$  eines anderen Systems  $b$  bzw. führt ein Ereignis  $f$  dazu, dass  $a$  annimmt, dass  $b$  intendiert,  $g$  zu tun ( $T(b, g)$ ), so liegt eine Geste vor:  $G(a, I(b, T(b, g)))$ . Der eben beschriebene Ausdruck für Unglücklichkeit könnte – sowohl bei Gesichtsausdrücken als auch bei Emotikons – als Geste für einen bevorstehenden Selbstmord gelten.

### 1.3 Zur Kommunikation mit Emotikons

Emotikons stellen ein wichtiges Mittel der Kommunikation im Internet und in anderen Medien (z.B. SMS) dar. Nach dem hier vertretenen Zeichenmodell liegt Kommunikation genau dann vor, wenn an einer *Semiose* die Zeichenbestandteile *Sender* (z.B. Schulleiter), *Adressat* (Empfänger des Senders: z.B. Schüler), *Zeichen* im engen Sinne (z.B. ein strafendes Gespräch), *Botschaft* (z.B. ›Du hast mehrfach gegen die Schulordnung verstoßen‹), *Medium* (in diesem Fall: Schallwellen) und *Kontext* (in diesem Fall: Schule) beteiligt sind.

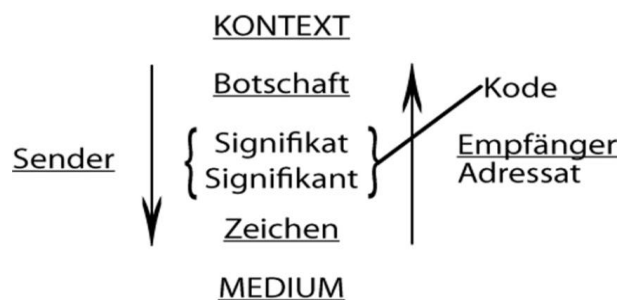


Abb. 1:  
Zeichenmodell von Roland Posner (1992: 7)

Eine Besonderheit der Kommunikation mit Emotikons besteht in der Art und Weise, wie emotionale Zustände repräsentiert werden. Wie die Mimikforschung zeigt, lassen sich Emotionen in realen Kommunikationsformen (face-to-face-Gespräch) nur schwer verbergen oder vortäuschen. Sie treten weitgehend unwillkürlich auf und werden vom Gegenüber i.d.R. korrekt gedeutet. Dagegen müssen die Gesichtsausdrücke und sonstigen Darstellungen von Emotikons keine unmittelbare Folge eines emotionalen Zustands sein, da sie bewusst ausgewählt werden. Des Weiteren sind Emotikons immer hyperbolisch. Eine Übertreibung visueller Zeichenmerkmale kann bei allen Emotikons – selbst bei den einfachen – festgestellt werden. Bezüglich der kommunikativen Funktion könnten Emotikons – angelehnt an die Gestenklassifikation von Ekman (1980: 98) – folgendermaßen klassifiziert werden:

<sup>2</sup> Doch mehr zur Mimikforschung im nächsten Abschnitt.

- *Sprachtextbegleitende Emotikons*: Sie treten entweder texträumlich nebeneinander oder textzeitlich nacheinander auf:
  - *Betonende Emotikons*: Sie heben einzelne Wörter hervor. Z.B. ›Heute habe ich einen süßen Hund gesehen! 🐶 ‹
  - *Unterstreichende Emotikons*: Sie heben den ganzen Satz hervor. Z.B. ›Das war wieder einmal ein richtig mieser Tag! 😞 ‹Bei beiden besteht die Hauptfunktion in dem Wunsch der Vermeidung von Missverständnissen.
- *Antithetische Emotikons*: Es besteht ein konträrer oder kontradiktorischer Gegensatz zwischen dem Sprachtext und dem verwendeten Emotikon. Antithetische Emotikons dienen besonders als Ironiesignale. Benutzer von Emotikons neigen dazu, im Zweifelsfall dem Bild zu glauben. Z.B.: ›Heut' geht's mir mal wieder super!!! 😏 ‹
- *Sprachtextersetzennde Emotikons*: Es werden lediglich Emotikons texträumlich nebeneinander oder textzeitlich nacheinander verwendet. Hierbei können sich diverse Bedeutungen, Bedeutungskombinationen und kommunikative Absichten ergeben. So spielt z.B. die Zeichenfolge: › 🤖 🏎 ‹ auf anstrengende körperliche Aktivitäten an.

