

國立臺東大學美術產業碩士學位
在職進修專班碩士論文

網路臉部表情符號之符碼研究



研究生：陳明珠
指導教授：陳錦忠

中華民國九十八年七月

國立台東大學
學位論文考試委員審定書

系所別：美術產業碩士學位班

本班	陳明珠	君
所提之論文	網路臉部表情符號之符碼研究	
業經本委員會通過合於	<input checked="" type="checkbox"/>	碩士學位論文
	<input type="checkbox"/>	博士學位論文
論文學位考試委員會	陳明珠 (學位考試委員會主席)	
	林永利	
	陳錦忠 (指導教授)	
論文學位考試日期	98年 6月 13日	
國立台東大學		

附註：1. 一式二份經學位考試委員會簽後，送交系所辦公室及註冊組或進修部存查。

2. 本表為日夜學制通用，請依個人學制分送教務處或進修部辦理。

誌謝辭

論文終於順利完成了！從選定題目、計劃研究方向、收集文獻，到設定研究方法以及研究內容的分析等等，這四百多個日子裡，中間經歷了多次的修改討論，有時辛辛苦苦收集閱讀了許多文獻，卻又因為文獻收集的方向錯誤必須忍痛捨棄，有時因為研究過程必須持續思考不能中斷思緒，常常是從白日寫到黑夜，又不知不覺從黑夜寫到了白天。幸好，我的指導教授—陳錦忠老師，總是在我焦頭爛額的研究過程中提醒我別忘記寫論文時該注意的細節，也感謝我的另一位論文考試指導教授—郭美女老師糾正我論文敘述的技巧，同時還有一位論文考試指導教授—林永利老師更細心的指導我論文在閱讀時需注意的架構流程，讓我今日的論文能完整的呈現。

每當我在為了論文的撰寫焦頭爛額時，寶寶的照顧是我最大的牽掛。看著寶寶從幾個月大陪著我一塊兒寫論文、看書、找資料，直到現在他已經在學習走路，我的論文也完成了；這中間的過程，幸好有婆婆和媽媽對我的支持，兩人無怨無悔的幫我照顧孩子、料理家務，讓我不需為家事煩心，她們不斷的隨時關心我的論文進度，替我加油打氣，如果不是他們的幫忙，我根本無法心無旁騖的努力衝刺，真的非常謝謝她們！

還有我身邊的戰友，珮華、雨薇、僑韻的幫忙，因為有大家的互相監督、互相提醒，所以我們的論文進度才能順利達成，雖然珮華不能如期達成論文完成的目標，仍須繼續努力寫著未完成的論文，她依然在我需要幫助的時候伸出援手，真的很感謝珮華的心胸與度量；其他還要感謝許許多多聽我吐露苦水，幫我指正論文錯誤的瓊儀、巧縈等人。我想，這篇論文的完成不是我一個人的成功，而是許多親人、老師、朋友對我的指導與協助，才能使論文順利付梓；如果我今日有一點榮耀，都應該要歸功於大家一起分享，謝謝大家！

2009.7.1 明珠寫於台東

網路臉部表情符號之符碼研究

作者：陳明珠

國立台東大學美術產業系

摘要

表情符號在網路世界已經成為可以心領神會的圖像符號了，傳達情緒的表情符號在純粹文字的溝通語境中成了輕鬆的調節劑，尤其以「臉部表情」為表情符號的數量最大宗。但是簡單的鍵盤符號組合何以能在複雜的溝通語境之中被閱讀理解？其能正確傳達與接收理解意義的背後因素是本研究欲探討的。

本研究藉符號學理論對臉部表情符號進行分類與分析。首先了解臉部表情符號的使用情形及單位素材的選用與位置特色分析，再利用Peirce提出的肖像、指示、象徵的符號類型幫助我們辨識單位與臉部表情符號，以及Saussure提出的符碼理論分析單位在系譜軸與毗鄰軸的組合現象，歸納出符號與符號之間的意義關係與規則，找出與圖像閱讀理解的關係。

最後從分析結果可得知：臉部表情符號在選用單位時有五點原因：輸入快速、造形肖像、象徵與指示性功能、意符發音功能、位置特色。使用單位組合時，有其任意性提供網路使用者發揮組合的創意，但是亦有組合的規則性，否則會造成訊息無法傳達；不同單位的組合關係會使臉部表情符號的意義隨之影響，同一意符可以有多種意指、同一意指可以有多種意符來表示。而臉部表情符號當作圖像符號時，對閱讀理解的影響因素有五點：一、能看出結構性再現；二、以知覺幫助圖像閱讀；三、背景經驗的輔助；四、視覺想像的能力；五、配合語境上下文。所以符號學可以用以分析臉部表情符號，繼而幫助我們理解臉部表情符號背後的閱讀規則。

關鍵詞：表情符號、符號學、圖像。

A Study of Facial Emotional Symbols on the Internet

CHEN, MING-ZHU

Abstract

Emotional symbols on the Internet have become images that the heart receives and spirit knows it. Emotional symbols that express feelings also become relaxed conditioner in text messaging; “facial emotional symbols” are the largest amount. Why simple symbol composing can be understood in complicated language communication? The purpose of this study is to investigate the reason why they can be transited and received correctly and the factors behind it.

Facial emotional symbols are categorized and analyzed according to the semiology theory. Firstly it is to understand how facial emotional symbols are used, how materials are chose, and feature analysis. Facial emotional symbols are made out through portrait, indicative and symbolized categories presented by *Peirce*. Relations and rules among symbols are generalized through composing of pedigree and adjacency by semiology theory presented by *Saussure*, to find out the relation of image reading understanding.

It is concluded that there are 5 reasons for the selection of facial emotional symbols: rapid input, form portrait, symbolized and indicative function, symbol pronounced function, and position features. While using unit composing, there are creativities provided by Internet users, though they still follow some rules, or they might cause message misunderstandings. Different unit composing result in different symbol meanings, one symbol can indicate different meanings while single meaning can use many symbols.

When facial emotional symbols looked on as image symbols, there are 5 factors that affect understandings: 1. they can be perceived reconstruction. 2. they can help image reading though consciousness. 3. they can assist background experience. 4. they have visual imagination. 5. they can cooperate with context. Therefore, semiology theory can be used in analyzing facial emotional symbols, and help

understanding the reading rules behind them.

Keyword: emotional symbol, semiology, image



目 次

頁次

第一章 緒論	1
第一節 研究背景與動機	1
第二節 研究目的與問題	4
第三節 研究範圍與限制	6
第四節 名詞釋義	11
第二章 文獻探討	12
第一節 網路表情符號概述	12
一、表情符號的起源	12
二、表情符號的類型	14
三、表情符號的閱讀	15
第二節 符號學概述	17
一、符號與生活	18
二、符號	19
三、符號學理論	21
(一) 美國哲學家 Charles Sanders Peirce	22
(二) 瑞士語言學家 Ferdinand de Saussure	25
(三) Peirce 與 Saussure 的理論比較	29
第三節 圖像符號的閱讀	32
一、圖像的定義	32
二、圖像符號的意義形成	33
三、影響圖像符號辨識的因素	34
(一) 從觀看者的角度	34

(二) 從圖像符號的角度·····	37
(三) 圖像上下文的不同·····	39
第三章 研究方法與流程·····	41
第一節 研究方法·····	41
一、內容分析·····	41
二、符號學分析·····	43
第二節 研究流程·····	48
第四章 臉部表情符號的符號學詮釋·····	51
第一節 網路臉部表情符號與單位素材·····	51
一、臉部表情分類與單位使用歸納·····	51
二、符號單位的位置特色·····	59
三、單位素材的選用因素·····	70
第二節 網路脸部表情符號之符碼·····	71
一、單位系統的建立與分析·····	72
(一) 眼睛單位系統·····	72
(二) 嘴巴單位系統·····	77
(三) 鼻子單位系統·····	81
(四) 脸部單位系統·····	82
(五) 示意單位系統·····	84
(六) 單位系統的比較·····	86
二、系譜軸與毗鄰軸之符碼分析·····	88
(一) 符碼的組合模式·····	89
(二) 單位使用的任意性·····	91
(三) 組合的規則性·····	93
(四) 組合的單位數量·····	94

(五) 組合與關係的影響.....	96
第三節 網路臉部表情符號的符碼與類型.....	98
一、極簡型符碼模式.....	98
二、基本型符碼模式.....	99
三、變化型符碼模式.....	102
四、符碼與圖像閱讀.....	107
(一) 看出結構性再現.....	108
(二) 以知覺幫助圖像閱讀.....	108
(三) 背景經驗的輔助.....	109
(四) 視覺想像的能力.....	109
(五) 配合語境上下文.....	110
第五章 結論與建議.....	112
第一節 結論.....	113
第二節 建議.....	117
參考文獻.....	120
附錄一 臉部表情符號之單位素材表.....	124
附錄二 網路脸部表情符號之樣本表.....	126

表 次

表 2-2-1 符號學之學術名詞中譯比較	21
表 2-2-2 Peirce 符號三種類型	25
表 2-2-3 各符號家對符號的語意三角的用詞	30
表 3-1-1 符號單位的座標對應表	46
表 3-1-2 歸納單位系統與所指涉客體的關係	47
表 4-1-1 網路臉部表情符號樣本之表現形式	53
表 4-1-2 半形、全形符號所組合的差異	55
表 4-1-3 日式、東亞式的十二種臉部表情符號家族	57
表 4-1-4 眼睛單位座標表與九宮格位置圖	60
表 4-1-5 眼睛單位座標表比較	62
表 4-1-6 嘴巴單位座標表與九宮格位置圖	65
表 4-1-7 嘴巴單位座標表比較	66
表 4-1-8 鼻子單位座標表與九宮格位置圖	68
表 4-1-9 鼻子單位座標表比較	68
表 4-2-1 單個眼睛單位系統與所指涉客體的關係	73
表 4-2-2 成雙眼睛單位系統與所指涉客體的關係與分析	74
表 4-2-3 嘴巴單位系統與所指涉客體的關係與分析	78
表 4-2-4 鼻子單位系統與所指涉客體的關係與分析	81
表 4-2-5 臉部單位系統與所指涉客體的關係與分析	83
表 4-2-6 示意單位系統與所指涉客體的關係與分析	84
表 4-2-7 各單位系統的數量比較	86
表 4-2-8 各單位系統的符號類型比較	87
表 4-2-9 各單位種類與漫畫比較	88

表 4-2-10	極簡型臉部表情符號之符碼模式	89
表 4-2-11	基本型臉部表情符號之符碼模式	90
表 4-2-12	變化型臉部表情符號之符碼模式	90
表 4-2-13	常用的慣例單位	92
表 4-2-14	臉部表情符號的對稱形式	94
表 4-3-1	極簡型符碼模式分類表	99
表 4-3-2	基本型符碼模式分類表	100
表 4-3-3	變化型符碼模式分類表	103



圖 次

圖 1-3-1 微軟 MSN 即時通訊表情符號	7
圖 1-3-2 Yahoo! Messenger 即時通訊表情符號	7
圖 1-3-3 網路使用者整理出的表情符號之一	8
圖 1-3-4 網路使用者整理出的表情符號之二	8
圖 1-3-5 網路使用者整理出的表情符號之三	9
圖 1-3-6 網站整理出的表情符號	9
圖 1-3-7 隨機出現在BLOG或討論區之表情符號	10
圖 2-2-1 符號的指涉、範疇分類	20
圖 2-2-2 Peirce 的意義的元素	22
圖 2-3-1 互動的想像力	36
圖 2-3-2 圖像意義形成過程	39
圖 3-1-1 人的臉部器官座標圖	44
圖 3-1-2 臉部表情符號的符碼模式	48
圖 3-2-1 研究流程圖	49
圖 3-2-2 論文分析架構	50
圖 4-1-1 上百種半形、全形符號	56
圖 4-1-2 漫畫之眼睛位置分布	63
圖 4-2-1 單個與成雙眼睛在「場」內的意義呈現比較圖	77

第一章 緒論

表情符號在網路世界隨處可見，傳達情緒的表情符號在純粹文字的溝通語境中成了輕鬆的調節劑，在歐美或日本東亞地區都有屬於自己特色的表情符號，台灣不但接收學習了這些表情符號，也相繼使用中文形式的表情符號來表現；尤其以臉部表情符號的數量之多可以看出網路使用者對「臉部」表情符號的使用偏好，但是這些利用人的臉部作為基礎構成原則的臉部表情符號，其使用的基礎單位卻是眾多的鍵盤上符號或電腦內建之符號；臉部情緒是感性的，而鍵盤符號是理性的，以功能為取向的鍵盤符號能成功的組合成臉部表情圖像，進而產生意義傳達與閱讀的理解，其中閱讀理解線索與組合的規則，就要以近代符號學的角度來進行研究，因為符號學探討的就是符號的使用與規則，所以透過符號學理論來分析這些符號圖像則相當適合，可以幫助我們更加清楚臉部表情符號不只是將數個功能性的鍵盤符號放在一起而已，找出臉部表情符號的規則性讓我們在閱讀這些臉部表情符號時更加容易。同時藉著符號學的分析亦能幫助圖像閱讀因素的了解，讓傳訊者與閱讀者之間的溝通更加順利，也讓這些創意的組合有更多無限的發展可能。

第一節 研究背景與動機

本研究針對論文主題先進行研究背景的說明，說明表情符號在現今的社會使用情形與現象，因為上網人口的急速增加，人際之間的互動需求讓新的溝通型態隨之產生，至今表情符號已在台灣、日本及美國等已經被使用有一段時間；透過研究背景的了解再提出研究者的研究動機從何開始，說明對表情符號的組合與表現的圖像深感興趣的原因。

一、研究背景

電腦與網際網路的普及逐漸改變了人們的生活型態與習慣，由台灣網路資訊中心 TWNIC 2009 年 2 月「台灣寬頻網路使用調查」報告指出，截

至 98 年 1 月 3 日為止台灣地區上網人口已突破 1580 萬，共計有 15,818,907 人曾上網(整體人口 0-100 歲)；12 歲以上之上網人口有 14,188,292 人，上網比例佔整體人口比例為 70.95%，比 97 年增加了 2.44%(台灣網路資訊中心，2009)，可見人們與網際網路的關係日趨緊密。其中我們可以看見新的溝通型態的建立：上網與他人互動遊戲、聊天說話；從過去口語談話轉移到螢幕輸入文字，再從文字出現到視訊談話，其中的演變過程中產生了許多新的溝通輔助工具，其中一個新型態的溝通輔助工具就是表情符號的出現。

聯合新聞網對四萬名雅虎即時傳訊用戶進行的調查，資料顯示這些人有五成二年齡超過三十歲，其中五成五每日使用表情符號，而電郵專家史瓦貝也發現，成年人使用表情符號的情形急遽增加，從當初對表情符號以諷刺態度使用的人們，現在也把它們當成溝通的例行工具了。甚至是軍事和退伍軍人事務網站 Military.com 的創辦人麥可與五角大廈的海軍將領通信時，都大量使用表情符號(聯合新聞網，2007)。紐約時報提到，表情符號原本只是電腦族之間的一種速記、開放資源形式的流行藝術的符號，其產生與使用的時間至今已超過二十五年，從年輕世代的專利到現在深入到成年人的世界，演變成像標點符號一樣普遍獲得接受，幾乎無所不在(聯合新聞網，2007)。

適當的表情符號讓各種社交互動增添趣味以及提供某種程度的保險，避免溝通不良的情形發生，這類普世通行的語言在日本、台灣已發展出類型多元活潑的面貌，並朝更豐富的表現形式持續發展中。

二、研究動機

早期由於圖像符號簡單易懂，老少咸宜，所以就算是文化層次較低的人也多數能看懂，因而圖像符號能做到文字所無法達到的化繁為簡、一目了然的作用，故在過去文盲仍佔絕大多數的社會中，圖像符號是主要的視覺引導工具(李桓，1978)。然而電腦時代的來臨，使得現代人因為資訊科技的發達，減少了用手書寫的機會，增加了利用敲打鍵盤溝通往來的頻率，更帶來了不同於以往的溝通文化。我們可以看到現代人頻繁的透過網路虛擬世界在社群、論壇中進行語言互動，然而，隨著使用者當下的心情、背景、想法等經驗的不同，只有文字的傳達往往容易產生訊息解讀上的差異；所以，當網路世界裡逐漸出現許多表情符號的圖像表達方式的同時，也增加了文字互動時的趣味性，彌補許多文字溝通時可能產生的理解斷層，這

些「非口語傳播」(non-verbal communication)的表情符號成爲最佳輔助說明工具。

從史前時期起，人類就已經開始以視覺形式探索情感、表達自己的想法，並以此儲存或傳達訊息(李硯祖、蘆影，2002)。這些圖畫系統，從一開始實際形體的觀察描繪再到逐步抽象化、固定化，再到產生符號系統，演變成文字系統，徐水良(2007)提到象形文字屬於一種視覺圖像語言，利用事物的視覺圖像用以表示意義。以視覺語言來說，人類所使用的視覺符號——文字，就是圖像式的象形文字。所以，過去人類善於利用事物的視覺圖像來表示意義，而今日林林總總的網路表情符號用來表達情緒的喜怒哀樂，當然也是另一種符號系統，同樣具有圖像的視覺語言，不僅可以傳達發訊者當下心情，也簡短扼要取代一長串的文字說明，讓閱讀者不禁會心一笑、了然於心。

這些圖像符號有的是純粹的鍵盤上的符號組合；有的是中英文字母符號組合；有的是鍵盤符號與中英文字母符號的共組；甚至有的是利用電腦軟體的特殊內碼而組合出的新式表情。雖受限於鍵盤限制，這些簡單的符號卻能組合創造出數十種圖像符號，舉例來說，光是「笑」的表情就有「^_^」、「^++++^」、「^0^」、「^3^」、「=^_^=」、「#^_^#」……等等，這些拆解後的單一符號單獨看並無法令人產生聯想，但是組合後的造形變化多端，在使用者之間多能彼此意會了解，不僅在網路世界溝通時隨處可見，甚至在網路視窗以外的紙筆溝通時也會出現。

「簡化與象徵是圖像符號的特點，它不僅可以超越語言、文字等屏障，促使不同種族、不同語言的人們進行溝通與傳達，也可以簡化字列冗長、字義繁雜的特定表現」(洪明宏，2002，p.71)，組成簡單、易辨識的網路表情符號正是象徵著各種情緒，簡化了不必要的言語解釋，提供人們想像空間及趣味性，所以這些表情符號的語言在網路世界中被熱衷使用；這些表情符號的產生在網路世界中持續不斷的被組合再創新。網路表情符號不僅成爲網路使用者溝通時使用的另一種語言，它也成爲一種創意的圖像遊戲，經由各式表情符號不斷的被設計改造的同時，顯現出網路人十足的創意。

網路表情符號的演變至今，從自行拼湊組合鍵盤上的符號到現今有更方便的內建型卡通圖示表情符號、互動式表情符號出現，可以看到表情符號的下載與使用方式已經更活潑多元，但是仔細注意可以發現，自製符號

組合的表情符號卻從未消失過，經常可見典型的微笑表情出現或是新組合出的表情符號陸陸續續產生，這些簡單的自製表情符號總能讓人感到驚奇，而且有趣的是網路人在解讀這些表情符號時多能輕鬆理解其意涵。

過去的文獻中，關於表情符號的研究論文多以其產生的文化背景、人際互動與傳播關係、風格造型的觀點來探討。而本研究論文對表情符號的組合方式與其意義的解讀深感興趣，為什麼將數個毫不相關的符號單位擺放在一起之後能產生哭、笑的表情？僅僅是單純的鍵盤符號，經由輸入不同的符號、不同的位置和組合方式，符號解讀的可能性卻變化多端；這些符號的選擇和使用，以及這些組合後的表情符號能被正確解讀的背後因素為何？是引起本研究極大的興趣之因。相信這方面非語言傳播的網路表情符號高度使用的結果，在日後網路溝通頻繁的科技社會中，會成為不論男女老少所通俗易懂、約定俗成的符號語言。

第二節 研究目的和問題

表情符號的表現風貌多樣化，扮演了緩和嚴肅的溝通語境、增加傳達趣味性的角色，但是要以什麼角度來研究表情符號？欲解答哪些研究問題？在本節分成研究目的及研究問題來說明。