## 2. Klassifikation der Objektrelation von Emotikons

Der im Folgenden vorgestellte Versuch einer Klassifizierung der Objektrelation von Emotikons stellt eine an Peirce angelehnte, aber nicht devot eingehaltene Zuordnung zu den Klassen *Ikon*, *Index* und *Symbol* dar. Nach Peirce weist das Ikon »mit seinem wirklichen oder fiktiven Objekt eine Ähnlichkeit auf«. Ein Index ist dagegen »ein Zeichen, das nicht in einer abbildenden, sondern in einer realen Verbindung mit seinem Objekt steht«, etwa »als Hinweis oder Anzeige« und das Symbol unabhängig von der »Ähnlichkeit oder [der] physische[n] Verbindung mit seinem Objekt« (vgl. OEHLER 1979: 14). Der im laufenden Beitrag vertretene Ansatz sieht in der Objektrelation von Emotikons den durch die Zeichen (Emotikons) bewirkten Zugang zu einer möglichen intendierten Emotion: Die ikonische Relation besteht in einem direkten, kulturunabhängigen und natürlichen; die indexikalische in einem indirekten, weitgehend kulturabhängigen und natürlichen und die symbolische in einem indirekten, kulturabhängigen und künstlichen Zugang zu einer möglichen intendierten Emotion.

Objektrelation	<i>Ikonomisch</i>	<i>Indexikalisch</i>	<i>Symbolisch</i>
Zugang zur Emotion	direkt	indirekt	indirekt
kulturelle Bedingtheit	kulturunabhängig	weitgehend kulturabhängig	kulturabhängig
Entstehungsweise	natürlich	natürlich	künstlich

Tab. 1:  
Klassifikation der Emotikons

## 2.1 Emotikon-Ikons

Ein direkter, kulturunabhängiger und natürlicher Zugang zu einer Emotion wird durch Emotikons, die Gesichter beinhalten (*Smileys*), ermöglicht. Er lässt sich auf die – wenigstens – prototypische (vgl. KLEIBER 1998) Ähnlichkeit mit realen Gesichtern sowie auf die natürliche Emotionserkennung zurückführen. In der Mimikforschung stellen die Einschätzungen von Emotionsexpressionen und die bei der Darstellung von Basisemotionen beteiligten Muskelbewegungen einen gut erforschten Bereich dar. Besonders hervorzuheben sind das von Paul Ekman und Wallace Friesen (1978) entwickelte Kodierungsverfahren *Facial Action Coding System* und ihre Studien mit Ureinwohnern im australischen Papua-Neuguinea, durch die – neben vielen anderen Studien, auf die hier im Einzelnen nicht eingegangen werden kann – die Kulturunabhängigkeit und Natürlichkeit der Hervorbringung und Deutung des mimischen Ausdrucks der sechs Basisemotionen nachgewiesen werden konnte (vgl. EKMAN/ELLSWORTH/FRIESEN 1972; EKMAN/FRIESEN/HAGER 2002; EKMAN 2003; WALEYER 2003).

### Traurigkeit:

- nach unten gezogene Mundwinkel: *musculus depressor anguli oris* (dt.: Mundwinkelniederzieher)
- gesenkte Oberlider: *musculus orbicularis oculi, pars palpebralis* (dt.: Augenlider)
- in der Innenseite nach oben gezogene Augenbrauen: *musculus corrugator supercilii* (dt.: Runzler der Augenbraue)
- Heben der Nasenwurzel: *musculus nasalis* (dt.: Nasenmuskel)



Abb. 2:  
Gesichtsausdruck für Traurigkeit (REICHARDT 2007: 6)

### Ärger/Wut/Zorn:

- stechender Blick durch Heben und Straffen der Augenlider: *musculus orbicularis oculi, pars palpebralis* (dt.: Teil der Augenlider)
- nach unten und zusammengezogene Augenbrauen: *musculus depressor supercilii* (dt.: Herunterzieher der Augenbraue) zusammen mit dem Muskel am Nasenrücken *musculus procerus* (dt.: erweiterter Muskel)
- Zusammenpressen der Lippen oder – bei extremen Formen von Wut – Zeigen der Zähne: *musculus orbicularis oris* (dt.: Mundringmuskel)



Abb. 3:  
Gesichtsausdruck für Ärger/Wut/Zorn (REICHARDT 2007: 6)

### Überraschung:

- Aufreißen der Augen: *musculus orbicularis oculi, pars palpebralis* (dt.: Teil der Augenlider)
- gehobene Augenbrauen: *musculus frontalis* (dt.: Frontalmuskel)
- gehobene Augenwinkel: *musculus orbicularis oculi* (dt.: Augenringmuskel)
- nach unten fallender Kiefer: *musculus depressor labii inferioris* (dt.: Niederzieher der Unterlippe) und *musculus depressor anguli oris* (dt.: Mundwinkel-niederzieher)



Abb. 4:  
Gesichtsausdruck für Überraschung (REICHARDT 2007: 8)

**Angst:**

- nach unten fallender Kiefer und horizontal verzerrte Lippen: *musculus depressor labii inferioris* (dt.: Niederzieher der Unterlippe), *musculus depressor anguli oris* (dt.: Mundwinkelniederzieher) und *musculus orbicularis oris* (dt.: Mundringmuskel)
- starr geradeausgerichteter Blick und 1 bis 2 Sekunden lang geweitete Pupillen in Verbindung mit einem weiten Aufreißen der Augen: *musculus orbicularis oculi, pars palpebralis* (dt.: Teil der Augenlider)
- hochgezogene zur Mitte hin gerunzelte Augenbrauen: *musculus frontalis* (dt.: Frontalmuskel)



Abb. 5:  
Gesichtsausdruck für Angst (REICHARDT 2007: 7)

**Ekel:**

- hochgezogene Oberlippe: *musculus levator labii superioris* (dt.: Oberlippenheber)
- Nasenrümpfen: bes. *musculus nasalis* (dt.: Nasenmuskel)
- angehobene Wangen: *musculus zygomaticus maior* (dt. höherer Jochbein-Muskel, oder: Wangenheber)
- Senken der Augenbrauen: *musculus depressor supercillii* (dt.: Augenbrauensenker)
- vorgeschobene Unterlippe: *musculus orbicularis oris* (dt.: Mundringmuskel)



Abb. 6:  
Gesichtsausdruck für Ekel (REICHARDT 2007: 7)



**Freude:**


- hochgezogene Mundwinkel: *musculus risorius* (dt.: zum Lachen dienender Muskel)
- Lachfalten durch an die an der Außenseite zusammengezogenen Augenringmuskel (*musculus orbicularis oculi*)
- angehobene Wangen: *musculus zygomaticus maior* (dt.: Wangenheber)
- leicht gesenkte Augenbrauen: *musculus depressor supercilii* (dt.: Augenbrauensenker)



Abb. 7:  
Gesichtsausdruck für Freude (REICHARDT 2007: 7)

Basisemotionen werden von *Smileys* (Teilmenge der Emotikons) in allen Komplexitätsstufen repräsentiert. Die traditionellen aus den USA stammenden Tastaturzeichen-Emotikons beschränken sich auf wesentliche Züge des mimischen Ausdrucks. So dominieren bei den Zeichen für ›Freude‹ die Markierung der hochgezogenen Mundwinkel durch schließende Klammern – z.B.: :), ;-), =), :], :> – oder Anspielungen auf die Kontraktion des Augenringmuskels – z.B. durch Akzente oder X'e wie in ^^ und x). ›Trauer‹/›Unglücklichkeit‹ wird hingegen durch öffnende Klammern dargestellt: z.B.: :-(, :(, =(, :[, :<. Zur Kennzeichnung von ›Überraschung‹ werden – analog zum geöffneten Mund – große und kleine O's sowie Nullen verwendet: :-0, :o, =O, :O, O, .O, :o. Die ebenfalls den USA entsprungenen grafischeren Gelbgesicht-Smileys können zusätzlich komplexe Muskelbewegungen wie die in der Innenseite nach oben gezogenen Augenbrauen bei Traurigkeit – z.B. 😞 – und die nach unten und zusammengezogenen Augenbrauen bei Wut/Ärger/Zorn – z.B. 😡 – darstellen, d.h. nicht nur – wie die Tastatur-Emotikons – andeuten. Keine Grenzen gesetzt sind den dem ostasiatischen Raum entsprungenen hochgrafischen und weitgehend animierten Emotikons (*Animotikons*). Hierzu zählen u.a. folgende Typen:








- eine komplexere und animierte Variante der Gelbgesicht-Smileys aus China, die sich – neben der umfangreichen Darstellung von Gesichtsmuskelstellungen – durch die Hinzufügung von (1.) emotionsverstärkenden Details wie Wasserfälle aus Tränen für ›Traurigkeit‹ – z.B.: 😭 – oder ein geöffneter Mund mit Zunge und Rachenbereich für ›extreme

Wut« und von (2.) personendifferenzierenden Merkmalen wie etwa breite Augenbrauen auszeichnet: z.B.: .