一、研究目的

表情符號顧名思義就是以情緒表達為主要目的的符號組合，透過閱讀表情符號可以得知符號組合的意義，進而理解傳達的情緒。網路世界的溝通愈來愈熱絡，溝通語境的不同，人們線上交談時使用的表情符號種類也要隨著改變，從符號組合來看，從單純性趨向繁複性；從創作類型來看，常見的喜怒哀樂情緒的表達趨向情緒以外的多元圖像，不但有情緒、有肢體動作，更有物件的符號組合，創作的類型及變化如此豐富，帶給現今網路使用者溝通上的便利與趣味性。

但是表情符號既然是以傳達情緒感受為主要目的，所以本論文的研究針對眾多表情符號種類裡的「臉部」表情符號為主要研究對象，此外，臉部表情符號也是在網路表情符號數量上為最大宗之類型。

本研究除了收集臉部表情符號做整理分類之外，希望從符號學的觀點分析單位的使用原則，並找出臉部表情符號的符碼組合規則，進而分析臉部表情符號的辨識方式、歸納臉部表情符號的類型，以探究臉部表情符號能被正確解讀意義的規則。期望能整理出有系統的臉部表情符號原則，提供網路使用者與設計人在網路圖像和符號上的設計參考。

綜合以上之研究背景與動機之介紹，本研究之研究目的試述如下：

(一) 針對網路臉部表情符號所收集的樣本進行分類，了解臉部表情符號目前的使用情形；進而分析單位素材的位置特色與選用因素。

(二) 應用 Saussure 理論進行臉部表情符號的符碼分析，建立符碼組合模式，找出符號在單位的使用與組合配置的規則。

(三) 透過臉部表情符號的符碼分析，檢視臉部表情符號的圖像意義，由圖像意義對應 Peirce 的符號三類型進行整理探討。

(四) 歸納臉部表情符號與符號學之間的關係，找出臉部表情符號能被閱讀理解的因素。

二、研究問題

從以上之研究目的來看，可以將本研究欲探討的範圍整理出幾個問題面向，包含臉部表情符號在分類與單位、符碼、符號三類型、圖像閱讀四點：

(一) 臉部表情符號的分類與單位

1. 目前臉部表情符號的使用有哪些表現形式與種類？
2. 單位的位置特色與人的臉部關係如何？
3. 單位素材的使用有哪些因素考量？

(二) 臉部表情符號與 Saussure 的符碼理論

1. 臉部表情符號可以建立哪些單位系統及特色？
2. 系譜軸的各系統之間選用的單位所組成的毗鄰軸，可以找到哪些符碼？符碼有哪些組合特色左右圖像符號的閱讀？

(三) 臉部表情符號與 Peirce 的符號三類型

各種符號圖像的符碼組合與符號類型關係如何？

(四) 臉部表情符號的圖像閱讀

透過符碼組合與符號類型的分析，還有那些影響閱讀理解的因素？

為使擬定之研究問題能依序獲得解答，本研究將透過網路臉部表情

符號的樣本收集與文獻探討，進行單位分析與表情符號相關研究整理，及符號學、圖像閱讀的理論探討；期望能找出目前網路臉部表情符號的符碼，以及影響網路使用者能閱讀與理解這些圖像符號的因素。

第三節 研究範圍與限制

網路的世界是無遠弗屆的，範圍廣大的表情符號，每日都有新的圖像符號不停的創作與產生，爲了可以使本論文的研究範圍更加明確、有具體的研究對象當做分析的樣本，本節設定研究範圍與限制分述如下：

一、研究範圍

本論文的研究範圍以網路世界溝通時所出現的表情符號爲主，其中又以傳達情緒感受爲主要目的「臉部表情符號」爲對象。所以凡是以臉部傳達情緒意義的表情符號皆爲本論文研究對象，故不包含以下類型之符號：肢體動作類「(^ ^) / ▽ ▽ \ (^ ^)」(乾杯~~杯子碰杯子)、動物類「@/"」(蝸牛)以及物件類「<※」(花束)。本研究範圍設定了「表情符號的取樣來源」、「符號的鍵入來源」說明。

(一) 網路表情符號的取樣來源

本研究收集的樣本以台灣地區之網站出現的「脸部表情符號」爲主。表情符號的使用流通於各種人際溝通的介面，包括電子郵件、即時互動情境(IRC、ICQ、BBS、MSN之聊天室)、非即時互動情境(BBS留言板、WWW留言板、BLOG網路日誌或稱部落格)，流通之廣顯得表情符號的收集與研究範圍之大。

而本研究爲了使樣本收集的範圍更明確、樣本收集的效率性更佳之考量，決定以下三種出現在台灣地區之網站與網頁，進行脸部表情符號研究的範圍：

1. 即時通訊所整理之表情符號(MSN、YAHOO)：微軟MSN即時通訊與雅虎Yahoo! Messenger爲台灣目前最受歡迎的兩大即時通訊軟體(聯合新聞網，2006/6/29)，所以本研究將即時通訊所整理之表情符號列爲樣本範圍之一。(圖1-3-1及圖1-3-2)

2. 網站、論壇、網路使用者整理出的表情符號之列表：台灣論壇、網路表情符號大全等，此種為網路使用者之熱心收集整理，以提供網友轉載使用。(圖1-3-3、圖1-3-4、圖1-3-5、圖1-3-6)

3. 隨機出現在BLOG或討論區之表情符號：此為研究者隨機收集性質，在BLOG或討論區之表情符號有許多是網路使用者靈機一動所自製而出現的，故被列入樣本範圍之一。(圖1-3-7)

網路表情的符號發展至今雖然已經沒有國界之分，但是礙於人力不足及流通的地域範圍過大，所以其他國家的網路表情符號不在本研究之範圍。

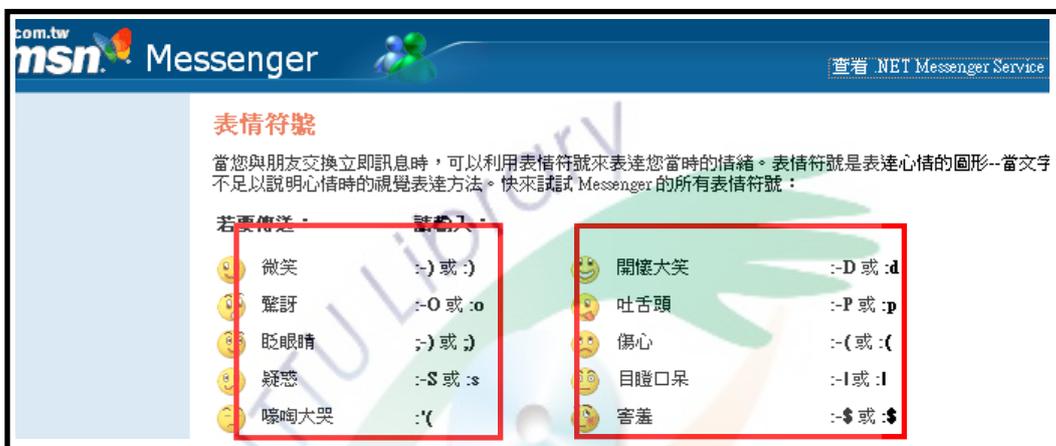


圖 1-3-1 微軟 MSN 即時通訊表情符號

資料來源：<http://messenger.msn.com.tw/Resource/Emoticons.aspx>



圖 1-3-2 Yahoo! Messenger 即時通訊表情符號

資料來源：http://tw.messenger.yahoo.com/emoticons.php;_ylt=AviNYLbX oyg5 TyEcWGFjXFwVBB4J

表情符號

單人篇

符號	意思	符號	意思
o_~)0)。0)	給你一掌~~	m(_~)m	萬事拜託(跪地，嗑頭)
(/_~)	看不到~眼睛被手擋住了	l(_~)l	沒聽到~耳朵遮住了
(◎ 0 ◎)	目瞪口呆	◎ . ◎	睜大眼
\(^ 0 ^)/	舉手歡呼	— — III	無奈
?~?	疑問、疑問	(T_T)	傷心、我哭了
QQ	流淚	Q 0 Q	流淚、張大嘴
〒△〒	哭	T△T	哭訴.....
U///U	臉紅紅~	≥◇≤	感動~
~(— —)~	兩手一攤~	= = #	生氣(青筋暴露)
= 3 =	嘟嘴((— —)y~~~	抽煙.....
(/_~ III ^)/	抓你來咬!!!	(Q o Q) b	人家才沒有
(^_^)	食彩球、為你加油	(#~#)	噁!!!

圖 1-3-5 網路使用者整理出的表情符號之三

資料來源：表情符號單人篇，<http://www.ptch.chc.edu.tw/ichome/iicc18/IC89/index/%E5%9C%96/%E8%A1%A8%E6%83%85%E7%AC%A6%E8%99%9F.htm>

網路世界多采多姿，
用簡單的符號，就能表達你
要的情緒喔！！^_^
[台灣生活快訊首頁](#)

TAIWAN EXTRA NEWS HEROES 台灣生活快訊

心情	圖形	代表意思	心情	圖形	代表意思
喜	~*^_^*~	心情粉好	哀	Y_Y or ?_?	哭
喜	^3^	想親親	哀	:(傷心地哭著
喜	(^_^)?	什麼意思?	哀	>c<	苦叫
喜	6_6	興趣	哀	T_TV"	泣
喜	>>d(^_^)b<<	戴耳機聽音樂	哀	-_-III 00	粉悲情、無奈
喜	(-_^)	撒嬌	哀	..@_@IIII..	無奈的意思
喜	^_^"	尷尬的笑...	哀	\(' - \)/	頭昏眼花

圖 1-3-6 網站整理出的表情符號

資料來源：台灣生活快訊網，<http://www.pat168.com.tw/symbol.htm>

除所謂「火星文」之中的「注音文」，不將文字性溝通符號列入，例如：「ㄉ」表示「不」、「ㄊ」表示「他」、「她」或「它」，亦排除使用國、客、台、日、英語發音相近的字取代原本的文字（維基百科，無日期）等等諸如此類之符號。

（二）表情符號的符號來源是由鍵盤鍵入組合成一個可辨識的圖像，組合的模式有越來越複雜的傾向，圖像亦不斷的被發明創新，故本研究的研究限制對於臉部表情符號之收集截至 2009 年 3 月 31 日止，對不斷被創造出的新臉部表情符號不再探討。

（三）每一個臉部表情符號之樣本由各個網路使用者改造再創新，又再成為新的臉部表情符號之樣本，繼續大量轉載及加工組合，因此每一位網路使用者皆可成為臉部表情符號之創作者，樣本無法百分百完整收集。

第四節 名詞釋義

本研究以網路臉部表情符號之符碼為研究主題，研究內容的相關名詞解釋如下：

一、表情符號 (Emoticon)

在網路YAHOO奇摩字典對表情符號的解釋認為Emoticon是由 emotion (情緒) 和 icon (圖像，圖標) 拼綴而成，笑面譜，情緒臉譜 (由標點符號組成用以表達情感的符號，通常出現在電子郵件或網路聊天中，用以營造輕鬆友好的氣氛)。

二、符號學 (Semiotics or semiology)

符號學是一門研究符號以及符號運作的學科，目的在研究什麼使文字、圖像或聲音能變成訊息。符號學有三個主要研究領域：(一)符號本身；(二)組成符號所依據的符碼或符號系統；(三)符號或符碼運作依之文化 (Fiske, 1982/1995)。

三、符碼 (code)

符碼是符號組成的系統，具有傳達意義的功能，需建立共同文化背景才能利用媒介進行溝通的活動 (Fiske, 1982/1995)。

第二章 文獻探討

網路表情符號從開始被創造出到目前為止的時間並不長，卻已跨越國界迅速流通至今，發展的創作種類多元有趣。但是究其本質，表情符號其實是由許多個別不相關的單位所組合成的圖像符號，再藉此圖像符號賦予其意義以傳達情緒反應。從符號學來看其符號的意義，包含許多不同的解讀面向：符號的組合之符碼可以結合符號類型對符號圖像進行探討；臉部表情符號又是符號組合裡面的一個單位或許多單位的集合組成，單位各自有不同組合，產生不同的意義。

本研究論文的研究主軸在臉部表情符號單位與組合的符碼探討與歸納，進行符碼系統的建立，以了解人們對圖像符號的解讀。所以第二章即針對文獻進行第一節「網路表情符號」的起源、類型及閱讀特色等探討，了解目前的網路表情符號之相關研究，並提出研究者的看法；而第二節「符號學概述」整理符號、符號與生活關係及符號學兩位重要學者－美國哲學家Charles Sanders Peirce(1839-1914)以及瑞士語言學家Ferdinand de Saussure(1857-1913)的理論進行文獻整理，並在第三節「圖像符號」的相關理論，探究這些被視作圖像的臉部表情符號的意義形成與辨識的關係對圖像閱讀的影響，以作為本研究之理論基礎。

第一節 網路表情符號概述

本節針對表情符號的相關研究與文獻進行整理，從表情符號的起源、類型與閱讀方式、相關影響因素的面向，對過去的研究者所獲得的研究結論試做分析，並提出過去的研究文獻與本研究之臉部表情符號相關或相異的想法；透過文獻與相關研究的探討，幫助本研究了解表情符號的發展脈絡與使用情形。

一、表情符號的起源

現今的網路使用者在使用郵件、論壇或即時通訊，與朋友交換立即訊

息時，會利用表達心情的圖像來表達當時的情緒，那就是表情符號，它是在文字不足以說明心情時的視覺表達方法。在台灣被稱作是表情符號，但在表情符號發展多元的日本表情符號有另一個名稱，何兆偉（2007）提到表情符號在日本是被稱為「顏文字」，而「顏」字指的是臉龐之意，所以「顏文字」的意思是指用文字和符號組成的表情和圖案來表達撰寫者的心情。

網路世界的交談起初是由鍵盤上鍵入文字大量的文字構成，由於文字交談時無法面對面的看到對方的面孔，所以一切的文字敘述完全由詞句段落的解讀，進而來自行想像螢幕另一頭的對方當下的表情和態度，由於每個人對文字的解讀會有經驗、情緒或習慣上的差異，就容易造成解讀不同，產生了摩擦或紛爭。表情符號就是在這種需求上逐漸被大量使用（伊絲塔，無日期）。

李義正（2004）在《網路圖像符號之類型分析與應用研究》中提到，網路表情符號發展的原因在於科技發展，人類為提升溝通傳達效益的工具與形式有了多元的發展，發展過程分為環境層次、器物層次和符號層次。「環境層次」指的是溝通行為不再發生於人們所熟悉的現實空間，因而改變溝通方式創造出適合該環境的器物；「器物層次」則是諸如行動電話、傳真機、電腦，成為符號、語言、圖像、文字的延伸運用，發展條件奠基於環境的改變，以環境的特性來發展；「符號層次」則是依造器物層次的特性而創造出來，為的是增加使用效能，幫助人類快速理解溝通的工具。所以網路世界為新的溝通環境，當人們熟悉溝通器物後就開始創造新的符號創作行為。

但是本研究生認為表情符號的產生不僅是為了符合新的溝通環境下的產物，最初的目的應是一種遊戲心態之下的新發現，遊戲心理之下的創作，此種無特殊目的的符號組合創作只為達成心理娛樂目的，此心理如同陳瓊花（2002）提到藝術的起源有一說為遊戲說、模仿說，在文字溝通的網路世界充滿密密麻麻的文字符號，因不經意的符號組合帶給了無生氣的文字畫面新感受，表情符號的遊戲創作心理可以說是產生的另一主因。

劉麗真（2007）在《台灣網路語言表情圖像符號之視覺表現研究》提到網路表情符號的創始有三種說法：（一）表情符號（smiley face）在1980年代左右，由IBM公司的研究員Scott Fahlman所創，他一開始發明了表示笑臉的「:-)」之後便被廣泛的使用於e-mail、新聞討論區等，表情文字的創作風潮逐步展開；（二）1982年卡內基美隆大學電腦教授Scott Fahlman，當時建議學校的電子告示板以「:-)」代表開玩笑，以「:-（」代表當真的話，

以避免有人錯把電子告示板上的玩笑當真，從此表情符號出現在網路世界；(三) 1986年日本有一位署名Wakann的網友在某個留言板上留下一篇文章，並且在留言結束的尾端加上「^_^」表情符號，自此便有許多人開始效法。

網路世界的交流溝通本來就是無國界的，所以此創舉迅速的流傳開來，各國皆因應本國之習慣，添加了不同符號而有不同的創意。日本對顏文字之發展不僅組合了英文字母、標點符號，數學運算符號和拉丁字母也成為創作的素材，組合出許多豐富的表情和動作(伊絲塔，無日期)，不僅僅侷限於表情的情緒表現，而將想像力更擴大至動作表現。

另外，有許多通訊程式，尤其是即時通訊程式及網路自由論壇，開始設計更生動的表情小圖案(icon)可以直接點選來表示心情，因此在二十世紀末，英文中出現新的詞彙來代表這些有趣的表情符號，由情緒(Emotion)與小圖案(icon)兩個字彙的合併，成為新名詞「Emoticon」表情符號(維基百科，2007)。

由上述可知，表情符號的組合是呈現一種心情的表達，它不是以文字閱讀為目的，而是藉由符號組成的表情圖示，使觀看者判斷喜悅、生氣或悲傷，視圖者必須以看圖像的眼光來判讀這些符號組合。演變至今，表情符號使用的目的不僅在表達敘述者的心情，它活潑生動的特質也成為網路使用者熱衷的組合創造之素材。

二、表情符號的類型

在不同的溝通氣氛之下，就會有不同的網路表情符號的使用出現，人類的語言情境種類繁多，所以表情符號的創作類型也相當多元，為配合不同的溝通氣氛所產生的表情符號類型，在以下的相關研究做了相當清楚的分類。

從表情符號的圖像呈現類型來看，李義正(2004)將表情符號分成四大類型：(一) 臉部表情符號；(二) 肢體動作符號；(三) 環境氣氛符號；(四) 道具配件符號。而圖像性的溝通行為中，臉部表情的傳達效益高，而且沒有語言以及背景的問題，所以數量最多。同樣的，潘美岑(2004)《網際網路溝通的語言遊戲—以MSN Messenger為例》提到「視覺符號遊戲」，亦即本研究所指的網路表情符號，他的研究指出：視覺符號遊戲最主要的轉化來源仍是面部表情，並提到有近三成的視覺符號遊戲有單獨表意

的功能，不需經由文字的說明，僅由符號的呈現就可以足以說明作者所要表達的，另外自製符號都是來自於面部表情的擬仿。所以我們可以看到李義正（2004）及潘美岑（2004）的研究皆提及諸多表情符號類型裡的臉部表情符號在表意的部份可以明確傳達意義，不需受制於語言說明。

另外從不同的組合創作素材和符號的分析形式來看，何兆偉（2007）將創作的符號素材分成八大類型：英文字母、阿拉伯數字、單位符號、標點符號、特殊符號、希臘符號、注音符號以及數學符號；並採直式表情符號和橫式表情符號來分析。劉麗真（2007）的研究並提到網路表情符號的構成方式，與使用者所採用的文字輸入法相關。

從表情符號的類型更加多元的趨勢，我們可以發現不同於李義正（2004）將表情符號分成四大類型，劉麗真（2007）根據圖像符號的音旨表達重點更將表情符號分為六大類型：（一）臉部表情符號；（二）肢體表情符號；（三）身勢表情符號；（四）生物類符號；（五）物品道具符號；（六）文字符號繪圖。因為人的臉部表情眾多，所以臉部表情符號數量最為龐大，而且最具有變化，尤其是眼睛、嘴形的運用。將李義正（2004）與劉麗真（2007）對表情符號的分類進行比較，可看出李義正（2004）的道具配件符號等同於劉麗真（2007）生物類符號、物品道具符號；李義正（2004）所列的環境氣氛符號同於劉麗真（2007）文字符號繪圖；不同的是，劉麗真（2007）發現表情符號的類型多了「身勢表情符號」的新類型。