- Die taiwanischen WanWan-Emotikons zeigen einen Büroarbeiter vor seinem Computer, der über ein vergleichbares Ausdrucksrepertoire wie die eben beschriebenen Gelbgesichter verfügt:

Traurigkeit z.B.: , Wut z.B.: , oder ›Ekel‹ durch das Rümpfen seiner Nase ausgedrückt, z.B. .

Neben den im weitesten Sinne menschlichen Emotikons werden die oben beschriebenen Gesichtsausdrücke auch bei Tieren, anderen Wesen und Gegenständen (z.B. Nahrung) verwendet:

- So stellen z.B. die chinesischen Panste-Comic-Emotikons einen Außerirdischen mit über den Kopf gezogener Strumpfhose dar, der über eine der menschlichen Emotionsexpression entlehnte Mimik verfügt: z.B. hängende Augen und nach unten gezogene Mundwinkel für ›Traurigkeit‹ (z.B.: ) oder ein starr geradeaus gerichteter Blick in Verbindung mit einem weiten Aufreißen der Augen für ›Angst‹ (z.B.: ).
- Bei den BaoZi-Emotikons handelt es sich um *Bildpersonifikationen* (Sonderform der *Bildmetapher*), die durch die Kombination von BaoZi-Knödeln – rundförmige Klöße aus Japan – und menschlichen Gesichtern mit Extrememotionen zustande kommen: z.B. angehobene rote Wangen und nach oben gezogene Mundwinkel bei geöffnetem Mund mit Lachstellung für ›große Freude‹ – z.B.:  – oder hängende Augen in Verbindung mit einem Fluss aus Tränen für ›große Traurigkeit‹, z.B.: .
- Als prägnantes Beispiel für aus den USA stammende in unserem Sinne ikonische Emotikons können die Smileys zu den Kung-Fu-Panda-Filmen gelten: so etwa Ausdrücke für ›Freude‹ – z.B.: , für ›Wut‹ – z.B.:  – oder für ›Traurigkeit‹ – z.B.: .

## 2.2 Emotikon-Indexe





Ein indirekter, weitgehend kulturabhängiger, aber natürlicher Zugang zu einer Emotion wird durch folgende Zeichenmerkmale bei Emotikons erreicht:

- bildsynekdochische Teilmengen der Kinesik ohne Basisemotionen-Mimik: z.B.:
  - synekdochische Gesten, die auf emotional aufgeladene Situationen oder auf bestehende Emotionen hinweisen
  - synekdochisches Blickverhalten (bzw. Augenverhalten)





- sonstige Gegenstände und Beschaffenheiten, die synekdochisch für emotionale Zustände oder Befindlichkeiten (z.B. Krankheit) stehen

Bei der Bildsynekdoche<sup>3</sup> handelt es sich um einen rhetorischen Bildtropus (Prinzip: *Substitution*), wo die ausgetauschten (entspricht dem *verbum proprium*) und die austauschenden visuellen Zeichen/-merkmale (entspricht dem *verbum translatum*) in einer der Teilmengen-Gesamtmenge-Beziehung entsprechenden Relation zueinander stehen. Emotikon-Indexe lassen sich auf die Teilaspekt-Gesamtaspekt-Beziehung reduzieren. Ihre Indirektheit ist darauf zurückzuführen, dass von einer rhetorischen und nicht von einer im weitesten Sinne buchstäblichen Darstellungsweise Gebrauch gemacht wird. Auf eine weitgehende Kulturabhängigkeit kann wegen der Verwendung von gestischen Kodes geschlossen werden. Im Gegensatz zum mimischen Ausdruck von Basisemotionen ist Gestik vorwiegend kulturell kodiert. Da die Gesten, Gegenstände und Beschaffenheiten dennoch – bis auf Ausnahmen wie Berufsgesten (z.B. auf der Baustelle) – ohne künstliches Zutun des Menschen auftreten, sind sie dennoch natürlich.

Indexikalisch sind Emotikons besonders dann, wenn sie bewusst nicht über mimische, sondern nur über gestische Ausdrücke, die synekdochisch auf Emotionen verweisen, verfügen. Ein gutes Beispiel hierfür sind die chinesischen Tusiki-Emotikons, die ein Kaninchen mit einem variationslosen Gesicht, in dem lediglich zwei schmale Linien die Augen andeuten, zeigen:

- So stehen z.B.  und  für ›Freude‹.<sup>4</sup>
- Dagegen stehen folgende Zeichen – in Kombination mit synekdochischen Beschaffenheiten – (hier *Verletzung* und *Schaden in der Wand*) eher für ›Traurigkeit‹:  und .

Daneben können auch mimische Emotikons additiv über auf Emotionen verweisende Gesten verfügen. Hier ein paar Beispiele:

- eine Kombination des mimischen Ausdrucks von ›Freude‹ mit dem Vor-Freude-Springen bei den chinesischen nonopanda-Emotikons:  oder .
- eine Kombination des mimischen Ausdrucks von ›Traurigkeit‹ mit einer Abwehrgeste – z.B.:  – und von einer Ärger/Wut/Zorn-Mimik mit einer nach vorne geneigten, aggressiven Gestik – z.B.:  – bei den WanWan-Emotikons.

Als Beispiel für ein synekdochisches Blickverhalten möchten wir folgendes BaoZi-Emotikon anführen, bei dem das Drehen der Augen als Teilaspekt von

<sup>3</sup> Das Wort *Synekdoche* leitet sich vom altgriechischen Verb *συνεκδέχεσθαι* [synekdehesthai] ab, das die Bedeutung ›mit einem weiteren Argument verstärken‹ trägt.

<sup>4</sup> Bei der Beschreibung der Emotionen wurde häufiger auf onomatopoetische Ausdrücke wie *la la* zurückgegriffen

Verwirrung gelten kann: 🤪 . Sonstige synekdochische Gegenstände und Beschaffenheiten können – neben vielen anderen Möglichkeiten – die hyperbolische Darstellung eines grünen Gesichts und Erbrechen als Teilaspekte für ›Übelkeit‹ (Übertreibung von Gesichtsblassheit) – z.B. 🤢 – oder Schweißtropfen als Folge von Nervosität sein: z.B. 🥵 (in diesem Fall von Scham ausgelöste Nervosität).

### 2.3 Emotikon-Symbole

Indirekte, kulturabhängige und künstliche Verweise auf Emotionen können bei Emotikons durch die Verwendung von sprachlichen Zeichen, Bildsymbolen oder Symbolfarben erreicht werden.

- So werden bei den WanWan-Emotikons ikonische Zeichen (Mimik) und Gesten-Indexe mit chinesischen Sprachzeichen kombiniert: z.B. das Wort *Schock* mit einem Angst-Gesicht und einer Angst-Gestik: 😱, das Wort *genervt* mit mimischen und gestischen Zeichen für ›Wut‹: 😡 und das Wort *depressiv* mit Mimik und Gestik für Traurigkeit: 😞.

- Emotikon-Bildsymbole lassen sich auf die Mangakultur zurückführen.
  - So kreuzförmige Linien auf einem Gesicht bei Emotikons des ostasiatischen Raums für ›Ärger/Wut/Zorn‹:

z.B.: 😡, 😡, 😡 oder

- mindestens drei sich stufenförmig verlängernde vertikale Parallellinien

für ›Peinlichkeit‹ und ›Sprachlosigkeit‹, z.B.: 🤪, 🤪, 🤪.

In Ostasien ist es zudem üblich, die gleichen Bildsymbole auch in Fernsehshows neben den Gesichtern von Teilnehmern einzublenden (Es versteht sich von selbst, dass diese nicht live ausgestrahlt werden!); so etwa bei der taiwanischen Show *Kang Xi Lai Le*:



Abb. 8:  
Taiwanische Show Kang Xi Lai Le. Ausschnitt aus Kang Xi Lai Le  
Quelle: <http://www.maplestage.com/content/%E5%BA%B7%E7%86%99%E6%9D%A5%E4%BA%86>  
[letzter Zugriff: 03.08.2011]

- Gute Beispiele für Farbsymbolik bei Emotikons sind u.a. rosarote Farbtöne als Zeichen für ›Warmherzigkeit‹ oder graue Farben als Zeichen für ›Tristheit‹ bei den WanWan-Smileys:  und .