從上列文獻可以看出網路表情符號的類型逐漸增多增廣，創作素材也不僅侷限於鍵盤符號，但是主要的符號表現仍以人類的「臉部表情符號」為多，主要是由於伴隨文字符號出現時欲加強情緒表達的目的。本研究生亦發現，近年來表情符號在臉部以外的其他類型的表情符號更趨向多元創作，肢體及其他物件，非關人類表情的圖像創作種類趨向繁雜。

三、表情符號的閱讀

網路表情符號的變化非常多，表情符號不只是一個圖像符號如此單純的概念。符號的組成方式與符號單位素材的不同，連帶影響了圖像閱讀方式與習慣，另外表情符號的閱讀理解與使用者的背景經驗之間有相當程度的關係，以下的文獻整理是關於表情符號的使用與使用者的圖像閱讀關係：

（一）呈現方式影響閱讀方式

表情符號的呈現方式影響著網路使用者閱讀表情符號的方式。何兆偉

(2007) 提到網路表情符號分爲「西式風格的直式閱讀」、「東亞風格的橫式閱讀」。西方橫轉型式必須將臉左轉九十度，以由上而下的直式閱讀方法；東亞地區則是出現全形字輸入，日本出現的表情符號以水平閱讀。周鳳五認爲這樣的閱讀差異原因是因爲美式符號只有半形輸入，不像日式符號多了全形可以使用；另外，閱讀表情符號的方式要先了解表情符號的造字原則，主要是象形、會意，而會意可以省去形符(周鳳五，無日期)。更要跳脫傳統的純文字一個單字一個單字的閱讀習慣，而以看圖畫的方式鉅觀閱讀；網路表情符號的閱讀並有文化差異的問題，製碼與解碼的過程必須建構在相同的文化背景或是歷史脈絡，才能產生溝通；而對人類的情緒反應和臉部表情的基本認知，可以大大幫助我們解釋網路表情符號的意義(何兆偉，2007)，因此由表情符號的造字原則，和改變閱讀文字的習慣來看表情符號，可以更輕易的幫助我們閱讀。

(二) 創作與閱讀受多種因素影響

除了上述表情符號的呈現方式影響了閱讀習慣，另外，表情符號在創作與閱讀的難易度上又隱含了其他因素的影響。像是劉麗真(2007)提到網路表情符號的閱讀可與漫畫的表情圖案找到其脈絡關係；同時，閱讀的表情符號在風格上由複雜的圖像轉變成簡單快速的符碼呈現，從鍵入五碼的「○|┌|_」轉爲只需鍵入三碼的「orz」，與原形符碼圖形類似而不影響閱讀的識別。而漫畫的表情圖案對網路表情符號的影響之論點，在維基百科也提到表情符號分類中的動漫風格：如「-_-||」表示類似日本漫畫中尷尬的臉部表情，「-_-b」表示人物臉上滴下汗水等等，可以顯示出表情符號在創作與閱讀受到的外在大因素影響(維基百科，無日期)。然而劉麗真(2007)所提到：表情符號在風格上由複雜的圖像轉變成簡單快速的符碼的觀點，本研究生卻認爲不一定適用於所有的表情符號發展現況，例如：微笑的符碼「^_^」，只需三碼鍵入，十分快速，卻不斷有更複雜的微笑類型被創造出，例如：害羞的笑「#^_^#」，需要鍵入五碼，相較於三碼鍵入即可表達微笑意義，事實上是更複雜了。

李義正(2004)提出網路表情符號的應用時通常都會搭配文字出現，閱讀者除了對符號本身的解讀之外，文字的語意亦是促進理解表情符號的條件，當閱讀者理解語意、產生經驗，將心中的畫面與表情符號對照就會產生理解；同時，李義正也指出表情符號的創作和漫畫的閱讀經驗有很大的關係，可從漫畫主要閱讀者與網路經常使用者的族群分布得知；另外，

網路表情符號並無正確答案，意義的產生需仰賴收訊人的解讀與發訊人的解釋。

另外李義正（2005）的論文研究提到：卡通漫畫式的圖形符號與標點符號式的自製符號相較，卡通漫畫式的圖形符號較易辨識；經常使用網路聊天的使用者，其符號辨識能力最高；網路的使用經驗並不影響網路圖形符號的辨識度，換句話說，即使是不熟悉網路者，仍可以正確辨識網路圖形符號；而教育程度越低者對網路圖形符號的辨識能力越高，多變、豐富的網路圖形符號較受喜愛，甚至希望能提供專屬軟體。

綜合本節相關文獻，我們可以知道閱讀表情符號的方式不能只有水平閱讀，有時必須依表情符號的種類轉為直式閱讀，並且以全畫面看圖像的方式讀圖，拋開文字閱讀的習慣；再則，表情符號的創作和漫畫的關係有脈絡可循，相同的符號圖像意義從一開始的複雜圖形創作，逐漸轉為簡化以便能快速鍵入，卻能以形似原形的創作符號圖像而不失其意義；在閱讀表情符號時，必須搭配文字的出現，才能正確溝通發訊者和收訊者的訊息，因為相同的表情符號在不同的溝通情境有不同的解讀涵義。特別是李義正（2005）的研究指出網路使用經驗並不影響網路圖形符號的辨識能力，如果網路使用經驗並不影響網路圖形符號的辨識能力，那麼表情符號在選擇與組合上勢必有其規則可以作為閱讀的線索，這一點正是本研究欲探討的核心問題所在。

第二節 符號學概述

符號學是一種研究「記號」的科學，記號的研究在西方的哲學歷史來看，經歷過許多學者，有柏拉圖、斯多葛派學者、神學家Augustine(354-430)及近代的哲學家Locke(1632-1704)和Vico(1688-1744)。而在A·艾什巴赫的《記號、文本、意義》書中的序言提及，直到十九世紀後半才出現正式建立符號學的想法（李幼蒸，1994）。符號學在當代的發展已然擴及全球，在法國、俄羅斯、英國、德國等等世界各地皆有重大研究完成，Roland Barthes(1915-1980)、Umberto Eco與多位學者都提出重要的理論。

而自1960年代開始，台灣有了符號學理論觀念之引進，大量的符號學

討論則以1980年代之後開始興盛，符號學的理论架構被許多學者應用來描述社會文化現象，諸如大眾傳播、流行文化與行銷、電影電視、兩性研究、教育等。同時設計的領域也利用符號學理論在產品、廣告、建築進行學術研究。所以符號學理論可以打破學科界限的邏輯思考方式，藉以對任何系統中的符號意義傳達與運作進行探討（余佳、陳雲閔、許中維、蔡培元、蕭而芳、蔡曉涵，2006）。

Eco認為「符號學乃是一個能夠而且必須處理整個文化的科學」（李幼蒸，1999，p.9），符號學研究包括了各種不同的類型，有社會科學、哲學、語言學、通信科學等等，所以看到符號學如此發達也表明著人類思想的進步，在本節欲針對符號與人們生活的關係、符號的定義與符號學重要理論進行文獻整理，並提供本論文研究的方向建立。

一、符號與生活

波蘭哲學家 Adam Schaff（1913-）曾提到：「人們的行動就是在合作過程，經過符號的中間傳遞明確的意義而進行交際的活動。」（陳亭儒，2004，p.64）。所以人們的活動都需要透過符號進行媒介來溝通，符號是人為的、虛擬的意義陳述單位，為了使人們之間能夠傳達而創造的，經過頻繁的使用符號之下最後形成了文化，也影響了我們的生活。

我們的日常生活中充斥著各種不同的符號，聲音的符號、文字的符號、身勢表情的符號、服裝的符號等等。人類學家、結構主義大師 Claude Levi-Strauss（1908-）說：「人類活動的任何方面都具有被用作記號或成為記號的潛在可能性。」（李幼蒸，1994，p.270），所有社會或文化的活動都可以被看成是符號的活動，符號存在我們的生活之中，成為我們生活的一種習慣，甚至在潛意識中影響我們對事物的觀點，進而產生觀念、價值，透過符號的傳遞人類的文化得以延續；所以我們不得不忽視：符號意義的傳達背後帶來的影響力。

楊裕富（1998）《設計的文化基礎－設計·符號·溝通》書中指出符號是如何從人類發展過程中被產製出來：

「符號也是人類發展過程中經過千辛萬苦及群聚的團體共識（約定俗成）所建構出來的，符號以聲、光、形、色、物、象……（任何人類所可能接收到的訊息）來類比與代表這一群人對大自然的理解，來類比與代表這一群人對思考對人的行為理解，進而符號可以做為這一群人的對（人）

內（人）外描述與這一群人間的溝通工具。」（楊裕富，1998，p.127）

從這段話我們可以知道，符號經由長時間的演變，已經成為我們對大自然、對人所思考的事物理解及溝通的工具，尤其以現代的科技社會來說，數字、標誌、文字、語言，甚至行為模式等，處處都是符號在進行溝通的角色。

所以當人們處在相同的生活背景條件時，對符號的感知經驗就會更為相近。舉例來說，以視覺上的符號來看，白色長方形中間放一個紅色的圓形，這樣的組合成為一種特定的符號－「日本國旗」，每個人看到這個符號所產生的感覺都不相同，有的人聯想到南京大屠殺；有的人聯想到當紅的日本偶像歌手，不管每個人所經驗的感覺為何，都有一個共同的符號意義是指「日本」，所以這種特定的符號溝通了特定的人們共同的經驗，成為觀念溝通的工具。由此可見符號可以影響人們的思維價值，人與人、人與社會透過共享符號而建立關係，進行思想的交流、傳達訊息，因此創造符號並運用符號來表意的過程和我們的生活密不可分。

二、符號

在西方對符號的思想早在希臘羅馬時期就出現了，柏拉圖、亞里斯多德都曾對符號問題提出相關論述（李幼蒸，1997），有許多學者對符號的看法有不同的定義，神學家Augustine對符號表示事物之間的關聯：「符號是一個能讓我們想起另一個事物的事物。」；十七世紀哲學家Locke則是連繫符號與人這個主體，定義了：「符號是一種觀念的表象。」；德國哲學家Kant（1724-1804）指出對符號的內涵概念；美國行為學家Charles W. Morris（1834-1896）從刺激反應的角度定義符號：「一個符號代表他以外的某個事物。」；波蘭哲學家Schaff從交際與傳播的角度定義符號：「每一個物質的對象。」；法國結構主義思潮之代表性人物Roland Barthes以結構主義語言學為基礎提出：「符號是一種表示成分與一種被表示成分的混合物。」；德國心理學家Erich Fromm（1900-1980）提到：「符號是用來掩蓋某種不便暴露的內容。」（陳亭儒，2004，p.61）。

而劍橋百科全書對符號做了以下的解釋：「符號（sign）是以一種事物代表其他事物，兩者可能相似也可能不相似。其關係常是約定俗成；例如用箭頭代表方向，用灰髮代表老化過程。……符號過程是符號在特定文化背景中獲得一定意義的過程。」（David Crystal, 1990/1997, p. 950），所以從

以上各種符號的定義和解釋中我們可以知道：符號可視為傳達訊息意義的工具與媒介，不論是相似或不相似，符號都代表著一種事物或觀念。研究符號學的學者認為一個社會的各種文化表現，都是由符號所組構而成，每一個符號都有超越其「表面意義」的意涵，因此對於符號系統的認識與了解有助於理解特定文化場域（趙惠玲，2005）。

至於日常生活所使用的符號種類不勝枚舉，諸如聲音、動作、標誌等，楊裕富（1998）利用圖 2-2-1 將符號分成「語言式符號」（verbal symbol）和「非語言式符號」（non-verbal symbol），此圖表的分法和傳播學所分「口語傳播」和「非口語傳播」有異曲同工之妙（Fiske, 1982/1995）；語言式符號對應著語音符號和文字符號，即是在我們日常生活中聽說讀寫所需使用的語言文字，裡面包含了口語傳播；非語言式符號對應著非視覺符號和視覺符號，例如肢體動作、圖像等（陳伯丞，2005），也就是非口語傳播。本論文之臉部表情符號可以顯見的就是屬於「非語言式符號」，符號產生並非以語言文字形式而是以視覺符號的形式進行溝通，再從視覺符號底下的圖像符號可以分出象徵、指示、相似三種類型的圖像符號，這三類型的圖像符號即可應用於本研究中臉部表情符號的分析。

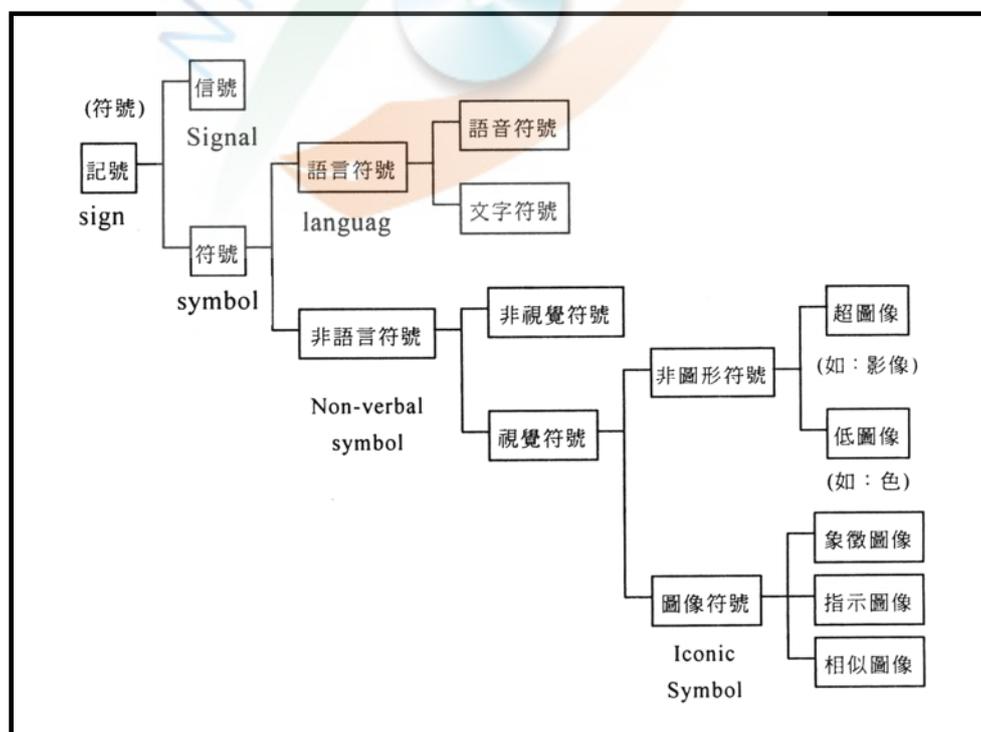


圖 2-2-1 符號的指涉、範疇分類

資料來源：楊裕富著，《設計的文化基礎－設計・符號・溝通》，頁 133

三、符號學理論

符號學 (Semiotics 或 Semiology) 是一門研究符號應用的科學。「要研究是什麼使得文字、圖像或聲音能變成訊息，就必須要研究符號；而研究符號和符號的運作的學問就是符號學。」(Fiske, 1982/1995, p. 60)，所以符號學是關於：符號的形成、符號的運作與符號意義傳達的學科，其理論所探討的核心問題，主要是在探討符號與其本身所代表的意義，透過符號現象與符號運用的研究，來發現並建立有系統的規則，因此，分析這些符號運用的規則我們可以發現成為訊息的符號是如何形成的。

臉部表情符號存在於電腦螢幕上之任何溝通情境，符號的使用有其默契上的規則，所以 A 君選擇使用「(^_*)」而不使用「@.@」必有其約定俗成之意義存在；如果說，只要能產生意義的東西或活動都可以視為符號，那麼看到臉部表情符號「^0^」可以明白其意為善意或惡意，繼而產生溝通，故臉部表情符號當然可以使用符號學的觀點來研究其意義與規則。

而符號學能成為獨立的研究領域要歸功於美國哲學家 Peirce 以及瑞士語言學家 Saussure 為符號學奠定了理論基礎，以下將參酌 Peirce、Saussure 學說，摘取與本研究相關之文獻作簡要整理，以做為本文探討網路表情符號的圖像意義之建構與脈絡的理論基礎。

在討論 Peirce、Saussure 理論之前要先釐清兩位學者理論中的各名詞翻譯後中文名詞的異同：icon、index、symbol；signifier、signified，由於相關名詞在各文獻中翻譯差異甚大（表 2-4-1），本研究採用 icon 譯為肖像、index 譯為指示、symbol 譯為象徵、signifier 譯為意符、signified 譯為意指。

表 2-2-1 符號學之學術名詞中譯比較

	Peirce：符號的三種類型			Saussure：符號的構成	
原英文之名詞	icon	index	symbol	signifier	signified
英譯中之名詞	肖像	指示	象徵	意符	意指
	圖像	標記	記號	能指	所指
	象形	指標		符徵	符旨
		索引		符號具	符號義

資料來源：研究者整理

(一) 美國哲學家 Charles Sanders Peirce

Peirce 首先將符號學確立為一門獨立的學科，他把符號學看作是一種邏輯，是有關「記號的一般性必要法則的科學」，首次依據不同的標準將符號進行分類是他最大的貢獻（李幼蒸，1994，p.269）。Peirce 認為「人類的思想和經驗都是符號活動」；「符號理論也就是關於意識與經驗的理論」（郭美女，2000，p.47），因此人類所有的經驗和思想皆是在組織符號與客體之間的意義，這些符號活動展現了人們的思想和經驗。

Peirce 在 1868 年出版的一篇論文提到：「唯一可能認知到的思想是用符號表達的思想，因無法被認知到的思想是不存在的。所以，一切思想必然都是用符號表達的。」（Lechte, 2000, p.249）由這段話可以更清楚表示符號不是孤立的存在，唯有透過符號使用者的認知概念詮釋，符號才能和真實產生關聯。所以符號必須由符號本身（sign）、客體（object）與解釋義（interpretant）三個主體建構而成（圖 2-2-2），才能成為有意義並被理解的符號。

Peirce 的「意義的元素」的三角關係裡，「雙箭頭」代表：每一要素與其他兩者相連時，才能被理解意義。Peirce 在「記號學的邏輯」一書的中心概念：三合一關係（Thriadische Relation）強調記號的聯繫特性，也就是符號只存在於與使用者及客體之間的三角關係（陳亭儒，2004），這三者關係缺一不可。

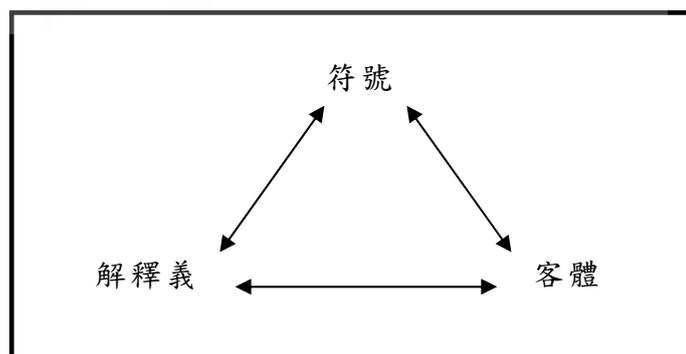


圖 2-2-2 Peirce 的意義的元素

資料來源：John Fiske 著，張錦華譯，《傳播符號學理論》，頁 63

符號 (sign) 指涉著某件事物－客體 (object)，並被觀者的意識所理解而產生心理的作用，稱作解釋義 (interpretant)。解釋義是心理上形成的概念，由符號和使用者對事物的經驗所共同製造產生，例如：「超級市場」這個字或稱符號，在不同情境中的解釋義都是使用者對這個字的經驗結果，或是使用者對「超級市場」這個場所的經驗結果。

解釋義是根據使用者的經驗範圍不同，每個使用者所獲得的解釋義就有所不同，所以解釋義並非固定不變。這個經驗的範圍大概不會超出社會習俗的界限，而界限內的差異，則來自各個使用者之間的社會差異與心理差異，此模式不分譯碼者 (encoder) 和解碼者 (decoder)，每個人都是符號使用者 (Fiske, 1982/1995)。