### 3. Schlussbemerkung

Unser Beitrag setzte sich mit der Als-ob-Struktur von Emotikons im World Wide Web und in anderen Medien auseinander. Es wurde gezeigt, dass sowohl deren Formseite (Syntax) als auch Bedeutungsebene (Semantik und Pragmatik) von dem Auftreten realer Gesichtsausdrücke im natürlichen und sozialen Kontext abgeleitet sind. Auch wurde herausgearbeitet, dass auf der indexikalischen und symbolischen Ebene unbegrenzt viele Mentefakte (z.B. Comic- und Fernsehkultur) repräsentiert werden können. Dies geschah im Einzelnen durch

- eine Explikation der Repräsentation von Zeichentypen durch Emotikons,
  - die Klassifikation ihrer kommunikativen Funktion sowie
  - durch eine Unterscheidung der Objektrelationen von Emotikons,
- wobei in umfassender Weise auf vielfältige und interkulturelle Beispiele von Emotikons eingegangen wurde.

### Literatur

- BARTHES, ROLAND: Rhétorique de l'image. In: *Communications*, 4, 1964, S. 40-51
- CACIOPPO, JOHN T.; ELAINE HATFIELD; RICHARD L. RAPSON: *Emotional Contagion*. Cambridge [Cambridge UP] 1994
- EKMAN, PAUL; PHOEBE ELLSWORTH; WALLACE V. FRIESEN: *Emotion in the Human Face*. New York [Pergamon Press] 1972
- EKMAN, PAUL: *Emotions Revealed. Understanding Faces and Feelings*. London [Weidenfeld & Nicolson] 2003
- EKMAN, PAUL; WALLACE V. FRIESEN; JOSEPH C. HAGER: *Facial Action Coding System. The Manual*. CD-Rom. Salt Lake City [Network Information Research Corporation] 2002
- EKMAN, PAUL: Three classes of nonverbal behavior. In: VON RAFFLER-ENGEL, WALBURGA (Hrsg.): *Aspects of Nonverbal Communication*. Lisse [Swets and Zeitlinger] 1980, S. 89-102
- HESS-LÜTTICH, ERNEST W. B. ET AL. (Hrsg.): *Kodikas/Code. Ars Semeiotica*, 33(1-2), 2010