Peirce 從哲學的觀點，以符號學分析人們對自身經驗的了解，以及對周遭環境的理解，並提到「辨識視覺形象之理解途徑」有三項：

- 「1. 利用外形的「相似性」(Resemblance) 來辨識：當視覺形象本身和欲傳達的訊息之間有形貌關係時，就可以這種單純的方法來辨識此視覺形象。
2. 利用「邏輯性」(Logic) 來推測：當視覺形象本身和欲傳達的訊息之間其因果關係時，就可以藉由邏輯性推理，以辨識視覺形象其中的意涵。
3. 透過既有的「習俗性」(Convention) 來理解：當視覺形象本身和欲傳達的訊息之間，無法形成上述兩者的關係時，便會藉由既有約定俗成的意義，或藉由過去的學習經驗來加以理解。」(陳曉儒，2005，p.6)

以上對視覺形象「相似性」、「邏輯性」、「習俗性」的辨識途徑使 Peirce 對符號的區分提出三種類型，依符號與其指涉對象的關係，將符號區分為肖像 (icon)、指示 (index) 與象徵 (symbol)，三種符號類型與所指涉客體之關係說明如下：

1. 肖像 (icon)

符號與其所指涉客體形象相似，例如：照片指涉的是照片中的人或物；雕像所指涉的是被塑形的模特兒；地圖所指涉的是實際的地理位置，上述皆為常見的肖像符號 (張恬君等人，1997)，個人可以憑藉著視覺來感知。惟張恬君等人 (1997) 提到男洗手間門上的煙斗圖示和女洗手間的高跟鞋圖示是屬於肖像符號；但是本研究認為男廁－煙斗、女廁－高跟鞋，應屬

於指示性符號，更適合的肖像符號應是男廁-男形、女廁-女形。

2. 指示 (index)

符號與其所指涉的客體具有「存在的」(existential) 實質因果關係，煙是火的指標、打噴嚏是感冒的指標，但是要特別注意的是，實質的因果關係指的是我們的經驗或是心理上的判斷，並不一定具有絕對的必然性，例如：出門時看到馬路上的地面是溼的，這種現象的判斷有很多的可能解釋，剛才灑水車經過、民眾使用水管灑水等等，但是我們通常下意識反應是「下雨」這個解釋，所以「地溼」可以視為「下雨」的指示(張恬君等人, 1997); 又如男洗手間門上的煙斗圖示和女洗手間的高跟鞋圖示，男廁-煙斗、女廁-高跟鞋，兩者前後之間不一定是劃上等號的，但是在我們的經驗中，這些成對的概念有直接相關，亦能當作是有用的指示。

3. 象徵 (symbol)

象徵符號與其所指涉的客體之間並無形象上的相似性、連結性或因果關係，而是出自於人為的指定(趙惠玲, 2005)，與其所指涉的客體之間的關係是不自然的，在文化裡是約定俗成的規定，例如「7」這個符號代表某一特定的數字，但是我們無法從符號的形狀去判斷相似性或因果關係，個人必須透過學習的過程了解該符號的意義。

陳亭儒(2004)提到 Peirce 理論中的「應替」觀念，代表某物代替另一物存在或是想法上可以看作是某一物，代替某物而存在的記號便是其替身。嘗試去解釋「應替」觀念的話，肖像、指示、象徵皆可以視為應替的範疇，不論是哪一種類型的符號，目的皆是為了代替客體的存在：肖像-照片應替了實際的人；指示-煙味應替了有人在抽菸；象徵-文字應替了每一種事物觀念，符號可以成為某種事物、經驗的替代，使人見到符號即可替代理解其意。

依據 Peirce 以符號與其對象關係，將符號區分為肖像 (Icon)、指標 (Index) 與象徵 (Symbol) 三種類型符號的區分方法，本研究利用圖像來解釋其示意方式及辨識過程 (表 2-2-2)。

表 2-2-2 Peirce 符號三種類型

	肖像 (icon)	指示 (index)	象徵 (symbol)
示意方式	形象相似	因果關係	約定俗成
圖例	眼睛 	雪人－冬天 	性別 
	人像 	星星－夜晚 	恭賀語 
辨識過程	能夠直接辨識	可以經由聯想	需要經過學習

(資料來源：研究者整理)

(二) 瑞士語言學家 Ferdinand de Saussure

Saussure 有別於 Peirce 三合一關係 (符號只存在於與使用者及客體之間的三角關係)，Saussure 認為符號與被指涉物 (客體) 的關係並不是那麼重要，他的焦點較集中在符號的本身。Saussure 使用了一組「表意詞彙」(lexicon of signification) 來解釋符號的構造，表意詞彙中有三個語彙是對符號最具影響力的定義，分別是「符號」(sign)、「意符」(signifier)、「意指」(signified) (趙惠玲，2005)。Saussure 認為符號是由意符 (signifier) 和意指 (signified) 組成，對於符號而言，意符和意指是一體兩面、缺一不可，兩者皆具才能「表意」。「意符」是符號的形象，紙上的記號或是聲音，「意指」是符號所指涉的心理上的概念 (Fiske, 1982/1995)。

楊裕富 (1998) 提到近代語言學家與符號學家的「二元一位模型」來說明 Saussure 的理論，意符，意指彼此相依、不可缺一，否則使得符號作用消失：

1. 符徵為符號的載體；
2. 符徵為符號的表現形式；
3. 符旨為符號的載客內容內涵；

4. 符旨為符號的內涵形式。」(楊裕富, 1998, p.135)。

二元一位模型裡所指的符徵即是意符, 符旨即是意指。首先, Saussure 提出意符(字詞、圖案或聲音)和意指(概念)之間的關係是任意的、是約定俗成的。例如: 看到麥當勞的黃色標誌 M 這個「意符」, 當觀看者遠觀時, 在心中得到的是關於麥當勞的食物、氛圍如此相關的「意指」, 經過一連串的「察覺意符、喚起意指」的表意過程, 黃色標誌 M 就成了代表麥當勞的「符號」(趙惠玲, 2005)。「意指」是人為的, 決定於我們所屬的文化, 意指不一定是世界相通的, 意義可能會因為文化風土民情的不同, 而得到不同的概念(Fiske, 1982/1995); 從這個概念我們可以列舉常見的實例, 例如「烏鴉」的意指在中國可能是不吉利的, 但是在日本卻是吉祥的象徵, 就算提供發音也不能拉近我們彼此各自對烏鴉的概念, 這是與文化背景不同有關, 所以同樣一個意符的使用因應不同的文化或需求會有不同的意指產生。

Saussure 特別關注的是符號與符號之間的關係探討。例如: 棕色, 我們教給一個學生棕色的詞彙給他棕色的東西看, 蒐集一百件棕色的物品, 但是這個學生可能仍不懂的棕色的意義, 但是如果我們教他區分棕色、黑色、紅色、與其他顏色的關係, 他才會明白什麼是棕色。原因在於棕色並不是由某些性質的規定形成棕色的概念, 它是許多代表顏色的詞彙其中之一, 它的意義是由和其他詞彙的關係區隔所確定(Culler, 1976、1984/1992), 所以有了關係的區別才能讓符號產生意義。

除了符號本身, Saussure 認為組成符號所依據的符碼包含了文化的一切現象, 如禮節、社會習俗、儀式等, 都可將其視為符碼系統而加以研究。所以欲研究網路臉部表情符號的符碼必須先了解符碼是什麼, 符碼如何運作; 以下說明符碼的定義及 Saussure 的符碼理論內涵。

1. 符碼

什麼是符碼? 「符碼是一套套有組織系統」(Fiske, 1982/1995, p.89), 所以在日常生活中, 只要是約定俗成的慣例之事都是符碼化的結果。Fiske (1982/1995) 將符碼區分成行為符碼和指意符碼, 指意符碼就是我們所談的符號系統; 這類符碼有幾項共同特徵: (1) 就是具有系譜軸可選擇組合而成毗鄰軸; (2) 能傳達意義; (3) 具社會溝通功能; (4) 符碼的使用建立在使用者的共同文化基礎; (5) 是透過適合的管道和媒介進行傳遞。所以依據上述符碼的特徵, 以服飾符碼為例子, 就可區分為帽子系統、衣服

系統、褲子系統等等，這些系譜軸能被選取組合出不同場合而合宜的服裝，配合文化慣例傳達出端莊或輕鬆的意義。

王瑞賢（2002）在《淺論伯恩斯坦的符碼概念》提到英國教育社會學家Bernstein對符碼（Code）所下的定義：「一種默會地獲得具有調控性的原則，選擇且統合相關的意義、其體現的方式及引起的脈絡」，他並說明符碼具有幾項特徵：（1）是一種深藏的原則，符碼不是物品也不是一組風俗習慣或傳統；（2）符碼能選擇及統合，所以具有調控的作用；（3）符碼是意義、體現的方式及脈絡；（4）符碼是文化的結果而非天生的及內在存有的能力。教育社會學家 Basil Bernstein（1924-2000）強調指意符碼存在於使用者的社會實踐，與社會生活的關係密切（Fiske, 1982/1995）。所以符碼存在於我們的社會文化周圍，使用者每天在生活中使用符碼而不自覺，符碼和文化體已是密不可分。

因此我們可以明白：符號是人為所製造或行為的表現，目的是為了傳遞意義；而符碼則是組織符號和決定符號關係的系統。除了物質基礎的訊息（形象、聲音）傳送，人們的傳達與溝通還包括了怎麼接收與分析這些訊息的規則與看法，而這些規則與看法就是一種符碼，符碼不是傳統風俗而是一種規則和關係，簡單的說就是一套有組織、有意義的符號系統，是由符號和慣例規則共同組成，如果不了解符碼就無法明白許多事物的意義。例如：文化即是符碼化系統，這類符碼就是整體規則，引導我們面對理解各種形式背後所隱藏的意義。因此網路臉部表情符號在規則化、系統化之後，可視作是一種臉部表情符號符碼，分為眼睛系統、嘴巴系統等的符號圖像，亦即非口語傳達之符碼。

研究非語言傳播的學者Judee Burgoon將非口語譯碼系統歸類出六個結構上的特性：

- 「（1）非口語符碼傾向類比化非數據化。數據化的符號比較具體就像數字及單字；類比化的符號是連續的，會形成如光譜般的漸層或範圍，因此非口語符號很難簡單劃分為某一類別。
- （2）非口語符碼是圖像化式的（iconicity）或象形的。雖不一定是全部如此，但多數圖像符碼會比擬似被象徵的事物。
- （3）特定的非口語符碼可表現四海皆通用的意義，尤其是具有生物反應的恐嚇或情感表現最明顯。
- （4）非口語符碼能同時傳達許多不同的訊息。

(5) 非口語符碼能引發觀者不需思考的自動化反應，例如：紅燈停、綠燈行能在不需思考的情形下自動反應。

(6) 非口語訊號經常是自然情況之下釋放，不需刻意釋出。」(劉立行、沈文英，2001，p.198-199)

檢視Burgoon所提出的六項屬性，提到非口語符碼在表達四海皆通的意義時，最容易使人理解的常是具有生物反應的感情部份，這可以呼應到網路表情符號的種類在過去文獻中所提到的：以臉部表情符號的數量為最多，所以生物表情是最容易令閱讀者感知訊息。將這些容易令人感知的臉部表情符號建立規則系統化，則可讓網路使用者更認識繼而理解臉部表情的符碼系統。

建立臉部表情圖像的符碼系統之前，最重要的要先了解Saussure的語言系統的理論所提：「單獨的符號是無法產生完整的意義，必須根據和其他符號的關係來產生。」(陳錦忠，2008，p.73)，是故，符號裡的每個單位如果被抽離出來單看的話並無實質意義，就像臉部表情符號裡會出現的單位「◎」鍵並無單獨意指，但是和其他單位進行符號組合時，「◎」鍵在符號組合內開始產生意指。接著將以Saussure的系譜軸與毗鄰軸的作用關係，來建立圖像的符碼。

2.系譜軸與毗鄰軸

Saussure的理論提到：「符號的意義主要由該符號與其它符號之間的關係來決定」(劉怡君，2007，p.25)，他認為「系譜軸(Paradigms)」和「毗鄰軸(Syntagmatic)」之兩軸符號交互作用關係，即是從系譜軸中選取單位符號來組織及組合成毗鄰軸以產生意指作用(Fisk, 1982/1995)。

(1) 系譜軸

系譜軸是指具有共同特色而且可以被選擇的各單元集合所在，在語言學的理論當中系譜軸是可以提供「選擇」作用的垂直軸，換句話說，在同一個系譜軸中的各個符號，彼此之間存在著相似的特質，如同Saussure所說：「我們為什麼選擇『這一個』而不是『那一個』，往往是因為『這一個』與『那一個』不一樣，也就是說，有選擇必有意義，被選者的意義由未被選者的意義來決定」(劉怡君，2007，p.25)。而系譜軸的特徵有：
①同一個系譜軸裡的單元(Unit)，有其相同之特質存在，而使這些單元同屬於一個系譜軸。例如「W」是一個字母，它是屬於字母的系譜軸的一個單位，而「8」和「+」則為不同的系譜軸；
②在系譜軸裡，每一個單元

必與其他單元清楚區隔，必須能夠分辨同一個系譜軸裡各個單元的差異，包括它們的意符與意指，因為每一個符號都有其顯著的特色（Fiske, 1982/1995）。

系譜軸間還能藉由不同的主題細分出不同的系譜軸，例如：襯衫、褲子、裙子，就服裝的本質而言，其「衣服體系」就是一個系譜軸，「裙子體系」又視為另一個系譜軸的運用，例如：牛仔裙、長裙、短裙…等等。

（2）毗鄰軸

毗鄰軸是一種組織行為，指從不同系譜軸中選出的單位與單位之間的組合關係，毗鄰軸在組合各單位必須考量組合的規則或慣例。舉例來說，一串句子是字的毗鄰軸，字又是字母的毗鄰軸；將字母的系譜軸裡挑選字母組合成的有意義文字，再從文字的系譜軸裡挑選文字組成一串句子，過程就是：字母（系譜軸）→文字（毗鄰軸）；文字（系譜軸）→句子（毗鄰軸）如此組合的。另外再看我們日常的衣著也是一連串選擇的毗鄰軸：選自帽子、領帶、襯衫、外套、褲子、鞋子…等系譜軸，組合成適合不同場合的服裝組合。然而前後位置的不同會使意義產生變化，例如：act（行動）與cat（貓）；被選出來的單位可能會受到其它單位的影響，其意義相對的會受同一毗鄰軸裡的其它單位來決定。

概括來說，系譜軸是一個垂直的組合，它的每一個單位（unit）都有相似的特質，但單位與單位之間，卻各有其特色，例如：注音有37個注音符號，每一個注音符號都是系譜軸裡的一個單位。而單位由系譜軸裡被選出後，與其他單位組合，這樣的組合就是毗鄰軸。溝通的訊息即是經由系譜軸中選擇組合而成。不過毗鄰軸的各單位之組合自有其規則或慣例，必須透過社會、文化、時空、地點、或排列位置的考量而定。

Saussure認為符號的製作涉及符號的「選擇」與「組織」兩項工作：從代表意義客體的系譜軸中擇定合適的符號以便組織為毗鄰軸。視覺符號也不例外，一組系譜軸可以包括眾多形式不同但是語意相近的意符，從不同的系譜軸中各自挑選出的意符，共同組織成毗鄰軸以成爲一個能夠獨立完整地指涉特定意義的意符。從符號兩軸的關係來解釋符號建構的統合概念，在於整合系譜軸的分析與歸類，毗鄰軸的延伸與擴展，能使符號意義呈現完整的概念陳述，故本論文將藉此兩軸之分析方法用來建立臉部表情符號之符碼。

(三) Peirce 與 Saussure 的理論比較

總的來說，符號學的發展自柏拉圖、亞里斯多德等至今，有諸多理論及用詞上的不同，從符號到內涵到指涉物來說，表 2-2-3 中可以看到基本上可歸類語意雙元論（或說是二元一位模型）、語意三角關係（或說是三元一位模型）（楊裕富，1998），而上述的 Peirce 即是語意三角關係，重視符號、所指涉的客體及使用者心中的解釋義三者關係；Saussure 則是語意雙元論，並不關心所指涉的客體，而是關心著符號的意符與意指的關係以及符號與符號之間的關係。

表 2-2-3 各符號家對符號的語意三角的用詞

	符號 sign	語意雙元論與語意三角關係		
		符號載體 sign vehicle	意含 sense	指涉 referent
柏拉圖	名 name	音 sound	理念內容 Idea content	事 thing
亞里斯多德	符號	音	性質 affect	事
培根 Bacon	字	字 word	概念 notion	事
皮爾斯 Peirce	符號 sign	表象物 representamen	說明 interpretant	物 object
胡塞爾 Husserl	符號 sign	表現 expression	意義 meaning	事 thing
索緒爾 Saussure	符號 sign	符徵 signifier	符旨 signified	-- (二元)
葉姆斯列夫 Hjelmslev	符號 sign	表現 expression	內容 content	-- (二元)
卡西勒 Cassirer	象徵形 symbol	具體可感符號 sensible sign	內容、意 meaning	-- (二元)
顧德曼 Goodman	符號 symbol	字、圖、模型 picture	外延、物 denotatum	-- (二元)
摩里斯 Morris	符號 sign	符號具 (載體) sign vehicle	意義 significatum	外延義 denotatum

資料來源：楊裕富，《設計的文化基礎－設計·符號·溝通》，頁 136

從 Peirce 的符號三類型來看，「肖像」符號與主體形象似，不帶任意專

斷性質，是被認定最符合現實、表現世界的；「指示」符號與指涉對象的因果關係，可經由聯想產生連結，但是也需要累積相當的習慣和約定俗成的經驗支援，意符和意指之間才能被有效的理解；而「象徵」符號本身與指涉物之間更是專斷任意不具任何聯想性，完全需要社會文化的支援及學習。其次 Peirce 的肖像、指示、象徵三種符號類型並不互相排斥（趙惠玲，2005）。同一種符號可以同時屬於肖像和指示符號，例如：「加油站的標誌」屬肖像符號，因為圖像與真實世界的加油裝置形象類似，加油站的標誌同時也屬於指示符號，因為圖像符號說明引導駕駛前方可以加油；同理來說，同一種符號可以同時屬於肖像、指示、象徵三種類型符號。

再來看 Saussure 的意符和意指之間無絕對的對應關係，意指是由符號和符號之間的關係來彼此定義，「意指」所指涉的不是由真正的實體或經驗來界定，不同於 Peirce 是從客體或經驗裡所得到的解釋義，而是由社會所約定俗成的，由所處的文化所決定。因此意符和意指之間的關係，會隨著使用者的社會文化的不同而產生不同的對應概念，同一個文化內使用同一種語言或文字的人，會有大致相同的概念；所以意符的使用不會只有單一的意指，面對不同情況意符所相依的意指會隨需要而變。透過 Saussure 的符碼理論對語言符碼的結構建立模式，亦可以說明現今社會文化裡的任一符碼的規則模式，建立圖像的符碼更是本論文臉部表情符號的符碼理論依據。

整理符號學對表情符號的相關文獻分析中，何兆偉（2007）利用符號學分析網路表情符號後認為：表情符號乍看是肖像符號，但其實是象徵符號，必須經過學習、約定俗成的人為規則。單一符號的本身具備單純的意符形式，其意指的內容只有與自己本身的功能有關，但是當兩個或兩個以上的符號組合在一起之後就會產生新的意指。若將此結論用來對照日新月異的表情符號產出的現象，會發現已有部份的單一符號出現新的表情符號的意指，不僅是只有自己符號本身的意指，更不需要和第二個意符組合才能產生新的意指。

綜合上述符號學之理論，本研究對非語言式符號－臉部表情符號的探討，便要藉符號學這兩位重要學者所提出的概念：1.採用 Peirce 與所指涉的客體之間的關係來進行臉部表情符號的辨識，分析網路使用者對脸部表情符號的解釋義透過何種符號類型途徑來閱讀；2.應用 Saussure 的符碼理論來建立脸部表情符號之符碼，架構出圖像符號的閱讀模式；3.從 Saussure

對符號是任意的、符號的意指是由關係而定的論點，來解釋網路表情符號的圖像符號的意指。

第三節 圖像符號的閱讀

從第二節的符號學文獻整理出符號類型的辨識、符號之間的關係與符碼的組合理論，可以幫助我們正確閱讀臉部表情符號的意義，然而臉部表情符號也是一種圖像式的符號，研究者認為「符號圖像」是將鍵盤符號組合成圖像，但是已成圖像的符號組合就是一組組的「圖像符號」；影響圖像意義理解的因素需要透過文獻來了解，才能進一步了解為何臉部表情符號會產生諸多意指上的不同。

一、圖像的定義

自有圖像的產生開始，也就是符號學的範疇之始。古代的人類無法利用說話或記號來傳達思想和感情，就用繪畫表示其想法，來表現思想、記錄事實（李硯祖、蘆影，2002），以符號學的觀點來看這些繪畫內容，指涉的客體與圖畫的外形酷似即符合了Peirce的肖像符號；當他們在木頭、竹片、獸骨和石頭上刻下許多小小的簡單圖畫，正如他們在岩壁上刻畫最原始的圖畫一樣，其目的不是在於美感的書寫，而在於觀念的表現，用以表示某種目的，這樣的目的即符合了Peirce的指示符號；圖畫本身是反映具體事物的形象，後來圖像的簡化約定俗成爲一定形式的圖案符號，從而產生最原始的文字形態，這就是Peirce所提的象徵符號。

現代西方哲學家Witgenstein（1889-1951）在《圖像理論》提出：「圖像

是事實的模型、語彙。他認為：一、我們給自己做事實的圖像；二、圖像是邏輯空間裡所呈現出的一個情境。一個圖像是任何真實的模型，作品中的圖像必須是適合於真實的，因為在生命世界裡的對象「具有與它們相對應的圖像元素」，對象與這個圖像形成密切的關聯性，繼而開始產生具有名稱關係的語意出來。」（劉怡君，2007，p.10），所以圖像與對象的關聯性極高，要合乎於真實才能相互對應，使人得以將圖像與真實產生關係的名稱，Witgenstein的論點同於Peirce提出的的肖像符號論點，意符與意指的關

係產生，必須在客體與符號之間存在著可令人感知的類似性（肖像）才能產生意義上的連結，亦即人們心中的解釋義的產生。

李硯祖與蘆影（2002）提到：圖像的視覺表徵，意義被物化於具體媒介上，並可以訴諸於人的感知覺，使圖像可以把握感性並由此深入的特殊對象。透過「視覺形式－視覺語言－視覺效應－視覺溝通」的過程讓人們感受體驗，此視覺形式就是圖像意義的存在形式，像語言一樣表達意思，成為交流訊息的工具。

劉怡君（2007）歸納的圖像是人所創造賦予的形象表徵，與客體之間隱含著關聯性，具有表現外在世界事物的意義；藉由模仿視覺經驗或經由文化因素，形成具有記號語言的特性，讓人得以瞭解它所呈現出來的意義；圖像也是一種主觀上的結構組合，可以運用許多方法將物象觀念推展出來。

從上述文獻對圖像定義的整理可以知道：圖像沒有文字的限制，提供觀者更多的想像自由，是一個「以意生象、以象生意」的過程；有效的傳遞訊息感情，暗示事物的聯繫，保留有意義的可讀訊息，圖像反映了事物具體的形象圖像，或是約定俗成的象徵性視覺圖像，並可以讓觀者藉由圖形產生聯想，以致得到溝通效果，故圖像的定義完全呼應Peirce符號意義可區分成的三類型：肖像、指示與象徵。

二、圖像符號的意義形成

圖像符號的意義透過人們的運作和互動，呈現不同的表現形式；因此在不同的社會文化中，符號的意義建構更是產生多樣的解釋。然而圖像符號要產生意義之前必需經由意符和客體之間產生關係，義大利符號學家 Umberto Eco 提到：「圖像的再現，是以符合內容特徵或辨識符碼屬性元素的技巧。」（陳錦忠，2008，p.66），故將一個客體製成圖像符號必須具備其內在特性和外貌屬性的辨識符碼，使得圖像符號能代替此客體產生意義，這即是上節文獻裡所提及：Peirce 的「應替」的概念。

同於 Eco 對圖像製成需要內在與外貌之辨識特性之論點，德國藝術史學家 Erwin Panofsky（1892-1968）也曾說到：「圖像符號的意義，是由造形所傳達。」（劉怡君，2007，p.11），造形其實就是意符的呈現，也就是說無論圖像符號的表現形式為何，都要有其客觀與主觀意義的表徵與所指涉之客體產生連結；另外，除了提供客觀訊息之外，個人因不同時空文化背景下，所讀的圖像符號亦會隨之異同，如同 Peirce 所認為的：解釋義

是根據使用者透過經驗的範圍不同，每個使用者所獲得的解釋義就有所不同。

當然圖像符號的意義形成，除了使用符合內容特徵或辨識符碼的技巧，使得圖像符號得以和客體之間產生連結；也包含觀看者對客體的辨識力是否和意符一致。德國哲學家 Hegel 說過：「最傑出的本領就是想像」，對於視覺觀察力和感受力薄弱的人而言，對於臉部表情符號的圖像閱讀就顯得更加吃力，難以從表情符號獲得有效的溝通傳達。在閱讀表情符號時，就必須仰賴網路使用者的想像力將符號的組合圖像化。除了想像力之外，對於圖像符號的辨識能力也需要仰賴學習而成的，美國心理學家 James Jerome Gibson (1904-1979) 認為：「意符及客體之間的相似關係是製造出來的，並且是可學習的。」(陳錦忠，2008，p.67)。所以提升想像力、受過訓練與學習之後的辨識能力，再對於臉部表情符號的意義詮釋便能更完整。

三、影響圖像符號辨識的因素

臉部表情符號組合而成的就是符號的圖像，以電腦上的符號來看只是功能性意義，但是組合成為圖像以後就關係到閱讀理解的層面，了解人們辨識圖像的過程及圖像能被閱讀理解的因素，對本論文探討臉部表情符號何以能被當作圖像閱讀理解的分析有很大的幫助。

(一) 從觀看者的角度

人們在面對物體時是如何建立起圖像意義的關係？透過人們辨識圖像符號的方法我們可以找到影響圖像符號辨識的因素，根據 Eco 對客體的辨識或感知方法提出三種方式：

1. 視覺的，它是可見的，通常根據先前感知經驗的編碼；
2. 本體論的，是物體本身可感知和推理的；
3. 慣例的，它是模式化的，在視覺對象裡可能不存在，但卻是有效、可認識的形象；這種慣例包含著許多的促因符碼，並保有非慣例的自然語言關係。」(陳錦忠，2008，p.67)。

由「視覺的」方式來感知，必須有其不可改變的本質，元素之間必須具有正構關係保持在空間關係的結構性質不改變，例如：臉部表情符號的眼睛、鼻子、嘴巴等元素，在空間上具有確定的相關位置才能被辨識為「臉」的圖像，如果空間關係的結構性質改變了就容易影響圖像符號的辨識結果。

由「本體論的」方式來感知，不同於視覺的感知，差異在於感官接收到了視覺感知後會經過大腦的運作來產生訊息、形成知識，所以即使意符的形式不存在，我們仍可以透過知識的運作推理出其與客體之間的連結。關於「本體論的」論點，可以發現王秀雄（1991）、趙惠玲（2005）也提到人類的視覺經驗是一連串的複雜的心智作用，並非獨立自主的生理機制，觀看者本身的先備知識、經驗和記憶的作用結果浮現於心智之中，接下來才能呈現一個完整的視覺經驗。Rudolf Arnheim（1904-）在《藝術與視覺心理學》認為：人們觀看物體時，一個物體的外貌不是只有由刺激眼睛之意象來決定的。球體的背面也是知覺的一部份，我們雖然只看到前面半個圓球，然而我們的感覺卻是整個圓（Arnheim, 1976/ 1982），由此可知，知覺和觀察的關係是互為影響的。除了真實世界的本體，我們還可以透過事物本質上的知識來感知並辨識圖像符號。例如：臉部表情符號的眼睛、鼻子、嘴巴等元素，在空間上如果缺少鼻子的元素，我們仍可推理出此為「臉」的圖像。

由「慣例的」的方式來感知，是由現存的社會文化化的慣例來辨識圖像符號和客體的關係，如同 Peirce 的符號象徵類型論點：符號的意義是約定俗成的，需要透過學習；如果不是處在相同文化背景或經驗的話，這樣的慣例無法建立、亦無法透過象徵的方式來辨識。否則將難以辨識圖像符號的意義。

英國現代作家 Aldous Huxley（1894-1963）認為眼睛在欣賞藝術的過程分為：感知－選擇－了解，第一階段的「感知」是視覺與神經系統的本能是單純的視覺物理過程；第二階段的「選擇」是集中特定部分選取，是有意識的刺激；第三階段的「了解」則是主動地思考，進行心理運作而產生意義，在這個階段的知覺會受過去經驗、知識、情感、期望的影響（李美蓉，1996）。所以我們可以理解到：不是只有圖像造形或內容是我們認知圖像的線索，第三階段的「了解」會介入更多視覺以外的因素幫助我們理解臉部表情符號的圖像意義。

另外，李美蓉（1996）在《視覺藝術概論》的書中提出「視覺創造力」以及「視覺閱讀能力」。簡單的說，視覺形象代表了各種不同的視覺創造力的表現，而視覺創造力同時能展現時代性；所以，網路表情符號的類型趨向多元化，也是這個科技時代下的視覺創造力表現。此時，要了解這些視覺創造力的作品內容，就必須具有視覺閱讀能力。所以以觀看者的角度來

看，影響圖像符號辨識的因素還包括了視覺閱讀能力。同於李美蓉「視覺閱讀能力」的看法，史丹福大學教授 Robert McKim（1980）提到對視覺想像力、圖樣辨識、圖樣分析的訓練。

1. 視覺想像力：視覺思考可以經由看/想像/圖繪這三種視覺想像力來練習。觀看會幫助繪圖，繪圖會鼓舞觀看；繪圖會刺激想像，想像力會提供繪圖動力和素材；同樣想像力會提供觀看創意，這三種讓視覺達到圓滿境界（圖 2-3-1）

2. 圖樣辨識：Mckim 認為看的過程分成第一步粗略認知整體圖樣，第二步依個人需要及興趣進行分析詳細圖樣。而循規蹈矩思考者會處裡所見的第一個圖樣，創意的思考者會重新組合對問題找到焦點。

3. 圖樣分析：要完全有創意的看，圖樣化和分析能力是需要開發的。「先圖樣，後分析」是自然的視覺過程，然後「分析後，再圖樣化」（劉立行、沈文英，2001）。

這樣的觀點相當適合臉部表情符號的閱讀過程，先看到臉部表情符號後再分析其意指；理解其組合的原理之後，再進行另外一個臉部表情符號的意指辨識，此時我們對臉部表情符號的閱讀已經開始在進行其為喜、怒、哀、樂的意指分析了。

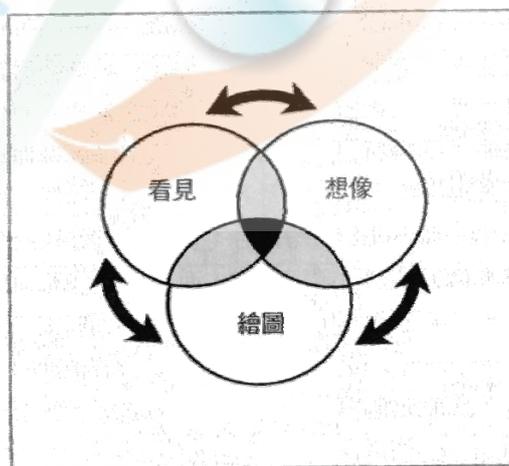


圖 2-3-1 互動的想像力

資料來源：劉立行、沈文英，《視覺傳播》，頁 243

與視知覺相關的完形理論，對臉部表情符號的閱讀解釋上有許多可供解釋的論點。王秀雄（1991）指出通常我們眼睛看東西，會先把握幾個大的構造特性，而並不去把握那些瑣碎之細節部份。若是我們的大腦以及視

覺器官去探究這些細膩的部份，並且把它全部紀錄、分類以至再生就要花費相當的時間。故以眼睛作為主要媒介接觸週遭事物的外形時，首先看到的會是整體，而不去覺知細節，然後再以此印象來分析細節或印象，最後綜合成一個新整體，因此我們可得知人們對造形的心理過程是先從輪廓開始。

另外，Arnheim (1976/1982) 對視知覺的研究更加深入，他提出觀看是主動的探索，並對所觀察的客體對象之某些特點的掌握，所以在人類或動物等有機體的進化過程裡，我們的知覺是從把握客體的結構之特點開始的。他舉出兩歲大之幼兒和黑猩猩的實驗為例子，三角形的盒子裡每次總是放著他們所喜愛的食物或是東西。經過多次練習之後，他們再碰到有三角形的盒子，即使形狀、大小、色彩怎麼改變，即使只有勾勒出線條，他們也能很快的應用所受的訓練。由此實驗可以看出：過去視覺經驗的累積後已成為一種知覺概念，進而形成知識來幫助我們觀看物體，所以即使三角形的形貌已改變，只剩下簡單的線條，仍是可以令我們快速掌握判斷。

觀看物體的外貌也不是只有由刺激眼睛之意象來決定。例如一個球體可看見的前面和背面（我們看不見的那面），在理論上造成了完整的圓形。實際上，球體的背面卻也是知覺的一部份。所以我們雖然只看到前面半個圓球，然而我們的知覺卻知道那是一個圓。知覺和觀察的關係是十分密切的，所以當我們看到一個人的臉時，即使看不到臉後面的頭髮，卻還是我們所覺察的形象的一部份。

王秀雄（1991）也提到通常我們眼睛在看東西時，是先從整體的觀看來把握幾個大的形之構造特性，而不是先注意事物瑣碎的細節部份。實際上我們的大腦以及視覺器官，若把看見的這些細膩的部份全部紀錄、分類以至再生，是要花費相當的時間來處理的。

綜合來說，一個物體的真正造形是由其空間上的特性構成的，再由我們的知覺來做判斷。我們之所以能分辨各種型態，是由於知覺上具有組合的傾向所使然。用來組合臉部表情符號的單位是如此簡單，卻能使其成為圖像以至於傳達訊息，也是由我們的知覺進行判斷之故。

（二）從圖像符號的角度

圖像符號與文字和語言最大的不同在於：圖像符號具有更彈性的語意解讀範圍及想像空間。根據李賢輝（1999）的整理提到，圖像雖然是最容易一目瞭然的符號，以圖像符號來傳達資訊十分容易達到溝通的效果，不

過當我們在閱讀圖像符號時，能否正確閱讀圖像、理解意義，會受圖像本身的訊息傳達影響，余佳等人（2006）提到若要迅速、正確地辨識圖像，圖像最好具備以下特性：

1. 正確地顯示真實世界的物件：圖像越接近真實世界的模樣越容易被閱讀理解。所以肖像畫可以使我們正確指出所繪製的對象；而抽象畫則不易被閱讀理解。

2. 生動、清楚地陳述一個意義：「張著嘴的圖像」是表示吃？喝？叫？是需要仰賴圖像正確傳達意義，否則不易為人所理解。

3. 能與其它圖像在觀念上分辨開來：在散亂的螢幕畫面上要確切的尋找出所要的圖像，在視覺上，必須明白的與其他圖像有所別，讓使用者可以預測所要找的圖像之視覺特性，例如：圓形、紅色等。

臉部表情符號的單位與組合就必須考慮到訊息是否明確的問題，在眾多的單位中如何挑選單位？單位與單位的組合是否能正確地顯示真實世界的物件？或是清楚地陳述？更要注意能與其它圖像在觀念上分辨開來，例如「哭」、「笑」的臉部表情符號要讓使用者可以看得出視覺特性，這便關係到「系譜軸」和「毗鄰軸」的單位與組合意義建立過程。

自使用者閱讀新圖像的那刻開始，為了理解此圖像的意義，首先會將圖像拆解成數個較簡單的圖形（graphic object），接著根據記憶去詮釋這些簡單圖形的意義，然後組合起來以找出完整圖像的意義。所以有兩種要領可讓圖像更易於理解：1. 用一個大家已經知道其意義的簡單圖形設計成一個圖像，以表示此意義；2. 用一個大家已經熟悉的幾個圖形組合成一個圖像，以表示一個新的意義（余佳等人，2006）。當我們了解了一個圖像之後，如果再看到它，我們要能夠辨識它並同時了解其意義，人類能夠記住分辨許多類似的視覺影像。這就如同我們在閱讀臉部表情符號時，理解一個臉部表情符號之後，可以再用類比的方式去推論另一個相似的影像。

從使用者的角度分析圖像（icon）包含：訊息（message）、助解者（enabler）、雜音（noise）三部份，訊息又可分成事實性和情緒性訊息。事實性訊息提供使用者新資訊，而情緒性訊息是欲意要刺激使用者的情緒，如交通標誌紅色圓圈斜線、停；「停」為事實性訊息、「紅色圓圈斜線」為情緒性訊息。「助解者」不屬於訊息的一部份，但卻能夠幫助訊息加速傳遞給使用者，包括了圖像的背景、風格、排列、暗示性裝飾圖案、邊框、輔助線等。「雜音」會影響閱讀條件；因此凡是讓使用者分心無法專注或理解

圖像的設計都可視作雜音。好的圖像提供助解者，不好的圖像提供雜音(余佳等，2006)。

此論點在盧士正(2006)在其研究亦有相似論點指出：受測者在視覺造形較簡單時，認知較偏向感覺反應的直接動作或是知覺的初步處理；但是當視覺造形比較複雜時，認知歷程就會偏向知覺或認知的階段，而且容易增加訊息傳遞於短期記憶做回饋比較的動作，但是盧士正也提到造形的複雜度並非干擾視覺在搜尋閱讀的唯一因素。從以上的研究再檢視網路表情符號的造形，當使用者在閱讀表情符號時，加入越多表意的符號，越增加表情符號在造形上的複雜度，在識讀的難易度是否有正比關係，相信和閱讀符號者本身亦有影響關係。

(三) 圖像上下文的不同

只有一個單獨存在的圖像，實際上是不具任何意義的。但是如果圖像的位置擺放在一篇上下文章裡面，使用者會因為文章裡上下文的相互關係，而引發聯想並賦予它相當的意義。下列(圖 2-3-2)可以說明圖像意義形成的過程。

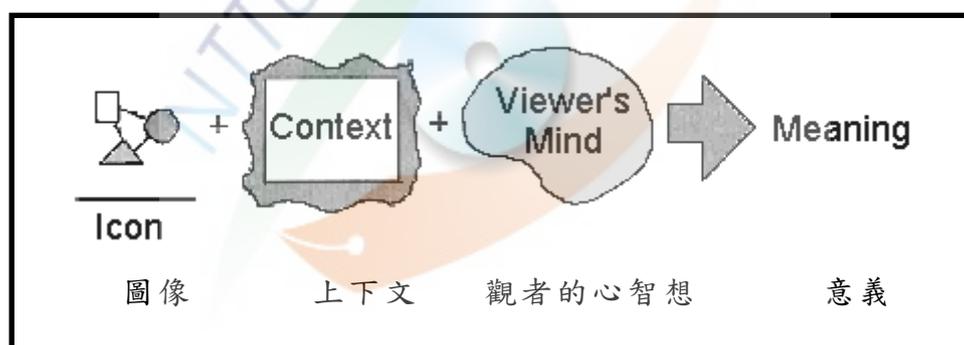


圖 2-3-2 圖像意義形成過程

資料來源：李賢輝，1999，http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/th6_500/th6_500j2.htm

文章的上下文為圖像的意義提供了暗示，接著使用者依據本身的視覺習慣、知識、經驗、興趣、好奇心或當時的情緒，完成解讀圖像的步驟。但即使是同一個圖像的使用，在不同的地方、不同的時間、或不同的使用者都可能產生不同的意義表達出來，一個圖像就像一個文字，必須搭配上下文以後，才能正確顯示它真正的意義(李賢輝，1999)，所以圖像若沒

有上下文的暗示與輔助解讀，很容易就使觀者產生了圖像解讀的誤解或不解。在語文上亦有類似的例子可輔助說明上下文對圖像意義的影響，例如「吃豆腐」之詞在飲食場所與兩性相處時的騷擾動作差異甚大。