- JORNA, RENÉ J.; BAREND VAN HEUSDEN; ROLAND POSNER (Hrsg.): *Signs, Search, and Communication. Semiotic Aspects of Artificial Intelligence*. Berlin [de Gruyter] 1993
- KJØRUP, Søren: Pictograms. In: POSNER, ROLAND; KLAUS ROBERING; THOMAS A. SEBEOK (Hrsg.): *Semiotik – Semiotics. Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur*. Band 4. Berlin [de Gruyter] 2004, S. 3504
- KLEIBER, GEORGES: *Prototypensemantik. Eine Einführung*. Tübingen [Narr] 1998
- LANDSCH, MARLENE; HEIKO KARNOWSKI; IVAN BYSTRINA (Hrsg.): *Kultur-Evolution: Fallstudien und Synthese*. Frankfurt/M. [Lang] 1992
- DASCAL, MARCELO; DIETFRIED GERHARDUS; KUNO LORENZP; GEORG MEGGLE (Hrsg.): *Sprachphilosophie: Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung*. Berlin [de Gruyter] 1996
- OEHLER, KLAUS: Idee und Grundriß der Peirceschen Semiotik. In: POSNER, ROLAND; KRAMPEN, MARTIN (Hrsg.): *Zeitschrift für Semiotik*, 1, 1997, S. 14
- POSNER, ROLAND; KRAMPEN, MARTIN (Hrsg.): *Zeitschrift für Semiotik*, 1, 1997
- POSNER, ROLAND: Was ist Kultur? Zur semiotischen Explikation kulturwissenschaftlicher Grundbegriffe. In: LANDSCH, MARLENE; HEIKO KARNOWSKI; IVAN BYSTRINA (Hrsg.): *Kultur-Evolution: Fallstudien und Synthesen*. Frankfurt/M. [Lang] 1992, S. 2-12
- POSNER, ROLAND: Believing, Causing, Intending: The Basis for a Hierarchy of Sign Concepts in the Reconstruction of Communication. In: JORNA, RENÉ J.; BAREND VAN HEUSDEN; ROLAND POSNER (Hrsg.): *Signs, search, and Communication. Semiotic Aspects of Artificial Intelligence*. Berlin [de Gruyter] 1993, S. 215–270
- POSNER, ROLAND: Sprachphilosophie und Semiotik. In: DASCAL, MARCELO; DIETFRIED GERHARDUS; KUNO LORENZP; GEORG MEGGLE (Hrsg.): *Sprachphilosophie: Ein internationales Handbuch zeitgenössischer Forschung*. Berlin [de Gruyter] 1996, S. 1658–1685
- SANDERSON, DAVID: Lexikon der Emotikons. In: *Zeitschrift für Semiotik. Technisch vermittelte Kommunikation*, 19 (3), S. 307–315
- POSNER, ROLAND; KLAUS ROBERING; THOMAS A. SEBEOK (Hrsg.): *Semiotik – Semiotics: Ein Handbuch zu den zeichentheoretischen Grundlagen von Natur und Kultur*. Band 4. Berlin [de Gruyter] 2004
- REICHARDT, NILS: Mimik und Gestik bei virtuellen Charakteren. 2007. <https://www-vs.informatik.uni-ulm.de/teach/ss07/3d/ausarbeitung/Nils%20Reichardt%20-%20Mimik%20und%20Gestik.pdf> [letzter Zugriff: 01.08.2011]
- SCHIWY, GÜNTHER: *Der französische Strukturalismus*. Hamburg [Rowohlt] 1969
- SCHLABERG, CLAUS: Bilder als Zeichen oder Denotieren Bilder?. In: *Kodikas/Code. Ars Semeiotica*. 33(1-2), 2010, S. 101-116
- SPITZMÜLLER, JÜRGEN: *Einführung in die germanistische Sprachwissenschaft*. [http://www.ds.uzh.ch/lehrstuhlduerscheid/docs/spitzm/ws2005-06/1\\_loesungen-semiotik-1.pdf](http://www.ds.uzh.ch/lehrstuhlduerscheid/docs/spitzm/ws2005-06/1_loesungen-semiotik-1.pdf) [letzter Zugriff: 03.10.2011]

- VAIHINGER, HANS: *Die Philosophie des als ob: System der theoretischen, praktischen und religiösen Fiktionen der Menschheit auf Grund eines idealistischen Positivismus*. Mit einem Anhang über Kant. Berlin [Reuther & Reichard] 1911
- VON RAFFLER-ENGEL, WALBURGA (Hrsg.): *Aspects of Nonverbal Communication*. Lisse [Swets and Zeitlinger] 1980
- WALDEYER, ANTON: *Anatomie des Menschen*. Berlin [de Gruyter] 2003, S. 225-230

## Emotikon-Abbildungsverzeichnis

DOLC GMBH: *Komplexe Gelbgesicht-Smileys*  
<http://www.dolc.de/forum.php>  
[letzter Zugriff: 15.09.2011]

DREAMWORKS ANIMATION SKG, INC.: *Kung Fu Panda Smileys*  
<http://www.kungfupanda.com>  
[letzter Zugriff: 03.06.2008]

MOPP: *BaoZi-Knödel*  
<http://dzh.mop.com>  
[letzter Zugriff: 01.09.2011]

MICROSOFT CORPORATION: *WanWan-Emotikons*  
<http://ent.msn.com.tw/plus/msn/wanwan.htm>  
[letzter Zugriff: 01.09.2011]

NETEASE: *nonopanda-Emotikons*  
<http://nonopanda000.blog.163.com/blog/static/13218831620111010113419119>  
[letzter Zugriff: 14.01.2011]

NETEASE: *Panste-Pix-Emotikons*.  
<http://heiheirage.blog.163.com/blog/static/4329785200931752150757>  
[letzter Zugriff: 12.01.2011]

TURNER-SI DIGITAL: *Tusiki-Emotikons*  
<http://www.clubtuzki.com/zh-hans/emoticon>  
[letzter Zugriff: 05.05.2009]