綜合第三章的文獻整理之後，我們了解過去研究網路表情符號的文獻內容，提到表情符號的起源在環境層次、器物層次、符號層次上的發展需求，以及為嚴肅的溝通語境提供緩和與輕鬆的功能；表情符號的種類隨著不同研究者的整理，發現創作素材與組合的類型有越來越豐富的現象；表情符號的閱讀又受到文字的輔助、卡通漫畫的經驗等。若以符號學的理论來解釋臉部表情符號，就可以發現臉部表情符號的產生如同於符號被人類製造出來的過程，是網路使用者為了透過臉部表情符號進行傳遞意義的工具。此時即可透過Saussure對符號的意指來自於與其他符號的關係，是任意人為的，與系譜軸、毗鄰軸的符碼等理論以及Peirce對符號類型的理論進行臉部表情符號的圖像意義分析，進而發現文獻中所提及影響圖像的閱讀之因素，來對應臉部表情符號的閱讀，所以符號學理論同時也是本研究最重要的分析工具，可以幫助本研究找到影響閱讀臉部表情符號的相關線索。

第三章 研究方法與流程

本章的內容說明本研究所欲使用的方法以及研究的流程。透過研究方法的應用，除了內容分析法還利用符號學的分析工具，讓臉部表情符號的分析更具科學性；從研究流程的規劃，可以更清楚本研究的進行方式以及論文分析的基礎架構。

第一節 研究方法

本研究的研究方法屬於質性研究的範疇，質性研究是：「針對人們如何創造符號環境，如何在這個符號世界中和別人互動，是透過什麼溝通方式和規則，和別人分享這個符號世界的意義。」(林東泰，1999，p.37)，質性研究深入蒐集資料，並且把理論植根於資料之中，以解碼和詮釋為主要的方式。而本論文主要採用符號學理論作為主要分析架構，再輔以內容分析針對資料進行整理。從各個表情符號、圖像、符號學文獻及臉部表情符號樣本的蒐集之下，進行理論上的分析，透過Peirce符號三類型、Saussure符號之間關係、符碼理論來分析臉部表情符號，分析最基本符號的單位與組合後的配置關係，並了解臉部表情符號的意義傳達與閱讀理解關係，繼而探討Peirce符號類型對臉部表情符號的整理，找出臉部表情符號被閱讀理解的線索。研究方法敘述如下：

一、內容分析

本研究從內容分析上採用質化以及敘述研究取向的研究方法。從第二章的文獻探討可以得知：經常使用網路聊天的使用者，其符號辨識能力最高；然而「網路使用經驗並不影響網路圖形符號的辨識能力」。所以對於圖像符號的辨識與解讀，勢必有其可以探討的緣由。因此本研究之文獻分析的內容在於：收集探究有關網路表情符號、圖像閱讀、符號學之相關文獻，例如一書籍、期刊論文、網路線上資料及相關媒體資料，將各散落的臉部表情符號之資訊重新歸納、針對表情符號的源起、表情符號的類型、閱讀

模式的整理，進行臉部表情符號的分類，在閱讀符號學相關文獻之後進一步分析比較異同。其目的為深入瞭解網路表情符號的創作背景資料，由文獻分析歸納整理臉部表情符號的組成意義異同、在符號學中的意義類型、單位與組合符號的原則，找出臉部表情符號在閱讀上的規則與線索。

台灣地區目前的臉部表情符號單位素材的不同，製造出的表情圖像呈現亦隨之不同，以下有二十一種單位素材是網路臉部表情符號之組合的常見來源：（見附錄一）

- （一）一般常用符號，例如「，、。·?!~\$%@……等」；
- （二）線段，例如「-、=、≡、|、|、||、-……等」；
- （三）數學符號，例如「×、+、+、-、×、÷、=……等」；
- （四）數字，例如「1、2、3、4、5、6、7……等」；
- （五）數字括號，例如「(1)、(2)、(3)、(4)、(5)、(6)……等」；
- （六）羅馬數字，例如「I、II、III、IV、V、VI……等」；
- （七）數字圓框，例如「①、②、③、④、⑤、⑥……等」；
- （八）特別英文，例如「Ä、Å、Ç、Ê、Ë、Ï、Ï、Ð……等」；
- （九）字母，例如「(a)、(b)、(c)、(d)、(e)、(f)、(g)……等」；
- （十）英文圓框，例如「(a)、(b)、(c)、(d)、(e)、(f)……等」；
- （十一）注音符號，例如「ㄅ、ㄆ、ㄇ、ㄏ、ㄏ、ㄏ……等」；
- （十二）希臘字母，例如「Α、Β、Γ、Δ、Ε、Ζ……等」；
- （十三）日文符號，例如「ク、ラ、ピ、カ、マ、ニ……等」；
- （十四）韓國符號，例如「ㄱ、ㄴ、ㄷ、ㄹ、ㅁ、ㅂ……等」；
- （十五）線框，例如「┌、┐、└、┘、├、┤、┆……等」；
- （十六）括號，例如「[、]、【、】、《、》、(、)、〔……等」；
- （十七）特殊圖形符號，例如「←、☆、◇、□、〒……等」；
- （十八）特殊符號，例如「卍、○、△、⊙、◎、⊕……等」；
- （十九）方形符號，例如「▣、▤、▥、▦、▧、▨、▩……等」；
- （二十）音樂符號，例如「♪、♪、♪、♭、♯、\$、∴……等」；
- （二十一）文字圓框，例如「(正)、(特)、(祝)、(休)、(優)……等」。

藉由二十一種單位素材來分析臉部表情符號所常用的單位，可以幫助我們判斷網路使用者對單位素材的選擇與喜好之原因。不論單位其原本的符號功能為何，只要是符合組合之所需，皆可以是臉部表情符號之素材，經過單位的重新排列組合，便能使圖像符號產生新的意指。

二、符號學分析

法國結構主義 Roland Barthes 認為符號學是「符號的科學或有關一切符號的科學」(李幼蒸, 1991, p.14) 由此可知符號學是一種以科學的方法進行分析的理論。反觀人類的文明進步史其實就是符號的建立史, 當人類開始用呀呀的語言溝通(語言符號)、比手畫腳並描繪動物形體的圖像(象形文字符號), 開始建立起一套有系統的溝通符號, 以特定的圖像來指涉某一特定的事物, 自此開始就是符號學的範疇了, 而網路表情符號的產製同樣是爲了指涉某一特定的情緒, 以達到溝通的目的。

所以本論文主要藉助符號學這一個解析工具, 應用 Saussure 的系譜軸及毗鄰軸之兩軸分析去觀察探討臉部表情符號的單位與組合規則, 採用 Peirce 的符號意義三類型, 交叉分析臉部表情符號的意義, 並從分析的結果去探討臉部表情符號之符碼, 對使用者和閱讀者在解讀時的交互關係。以下欲綜合內容分析和符號學分析這兩個工具將臉部表情符號之研究的方向分成三個研究主軸, 針對第一章所提出的研究問題擬定研究方法、流程。

(一) 臉部表情符號的分類與單位的位置特色分析

1. 臉部表情分類與單位使用歸納

光是臉部表情符號的收集, 就本論文截至 2009 年 3 月 31 日止, 數量有三百七十八種, 所以在分析之前必須先進行樣本的分類。臉部表情符號的情緒傳達意指解讀有很多, 快樂、生氣、疑惑、哭泣等, 臉部器官在傳達的符號使用種類更是多元, 然而「眼睛是靈魂之窗」, 五官中的眼睛是與人接觸、溝通的第一個焦點, 故本研究的分類方法欲以「眼睛」爲分類重點。

Hess 在其著作「說故事的眼睛」書中提到眼睛是人們身體中的焦點, 瞳孔可以獨立運作, 最有可能洩漏真確的訊息。根據他所進行關於瞳孔反應的研究結果顯示, 一般人看到心所喜歡的人時, 瞳孔面積會增加(Walton Donald, 1960/1994)。另外 Mark L. Knapp 與 Judith A. Hall 的研究也顯示, 人們在交談時可能有 50%~60% 的時間注視對方, 對說話者來說, 一般眼光接觸量約 40%; 對傾訴者來說, 一般約近 70% (Rudolph F. Verderber & Kathleen S. Verderber, 1996/2000), 所以從人際溝通的研究結果, 我們可以發現眼睛是進行溝通時最重要的訊息中心, 以眼睛作爲臉部表情符號的分類依據是十分合適的。故本研究利用「眼睛」爲主, 進行臉部表情符號的

表現形式與表情種類的分類，再歸納其選用的單位素材以何種類型之素材為居多。

2.符號單位的位置特色分析

除了探究單位的意符是否為影響使用者選用符號的因素，另外，符號單位的位置特色是否為另一個重要選擇因素？電腦螢幕對臉部表情符號來說就是一塊畫布，受限於電腦的文字輸入限制，輸入符號的單位呈現在螢幕上所佔的位置就是一格，每一個單位符號有其位置特色，所以此欲透過分析找出單位偏上、偏下、偏大、偏小的位置特色，與單位在臉部表情符號進行位置組合之間的相關因素，將單位的位置座標化即是此處欲進行之方法。

將所有的單位進行座標化之前，須先將臉部進行九宮格座標化的工作。標記座標的方式，日式、東亞式的兩眼是各自輸入，西式是雙眼同時由一個符號輸入；再看一個人的臉部器官，日式、東亞式的臉部閱讀座標各自是左眼(1,3)、右眼(3,3)、鼻子(2,2)、嘴巴(2,1)；若以西式的臉部閱讀座標是眼睛(1,1-3)、鼻子(2,2)、嘴巴(3,2)。(圖 3-1-1)

圖 A：日式、東亞式

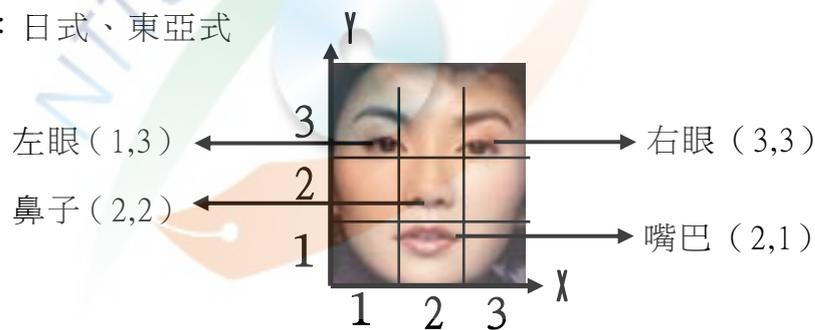


圖 B：西式

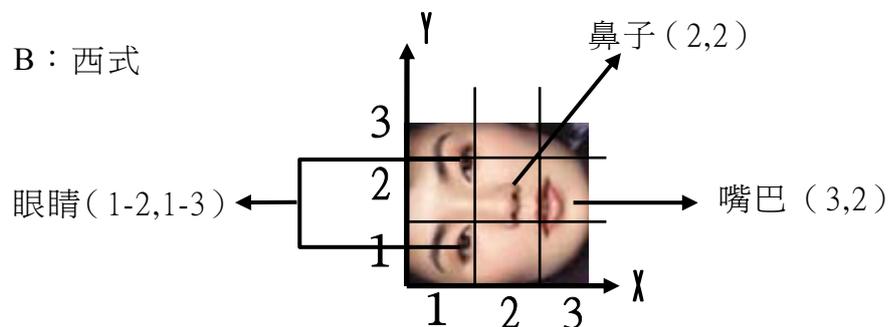


圖 3-1-1 人的臉部器官座標圖

接著對每個單位進行座標化工作。以一個「■」符號單位作為滿格標準，再將所收集的單位素材對照臉部器官座標圖（圖 3-1-1）。首先，將三百七十八種臉部表情符號樣本的眼睛、鼻子、嘴巴單位作為整理對象，依序對照「■」符號單位，進行單位的位置座標標號。利用位置座標的結果將每種單位的位置特色予以歸類，以觀察符號單位的位置特色與人們的臉部關係如何，繼而歸納出使用者在臉部表情符號的單位選擇與單位的位置特色之間的關係。

首先，「■」先放大至五十五號字體大小再對應到座標軸上，再依此座標軸來對應每一個符號單位並紀錄其座標，接著將每個符號單位的座標結果進行位置分類，然後再對應臉部表情符號的器官位置，以歸納其結果。表 3-1-1 為符號單位座標軸，將每個符號在座標軸上放大至 72 號，即可對應出位置特色。舉例來說，以「\$」的座標是（1-2,1-3），以「:」的座標是（1,2-3），以座標方式歸納單位的位置，讓單位的位置比較具規準化。

得到單位座標化的結果之後，本研究以「九宮格位置圖」的標示方式，進行單位的座標標示轉換成九宮格位置標示，座標軸上所佔之空間以九宮格填滿方式呈現，以利進行單位之間的位置特色比較，以及與臉部器官之間的關係比較。（表 3-1-1）

表 3-1-1 符號單位的座標對應表

	滿格標準	日式、東亞式	西式
座標軸位置圖			
座標	(1-3,1-3)	(1-2,1-3)	(1,2-3)
九宮格位置圖			

資料來源：研究者整理

3.歸納單位素材的選用因素

藉由觀察分類後的臉部表情在單位素材的使用情形，加上單位的位置特色座標化，以進一步獲知網路使用者針對單位素材選用的考量因素，整理出眾多單位中適合選用的符號其背後之原因。

(二) 分析臉部表情符號的符碼

在上述的研究可得知，利用臉部表情符號的分類、單位素材的分析，可以幫助我們看出臉部表情符號在單位的分類與使用上有其特色，以至於影響組合的選擇需求。接下來研究的主軸則是從臉部表情符號內部的符碼規則進行分析。從眾多的單位素材去選擇適合被使用者排列組合的單位，並且能傳達出合適的訊息，這些組織的規則和方法就是符碼欲探討的重點，在此欲分成兩點來進行：

1.符號的單位系統建立與分析

在符號組合時，可選用的眼睛單位、嘴巴單位有許多種，故利用表 3-1-2 將具有相同意指的單位，進行日式、東亞式與西式單位系統的建立。人類的臉部器官不外乎眼睛、眉毛、鼻子、嘴巴、耳朵；經由單位系統的整理，

歸納出被當成單位選用的人類臉部器官種類，以及臉部器官以外輔助傳達的示意系統。經由真實圖像與單位符號的對照，進行單位與 Peirce 符號類型對應，了解單位系統的符號與所指涉之客體之間的關係、表現形式，歸納全部的單位系統的使用情形與 Peirce 符號類型的關係。

表 3-1-2 歸納單位系統與所指涉客體的關係

符號		所指涉之客體	解釋義	肖像/指示/象徵	分析
眼睛系統	單位1	真實圖像	略	略	略
	單位2	真實圖像	略	略	略

資料來源：研究者整理

2. 系譜軸與毗鄰軸的規則歸納

本研究利用圖 3-1-2 的方式，將歸納出的單位系統縱向排列後成為系譜軸，再經過挑選組合成毗鄰軸，建立日式、東亞式及西式的符碼組合模式，作為臉部表情符號的樣本套用的組合模式。從選擇與組合的分析過程觀察：單位選用之任意性與規則性的結果歸納、單位在數量上的擇用及符號與符號的相互關係。

臉部表情符號的組合方式由數個單位組合而成，當許多單位欲組成一組表達情緒意義的臉部表情符號時，從單位的選擇、單位的意符意指關係、單位擺放的位置及使用單位的數量等，皆為重要的分析面向，關係著是否會影響著臉部表情符號的溝通意涵，藉由歸納出的規則再進行臉部表情符號的閱讀影響探討。

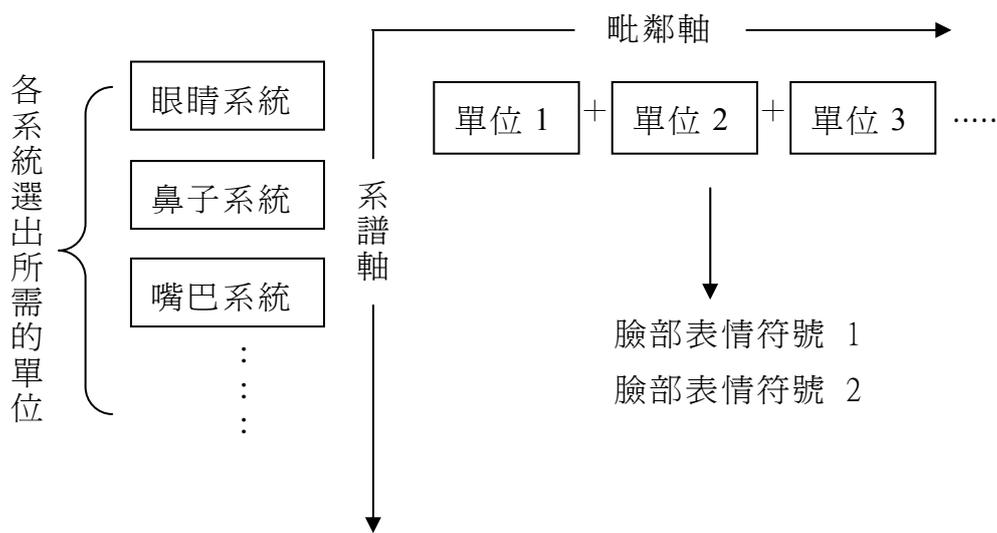


圖 3-1-2 臉部表情符號的符碼模式

(三) 臉部表情符號的符碼與類型整理

在此利用系譜軸與毗鄰軸的規則歸納出符碼組合模式，對日式、東亞式與西式進行臉部表情符號的套用與分析；並對應 Peirce 肖像、指示、象徵之符號意義三類型，藉由符碼的組合模式套用與符號類型分析，找出臉部表情符號的閱讀與符碼、符號類型的關係；繼而探討除了找出符碼規則、應用符號類型幫助閱讀之外，其他可能幫助閱讀理解臉部表情符號的可能性。

第二節 研究流程

本研究的研究流程，依研究內容之章節順序分成五個章節，分別是第一章緒論，分成研究背景與動機、研究目的與問題、研究範圍與限制；第二章文獻探討，針對網路表情符號概述、符號學概述、關於圖像符號的文獻探討；第三章說明研究方法與流程並提出論文分析架構；第四章進行研究分析，進行臉部表情符號的分類、單位位置特色分析，找出臉部表情符號的符碼規則，然後進行符碼與類型的整理；最後第五章歸納網路脸部表情符號的符碼研究結果。（圖 3-2-1）（圖 3-2-2）

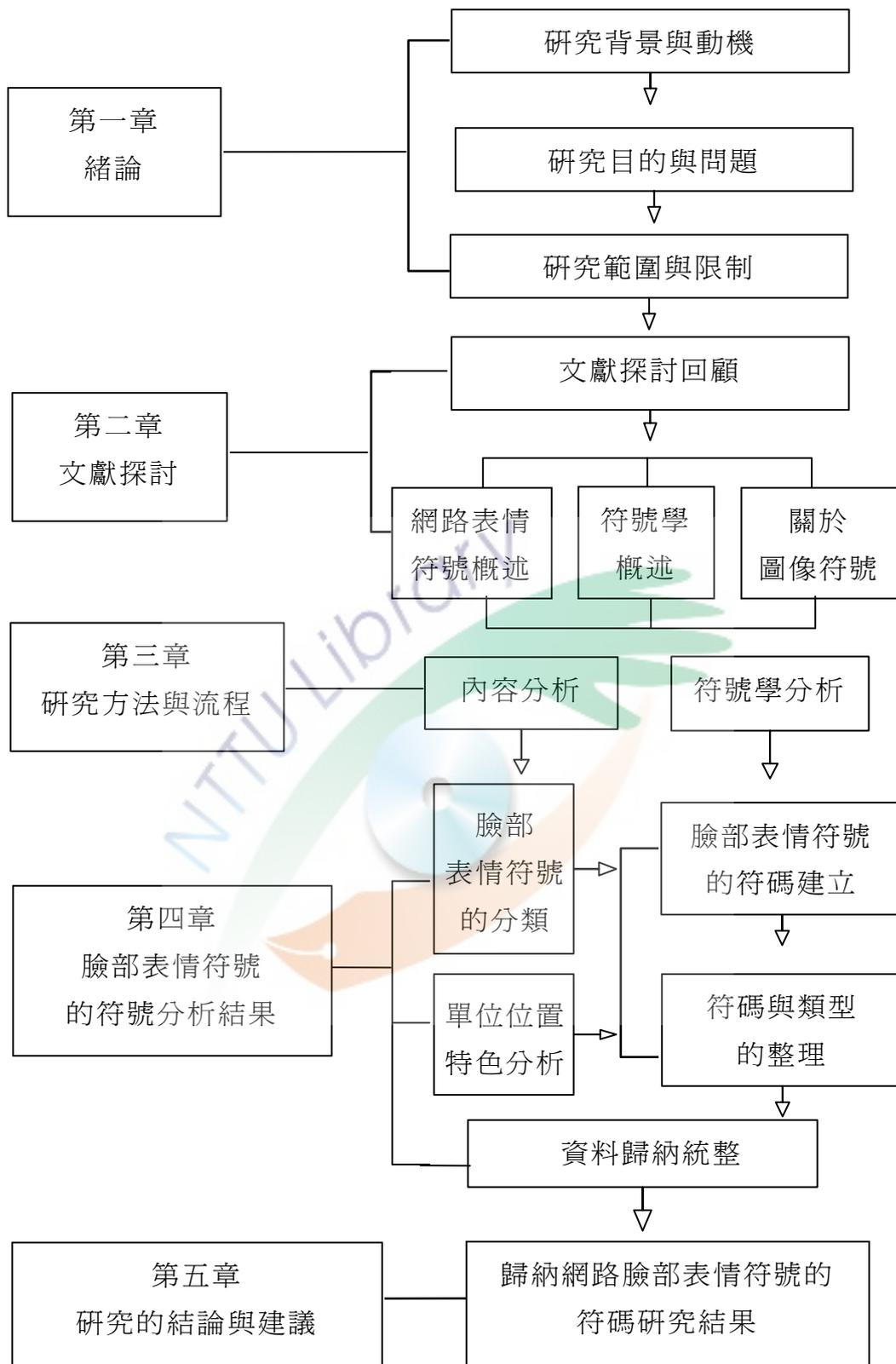


圖 3-2-1 研究流程圖

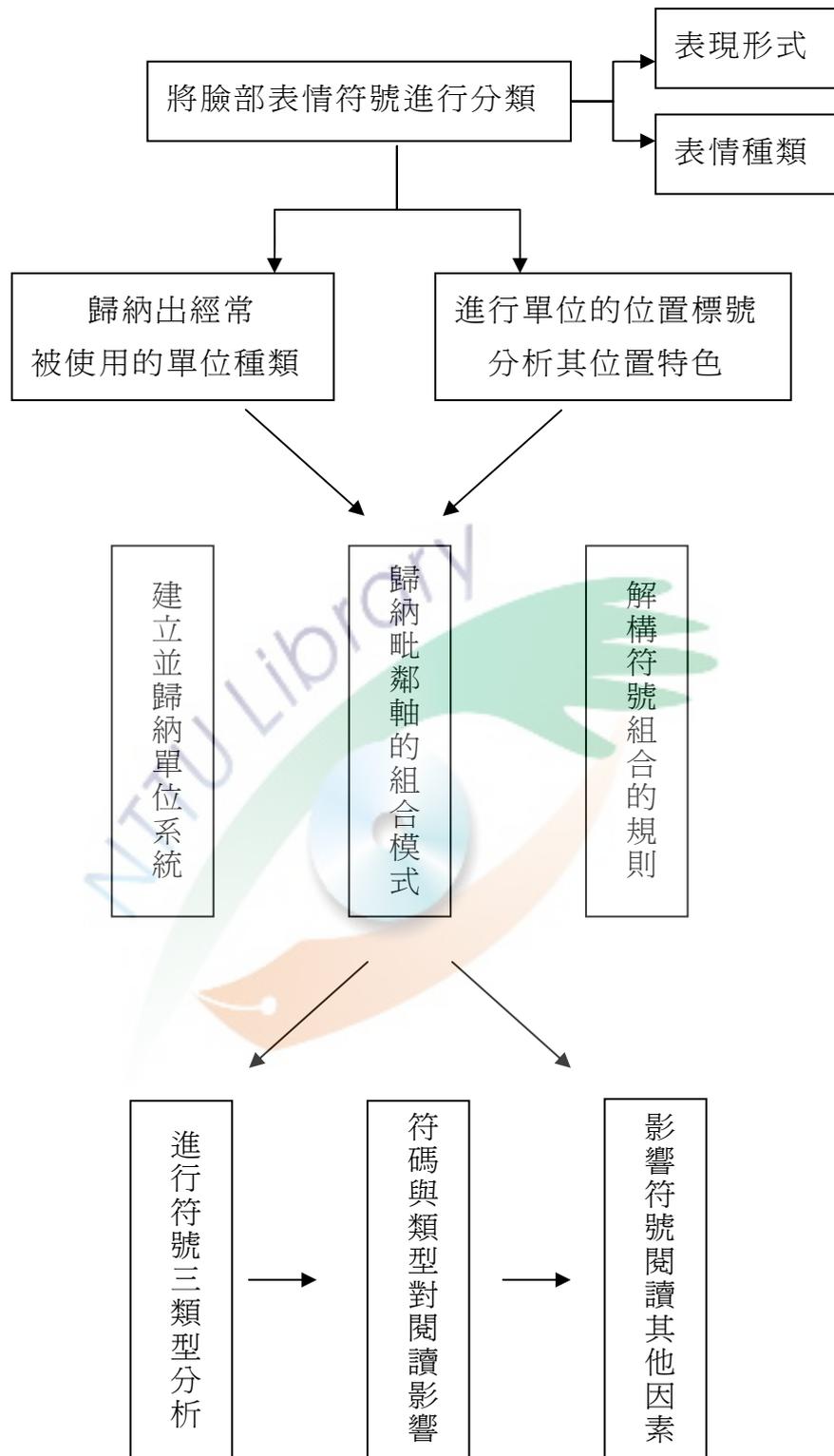


圖 3-2-2 論文分析架構

第四章

網路臉部表情符號之符碼詮釋

Peirce提出符號學理論時曾提到：「符號以及符號系統乃根植於社會原則之中（signs and systems of signs are rooted in the social principle）」（林信華，1999，p.3）所以符號的活動也就是社會的活動，兩者是一體兩面，而符號的意義與活動又連繫著人們的思想和使用經驗。臉部表情符號在網路的世界已被使用多年，發展迅速又具多元性；然而需要一鍵一鍵輸入的臉部表情符號仍未消失過。許多組合的圖像符號傳遞著使用者的情緒想法，而閱讀者憑著自身對圖像符號的理解與閱讀經驗做出適當的回應或猜測。這些臉部表情符號的使用讓閱讀者得到正確的訊息了嗎？相信不是只有仰賴閱讀者自身的使用經驗，解讀的依據和線索在符號組合裡必然有邏輯可循。

本章第一節先從臉部表情符號的分類、單位素材與位置特色來分析；第二節開始建立單位系統與兩軸分析臉部表情符號，進而探討其對閱讀理解的影響；第三節藉由符碼分析結果進行符號意義與類型整理，套用符碼模式與歸類符號類型後再找出輔助閱讀的因素。藉由此章節的分析找出臉部表情符號的組合規則，並逐一解答本研究第一章所提出的研究問題。

第一節 網路脸部表情符號與單位素材

本節利用內容分析法歸納脸部表情符號，進行分類後可以整理出常用的單位素材，再從單位素材的位置特色去探究，最後獲得人們在選擇單位素材的考量之結果，即可回答本節的三個研究問題。

一、網路脸部表情分類與單位使用歸納

脸部表情符號所創作出的圖像會因輸入的方式不同，因而產生不同的表現形式以及閱讀的方式；而創作出的脸部表情符號眾多，有快樂、悲傷、

疑惑、生氣等，所以此欲進行臉部表情符號的「表現形式」與「表情種類」的分類，並探討臉部表情符號的其他發現。

(一) 表現形式

截至2009年3月31日止為止，排除物件、肢體等等表情符號之後，本研究收集到臉部表情符號的樣本數量有三百七十八種，但是網路界之廣，這個數字並不代表所有的臉部表情符號數量。以目前網路上收集到的臉部表情符號可以分成「日本橫式」、「東亞式的全形字」、「西式風格左轉九十度」、「台灣網路新義的中文字」四種表現形式的臉部表情符號（表4-1-1），而日本橫式及東亞式的全形字只是臉部表情符號在表現形式上的代表名稱，實際上我們可以知道，目前所收集的這些臉部表情符號亦有多數是台灣的網路使用者所創作的圖像符號。

接著按照所收集的數量多寡，敘述這四種表現形式的特色如下：

1.日本橫式臉部表情符號：此類數量為最多，目前收集約兩百九十種，不需轉頭即可以直接閱讀圖像。常見輸入方式為英數半形，例如：「^_||」，需於鍵盤上變換輸入法；其次為微軟內建的字元符號以及內碼符號輸入，例如：「(◉_◉)」。

2.西式風格左轉九十度臉部表情符號：目前收集有五十七種，需左轉九十度閱讀。常見輸入方式為英數半形，例如：「:~)」。

3.東亞式的全形字臉部表情符號：目前收集約三十種，閱讀的方式和日本橫式相同。常見輸入方式為英數全形，需於鍵盤上變換成英數半形並點選全形字，例如：「(# ▯ ▯ #)」。

4.台灣網路新義的中文字之臉部表情符號：目前收集有三種，輸入方式可用注音、倉頡、無蝦米等等之中文輸入法。

上述四種表現形式的日式與東亞式，由於出現少數兩者混用的情形，所以須用大約來說明數量，無法正確釐清正確數字。

表 4-1-1 網路臉部表情符號樣本之表現形式

形式	日本橫式	東亞式的全形字	西式風格左轉九十度	台灣網路新義的中文字
符號圖像	^_^ 好尷尬！	(¯_/¯)" 無奈	:-.) 嘴長痣的微笑	囧 無奈、衰
臉部表情數量	約290種	約30種	有57種	3種
	合計378種			
採用的輸入法	1.英數半形 2.微軟內建的特殊符號以及內碼符號輸入	英數全形	英數半形	注音、倉頡、無蝦米等中文輸入法

資料來源：研究者整理

上述四種類型是以目前所收集「臉部」表情符號的樣本所得到的結果，為使研究論述更簡明清楚，以下的論述會將日本橫式簡稱做「日式」；東亞式的全形字簡稱做「東亞式」；西式風格左轉九十度簡稱做「西式」；台灣網路新義的中文字簡稱做「網路新義中文字」。接著針對以上四種表現形式進行數量、輸入方式、文字閱讀的方向、單位的使用現象做下列探討：

1.數量無絕對關係

日式的數量雖然最多，網路新義中文字的數量最少；然而其使用的普遍性卻與臉部表情符號數量多寡無絕對關係。以網路新義中文字「囧」的符號來說，由於是近幾年來新出現的臉部表情符號，其意為苦惱、無奈、衰，讀音唸「ㄐㄩㄥ」同於「窘」字同音異義的特色，再加上輸入方式可以接續中文輸入法，不需變換成英數半形，所以在溝通語境中的輸入相當方便快捷。進一步搜尋知名入口網站Yahoo的知識+服務，有超過上百筆討論問題，討論「囧」的念法與用法，甚至是進行加工變形，所以由此可以看出「網路新義中文字」之臉部表情符號的數量雖不多，實際上使用的

普遍性不亞於「日式」。

2.輸入方式差異

日式、東亞式所創作出的臉部表情符號，主要差別在於輸入方式為全形或半形，全形字產生的圖像符號較大，半形字產生的圖像符號較小，其閱讀與組合圖像符號的方式其實相同，故討論其符碼規則時是可以合併一起探討的；西式以英數半形為多；網路新義中文字由於是以中文形式表現圖像，所以需輸入中文字，唯近年網路使用者亦會結合肢體的概念，而加入字母增其變化，例如：「囧rz」，囧為臉部、rz為身體和腳屈身樣貌。

3.閱讀的方向的熟悉度

日式、東亞式與網路新義中文字的圖像符號由直接視讀理解，可以接續著文字閱讀的習慣而不受影響；但是西式則因閱讀方式需左轉九十度，以不熟悉西式圖像符號的呈現形式的網路使用者，在閱讀一段文字後直接視讀西式臉部表情符號就容易產生解讀影響。

一般來說，電腦的溝通語境是由左至右的一連串文字，突然出現的圖像符號如果是陌生的，必需停頓數秒時間去閱讀、理解其意，或圖像符號需要左轉九十度才能理解，必是對臉部表情符號熟悉者才能在短時間理解；若是不熟悉這些圖像符號就會產生無法傳達的結果。故不熟悉左轉九十度的圖像符號類型的閱讀者，在臉部表情符號的表現形式會產生其他選擇。所以我們可以知道人們對臉部表情符號的熟悉性，會使其閱讀解讀受到影響及符號的使用喜好亦有相當程度的關係。

4.單位的使用現象

不論是日式、東亞式、西式的臉部表情符號，為了組合的需要，有標點符號、線段、中英數字混合使用的現象。例如「z(U_U)z」，尤其以「日式」的臉部表情對於多元的素材應用最靈活，所以組合出的臉部表情符號也成為四種表現形式裡數量最多的一種。有趣的是，既然日式與東亞式所創作出的臉部表情符號閱讀方式相同，主要差別在於輸入方式為全形或半形；何以日式可以使用多元素材使得創作出的表情數量豐富，東亞式卻不是如此，關於這一點可以從兩個因素來探討，第一要從電腦狀態與使用習慣、第二要從全形的呈現特色不同來探討。

(1) 電腦狀態與使用習慣：當網路使用者使用電腦時，電腦是被自動設定在半形的狀態。而在中文語境之下欲利用鍵盤快速輸入符號，以進行組合圖像的方式可以有四種：①變換成英數半形；②變換成英數半形再

點選全形；③利用微軟內建字元符號選取；④利用內建螢幕小鍵盤輸入；⑤背下內建字元符號的內碼數字，直接鍵入鍵盤即可出現所要符號；比較起來，第一種由中文變換成英數半形是較為快速簡便的動作，不需再多一個步驟，刻意點選全形來進行符號選擇，更不需進入微軟內建字元符號選取或背下內建字元符號的內碼數字如此麻煩。

(2) 全形的呈現特色不同：當網路使用者欲刻意使用全形來進行符號選擇時，利用鍵盤選取的符號特色會與半形所呈現的符號特色產生差異。例如：選取半形「*」在全形變成「*」；選取半形「^」在全形變成「^」，從這樣的差異進行符號的組合會產生的干擾，我們可以選擇兩組臉部表情符號在表4-1-2來進行比較：

表 4-1-2 半形、全形符號所組合的差異

形式	日式：英數半形	東亞式：英數全形
輸入相同按鍵	(#^^#)	(# ^ ^ #)
	^◎^	* ^ ◎ ^ *

資料來源：研究者整理

很明顯的，表中可以看到經由鍵盤輸入相同的符號，英數半形、全形會出現不同的圖像結果，因為英數全形的符號特色改變使得鍵盤上的符號選擇須另外做變化。但是全形符號也不是只有鍵盤上的按鍵可以選擇，進入微軟內建字元符號表可以看到有上百種英數半形、全形符號可以選擇，但是費時尋找適合符號的組合，對於溝通語境交談的即時性並不符合需求（圖4-1-1）。除非網路使用者是刻意要選取臉部表情符號的單位素材來進行組合的創作遊戲，就不會受到鍵盤上的符號在輸入英數半形或全形的不同特色影響。

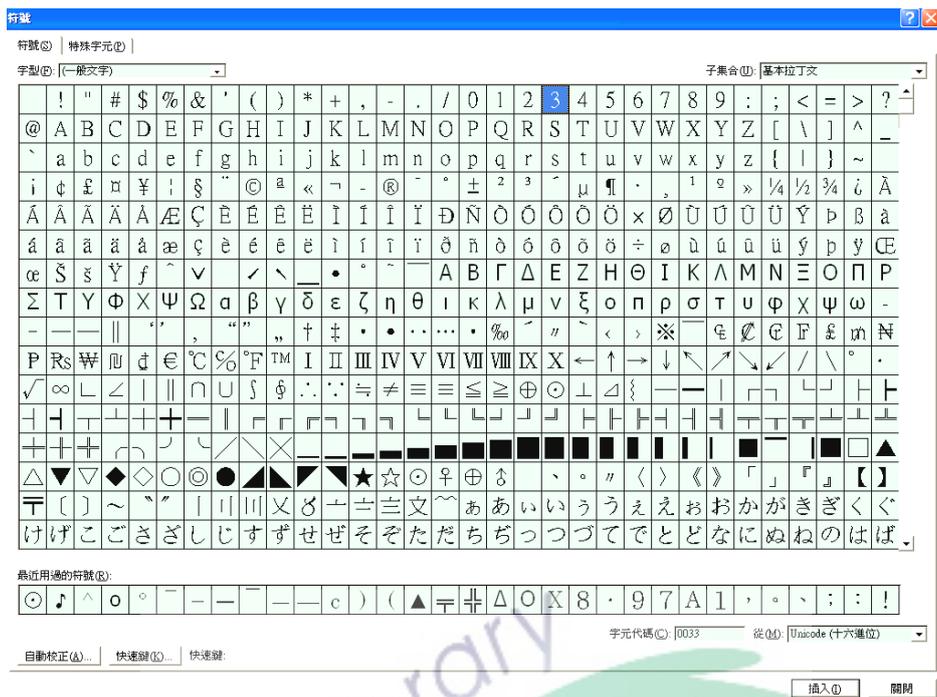


圖 4-1-1 上百種半形、全形符號

由以上電腦狀態與使用習慣、全形的呈現特色不同的探討，我們可以理解目前收集的日式創作數量為何高於東亞式的數量。溝通語境強調的是即時性與快速的特點，由中文輸入變換至英數半形已是多一個步驟，若再點選全形又再多一個步驟，並不符合快速即時需求。所以，雖然閱讀方式相同，但是相較之下，日式輸入較為便捷，東亞式又因符號特色與日式有些微出入，所以在組合時需另作考量。符號輸入的便捷性也使網路新義中文字「囧」欲表示「無奈」之意時，在輸入法上不需變換成英數半形輸入「_ - - III」，或變換成英數全形輸入「(ノ へ ノ)」，只要直接中文輸入「囧」即可獲得相同意涵。

(二) 表情種類

人們的溝通語境多元，隨之出現的臉部表情符號難以用喜、怒、哀、樂如此粗略的方式進行分類，故本研究以「眼睛」作為表情符號的分類標準，整理所收集的三百七十八種臉部表情符號（見附錄二）。以「眼睛」的分類原則之下，將日式、西式、東亞式、網路新義中文字的眼睛種類與數量進行歸類，歸納出經常使用的單位素材。

1. 日式、東亞式

統計三百七十八種臉部表情符號的樣本後，得到眼睛單位的種類總計

有七十五種，例如：^^、@@、xx、**、--、→→……等等，但七十五種之中又有相似形之符號，差別在於輸入法的不同，或是符號有位置或外形上的些微差異，所以又可以分成「^^」家族、「xx」家族、「--」家族、「英文」家族、「數字」家族……等十二種眼睛表現種類。

舉例來說，「^^」家族的眼睛單位有「^^」、「^<」、「^ -」、「∩ ∩」四種，這四種眼睛單位的數量在臉部表情符號樣本中出現七十七個；使用的單位素材依序以一般常用符號最多，其次是線段、括號，接著是注音、字母、特殊符號、數字、數學符號。「--」家族的眼睛單位有「__」、「--」、「—」、「一一」、「——」、「= =」、「……」等十三種，這十三種眼睛單位的數量在臉部表情符號樣本中出現五十三個；使用的單位素材依序以一般常用符號、線段最多，其次是括號、數字、注音、字母、特殊符號、數學符號、特殊圖形符號。其餘「><」、「xx」家族……等家族的眼睛單位及數量統計見表 4-1-3所列。

如表 4-1-3之呈現，我們可以看見「^^」家族的眼睛單位在樣本中使用數量最多；日式、東亞式與西式所使用的單位素材，以一般常用符號為最多；其次是線段、括號；再則是數學符號、字母、注音；最後是數字、特殊圖形符號、特殊符號、羅馬數字、中文。

表 4-1-3 日式、東亞式的十二種臉部表情符號家族

表情種類	眼睛單位	使用數量	使用單位素材
^^ 家族	^^、^<、^ -、∩ ∩	77	一般常用符號、線段、括號、注音、字母、特殊符號、數字、數學符號
-- 家族	__、--、—、一一、——、= =、= =、~ ~、= =、≡ ≡、L L、→→、~ ~	53	一般常用符號、線段、括號、數字、注音、字母、特殊符號、數學符號、特殊圖形符號
>< 家族	><、>>、≥ ≤	33	一般常用符號、線段、括號、字母
xx 家族	xx、XX、x x、× ×、++、++、**	26	一般常用符號、線段、數字、數學符號、括號、字母、

一個咖啡杯，這些本身就是一個單位符號。

（三）其他發現

由上述觀察臉部表情符號，本研究發現各臉部器官在數量與種類上的差異，例如：日式、東亞式高於西式的眼睛數量與種類許多，這種情形和「閱讀方式差異」以及「符號輸入格量」可以解釋其原因。因為電腦在鍵入符號時，無論是英數全形或是英數半形，一次需鍵入一格或半格，並且是橫式由左至右鍵入，而臉部器官若以橫式分解可以分成三個字格，分別由左至右是第一格的眼睛、第二格的鼻子和嘴巴、第三格的眼睛，若再加入示意符號或頭髮就有四個字格或五個字格不等。

日式、東亞式在臉部橫式分解後至少有三個以上的字格：眼睛→鼻子或嘴巴→眼睛，兩隻眼睛剛好坐落在不同字格，加上各種單位素材的選擇配合下，自然能創造出多種眼睛類型。

而西式臉部表情符號的閱讀方式是左轉九十度，所以由左至右第一格是眼睛、第二格是鼻子、第三格是嘴巴，而兩隻眼睛剛好坐落在同一字格內，所以尋找的符號必須是上下對稱的形式，例如「:」、「8」等；在條件受限之下，眼睛的種類自然不如日式、東亞式的多樣性。

除了眼睛之外，日式、東亞式由於鼻子和嘴巴在同一字格，但一格只能表現一種器官，所以創作臉部表情符號看不見鼻子和嘴巴同時出現，故不是鼻子和眼睛的組合，就是嘴巴和眼睛的組合；但是西式的眼睛和嘴巴分別是不同的字格，所以創作臉部表情符號時，鼻子和嘴巴可以分別鍵入出現。而日式、東亞式在臉部橫式分解後的第二字格嘴巴可以鍵入多格成為第二字格區域，所以變化較豐富，例如「^_____^」；但是西式第三格的嘴巴必須是縱向符號，且鍵入格數無法多格，例如「:-)」。

二、符號單位的位置特色

Arnheim (1976/1982) 認為人們視覺的過程會先從客體對象的特徵先掌握，所以事物整體性之結構的特徵才是知覺的主要資料，以某些突出的知覺特徵以代表事物全體印象的能力，是動物的某些原始天生的本能反應之一，科勒 (Kohler) 曾經用一個「最簡單造形的棉布娃娃」只有貼上兩個黑鈕扣來當作眼睛，並在黑猩猩前面揮動，結果竟引起猩猩的極度恐慌。以棉布娃娃與黑猩猩的例子我們可以看出：黑鈕扣取代眼睛的位置加上棉布娃娃的人形，即可以代表人的概念，這樣的替換和Peirce的「應替概念」

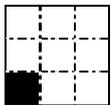
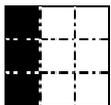
是相同的概念，換句話說也是「肖像」的辨識方法；所以單位素材的位置特色：偏高、低，偏左、右與臉部器官的位置對應上是否有一致的關係？進而成為網路使用者對符號選擇與使用的因素？這些問題的答案將在單位進行座標化之後針對結果進行分析。

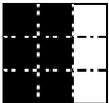
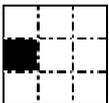
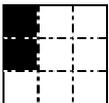
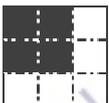
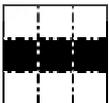
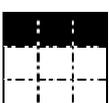
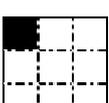
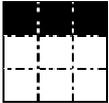
將臉部器官之單位進行座標化之前，本研究設定所有蒐集之單位字體大小皆相同、字體種類為新細明體，使單位之位置特色標準化，避免大小不一失去標準。將單位對應到座標並對應滿格單位「■」，以避免失準亦使觀察更加便利，再進行九宮格位置標示工作，觀察各器官單位與標準座標是否對應，並歸納其結果。

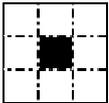
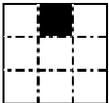
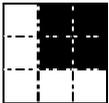
(一) 眼睛

將三百七十八種的臉部表情符號使用的眼睛單位進行整理，得到日式、東亞式有七十六個、西式有五個單位素材被當作眼睛來使用。將眼睛單位進行座標化之後，可以發現日式、東亞式的眼睛單位數量雖然多，但是符合眼睛標準座標(1,3)的單位只有五個，亦即「°」、「'」、「`」、「^」、「^」，只佔全部眼睛單位數量比例6.5%；而西式的眼睛單位有5個，符合眼睛標準座標(1,1-3)的單位有一個，亦即「;」，佔全部眼睛單位數量比例20%；其餘的眼睛單位有的是超出眼睛標準座標，或不在眼睛標準座標的位置。表4-1-4所列之座標表與九宮格位置圖，可以清楚看到眼睛單位在X軸上出現的寬窄現象、Y軸上出現的高低現象，以及與眼睛標準座標的對應關係。

表 4-1-4 眼睛單位座標表與九宮格位置圖

單位座標	九宮格位置圖	日式、東亞式	西式
(1,1)			
(1,1-3)		∖、/、!	;
(1-2,1)		-	

(1-2,1-2)		<、>、+、x、x、o、e、w	
(1-2,1-3)		X、O、V、Y、Q、E、b、d、 T、\$、?、&、#、9、6、3、8	B、X、8
(1,2)		-	
(1,2-3)		^、*	:
(1-2,2)		~	
(1-2,2-3)		）、）、	
(1-3,1-2)		π	
(1-3,1-3)		×、∩、≅、+、⊙、@、⊕、 ∨、∪、Q、T、T、☆、★、 ●、⊕、/、\	
(1-3,2)		—、—、~、→、=、=、≡	
(1-3,2-3)		┌、┐	
(1,3)		°、'、`	
(1-3,3)		—	

(2,2)		◦、●、\、/	
(2,3)		\、/	
(2-3,2-3)		『	
總計		76個	5個

資料來源：研究者整理

以日式、東亞式臉部表情符號的 X 軸來說，由於可以利用游標進行左右調整的功能，所以單位的 X 軸可以依照臉部組合的需要，輸入三個、四個甚至五個以上的字格，以橫向方式進行臉部器官，眼、鼻、嘴或其他示意符號的組合遊戲。因此眼睛單位在 X 軸位置的偏左或右並不影響組合需求，Y 軸為決定眼睛單位的「高度」是否超出或不在標準座標之準則，X 軸則用以輔助判斷眼睛單位的「大小」是否超出標準座標。整理眼睛單位座標圖之後可發現，日式、東亞式超出眼睛標準座標以及不在眼睛標準座標的佔大多數；西式則剛好相反。(表 4-1-5)

表 4-1-5 眼睛單位座標表比較

	日式、東亞式	西式
符合 眼睛標準座標	(1,3)(2,3)	(1-2,1-3)
小於 眼睛標準座標		
超出 眼睛標準座標	(1,1-3)(1-3,3)(1-2,1-3)(1-2,2-3) (1-3,1-3)(1-3,2-3)(2-3,2-3)(1,2-3)	
不在 眼睛標準座標	(1,1)(1-2,1)(1-2,1-2)(1,2)(1-2,2) (1-3,1-2)(1-3,2)(2,2)	

資料來源：研究者整理

有的眼睛單位在 Y 軸上佔了二格面積；有的眼睛單位在 X 軸上即佔了三格面積等等，單位呈現高低、大小、左右的位置特色之差異。在分析單位座標化的位置特色與人的臉部關係後可以發現：

1. 眼睛單位有大小

單位符號的本身有大小之分，所以在位置特色上就有「大小眼」的眼睛特色，尤其在日式、東亞式眼睛單位最為明顯，西式眼睛單位則是受限於眼睛單位數量少，所以眼睛的單位位置特色較單純。日式、東亞式「大小眼」的特色，讓眼睛單位對臉部的空間關係出現兩點影響，第一是訊息強弱、其二是臉部比例。

(1) 訊息強弱：以「大眼睛」座標 (1-3,1-3) 比較，例如「X、∩、≤、+……」位置特色所佔空間較大，具有強調醒目功能；而「小眼睛」座標 (1,2)，例如「-」位置特色所佔空間較小，具有沉悶低落訊息。

(2) 臉部比例：將「大小眼」之特色對應眼睛標準座標時，即產生比例不協調的臉部圖像，但是這樣的臉部圖像卻有漫畫式的眼睛效果，即便是比例不協調卻仍可表示為眼睛的功能。如果將著名之卡通與漫畫主角美國原子小金剛、日本櫻桃小丸子的眼睛座標化之後作為對照(圖4-1-3)，原子小金剛的眼睛為 (1,2-3)，櫻桃小丸子的眼睛為 (2,2)，可以看到座標所示：卡通漫畫角色之眼睛位置分布亦不是以標準座標的形式呈現。所以臉部表情符號內的眼睛呈現方式類似於卡通漫畫的眼睛，在臉部內無正確的大小比例；並不以標準座標來對應一定的位置高度。

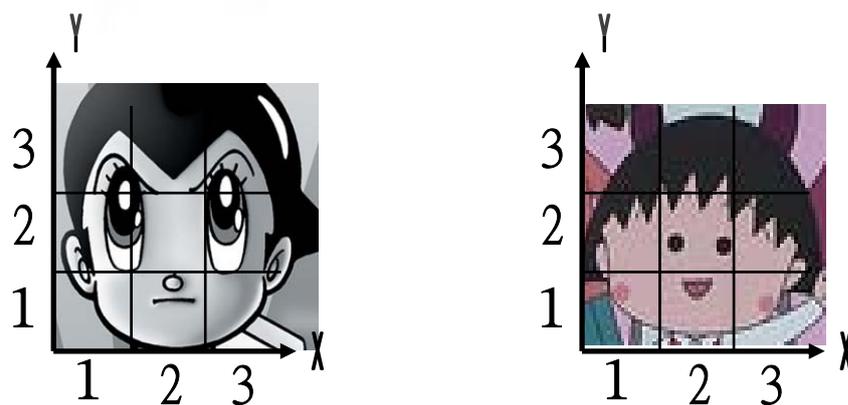


圖 4-1-2 漫畫之眼睛位置分布

2. 眼睛單位的高度

雖然眼睛單位在X軸位置的偏左或右並不影響組合需求，而Y軸卻是固定的單一字格，高度決定於單位本身的位置特色。由表列座標化結果看到「.」的眼睛座標(1,1)、「_」的眼睛座標(1-2,1)，在單位高度上明顯低於眼睛標準座標(1,3)，所組合出的圖像符號有「低頭、卑微」的臉部意指，例如「<(._)>」的意指是敬禮、「m(_ _)m」的意指是俯首道歉；眼睛單位在Y軸上的低高度正好成為圖像組合上的需求。我們知道以人臉為標準座標的眼睛位置，並不會因為情緒反應而使得位置產生大幅度改變，但是單位的位置特色讓臉部表情符號的眼睛單位偏離標準座標，明顯較低或較高，也由於眼睛單位的高度使得意指隨即受到影響，所以日式、東亞式眼睛單位的高度也是另一個影響意指的重要角色。

而西式臉部表情符號的X軸同樣可以依照臉部組合的需要，以左轉九十度的方式進行臉部器官—眼、鼻、嘴或其他示意符號，輸入三個、四個甚至五個以上的字格組合，但每一個眼睛單位在Y軸上的高度十分接近，另外在X軸上的調整亦只有雙眼同時前進、後退的差異，所以西式眼睛單位對於臉部的關係可說是屬於十分規矩的表現方式。

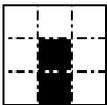
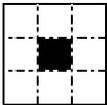
(二) 嘴巴

由前述眼睛單位與臉部關係的分析可知：由於單位可在 X 軸左右移動，所以單位在 X 軸的位置特色對臉部關係影響不大，而是應以單位的 Y 軸與嘴巴標準座標互為對應：日式、東亞式嘴巴標準座標(2,1)、西式嘴巴標準座標(3,2)。

表 4-1-6 是嘴巴單位座標化結果，由於單位數量過多，故單位座標圖僅羅列六個單位座標圖；日式、東亞式的嘴巴單位數量共有四十一個，符合嘴巴標準座標的單位只有一個，亦即「.」，佔全部嘴巴單位數量比例 2.4%；而西式的嘴巴單位有二十四個，符合嘴巴標準座標的單位有零個，其餘的嘴巴單位有的是超出嘴巴標準座標，或不在嘴巴標準座標的位置。
(表 4-1-7)

表 4-1-6 嘴巴單位座標表與九宮格位置圖

單位座標	九宮格位置圖	日式、東亞式	西式
(1,1)		.	
(1,1-3)		(、)、[、]、3	/、\、]、[、(、)、 、}、{
(1,2-3)		^	*
(1-2,1)		-	
(1-2,1-2)		x、c、m、o、v、+、γ	w、o、>、<
(1-2,1-3)		A	\$、&、#、D、P、 O、X、B、S
(1-2,2)		~	
(1-3,1)		~、_、_	
(1-3,1-2)		∩、∧	
(1-3,1-3)		□、◇、◎、@、√、Q、 □、▽、0、△、Ⅲ	@
(1,2)		-	
(1-3,2)		∩、~	

(2,1-2)		$0、\varepsilon$	
(2,2)		。	
(2-3,1-2)		┌	
總計		41個	24個

資料來源：研究者整理

表 4-1-7 嘴巴單位座標表比較

	日式、東亞式	西式
符合 嘴巴標準座標	(1,1)	
超出 嘴巴標準座標	(1,1-3) (1-2,1) (1-2,1-2) (1-2,1-3) (1-3,1) (1-3,1-2) (1-3,1-3) (2,1-2) (2-3,1-2)	(1,1-3) (1-2,1-2) (1-2,1-3) (1-2,2-3) (1-3,1-3)
不在 嘴巴標準座標	(1-2,2) (1,2) (1-3,2) (2,2) (1,2-3)	

資料來源：研究者整理

經由嘴巴單位座標化的比較結果，其與臉部關係可以得到以下結果：

1. 嘴巴比例偏大

從日式、東亞式與西式符合嘴巴標準座標的數量只有一個來看，可以明顯發現嘴巴單位的數量上有許多「大嘴」單位。尤其是數量豐富的「日式、東亞式」、和嘴巴比例偏高的「西式」，嘴巴單位使得臉部比例更誇張。原因有三點可以解釋：

(1) 單位的位置特色影響：符合嘴巴標準座標的單位並不多，其他單位的位置特色雖超過或偏離嘴巴標準座標，但是其造形更豐富，便取代了符合嘴巴標準座標的單位。

(2) 表達更明顯的情緒：大嘴巴可以傳達更誇張明顯的情緒，例如：

「(` ▽ ´) φ 」邪惡的眼睛使得大嘴笑得更開心，或「 :D 」心情愉快使得嘴巴笑得更大。

(3) 為相配誇張的眼睛：此在日式、東亞式尤其明顯，由於使用的眼睛單位比例比標準更大，所以嘴巴比例也隨之較標準為大，例如：「 (@ □ @) 」或「 X ~ X 」。

再比較四種臉部表情符號來看大嘴單位與小嘴單位，更能比較出與臉部的空間關係：「 v . v 」小眼加小嘴、「 v ^ v 」小眼加大嘴、「 U _ U 」大眼加小嘴、「 U _ _ U 」大眼加大嘴，結果是「 U _ _ U 」對臉部的空間比例最不協調。故大嘴巴為相配於誇張的眼睛單位，其對臉部關係顯得更不協調，但有更加強調情緒的功能。

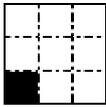
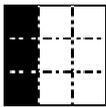
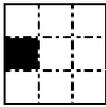
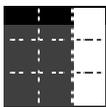
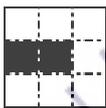
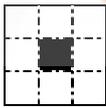
2. 嘴巴貼近眼睛

嘴巴貼近眼睛的現象在日式、東亞式的數量最多，西式亦有出現。這是由於日式、東亞式符合嘴巴標準座標的單位並不多，所以會選擇使用其他位置特色的單位取代，亦使得嘴巴單位的Y軸有偏高的現象，甚至眼睛和嘴巴會處在同一Y軸處，例如「 \ (@ ^ 0 ^ @) / 」、「 ⊙ o ⊙ 」，兩眼、嘴巴三個字格連成一線；而西式的嘴巴單位貼近眼睛是由於刻意省略鼻子單位，例如「 :-) 」省略鼻子單位後變成「 :) 」。

(三) 鼻子

將鼻子單位進行座標化之後，對應鼻子標準座標 (2 , 2) ，可以得知日式、東亞式的鼻子單位有七個，符合鼻子標準座標的單位有二個，亦即「 - 」、「 o . 」，佔全部鼻子單位數量比例 28.5% ；而西式的鼻子單位有三個，符合鼻子標準座標的單位有二個，亦即「 - 」、「 ~ 」，佔全部鼻子單位數量比例 67% ；其餘的鼻子單位有的是超出鼻子標準座標，或不在鼻子標準座標的位置。(表 4-1-8)

表 4-1-8 鼻子單位座標表與九宮格位置圖

單位座標	九宮格位置圖	日式、東亞式	西式
(1,1)		.	
(1,1-3)			
(1,2)		-	-
(1-2,1-3)		5、U	
(1-2,2)			~
(1-2,2-3)			^
(1-3,1-3)		@	
(2,2)		。	
總計		7個	3個

資料來源：研究者整理

表 4-1-9 鼻子單位座標表比較

	日式、東亞式	西式
標準座標	(1,2) (2,2)	(1,2) (1-2,2)
超出標準座標	(1-2,1-3) (1,1-3) (1-3,1-3)	(1-2,2-3)
不在標準座標	(1,1)	

資料來源：研究者整理

從鼻子單位的座標化結果和臉部關係的比較，可以發現數量極少的鼻子單位仍有臉部不成比例、鼻嘴界線不明的兩點特色。

1. 臉部比例不協調

日式、東亞式的鼻子單位與眼睛、嘴巴單位皆有相似之處，即是臉部的比例十分誇張或十分緊密，例如「*5*」表現出誇張的大鼻子、「(-.)=3」鼻子和眼睛的緊密度幾乎成一直線，臉部比例呈現不協調的表現。

2. 鼻嘴界線不明

以日式、東亞式的臉部表情符號來看，鼻子和嘴巴只能擇一出現在一個字格內，又因為鼻子在臉部表情符號裡的比例不協調的緣故，故 Y 軸的高度與單位的大小成為判斷鼻子單位或嘴巴單位的準則，例如「^o^」與「~^。^~」的比較，「^o^」的「o」單位較大、Y 軸比較低，所以可以辨認為嘴巴單位，而「~^。^~」的「。」單位較小、Y 軸比較高，所以可以辨認為鼻子單位；但是 Y 軸的高度與單位的大小特色這兩種方法卻難以正確判斷每種臉部表情符號的鼻與嘴差異，例如「*>.<*」的「.»難以辨認是鼻子或是嘴巴。而西式的鼻子和嘴巴由於是分開的兩個字格，所以並無鼻嘴界線不明的辨識問題，但是鼻子的呈現會有被刻意省略的現象。

綜合符號單位的位置特色與人的臉部關係之後，我們可以看見不管是日式東亞式或西式，眼睛、嘴巴、鼻子各單位雖然與臉部標準座標不一定能準確對應，但是臉部器官表現出的大小、高度、位置、比例亦能讓臉部情緒的傳達得到功能性的效果，還有類似卡通漫畫般的圖像性，更有影響意指的決定性因素。但是從分析中也可以發現，當 Y 軸的高度與單位的大小特色無法幫助判斷其單位代表臉部器官的那一部分時，單位的造形成為另一個重要的輔助理解方向，例如日式、東亞式的「> c <」的「c」須藉由造形的缺口來推斷其為嘴巴張口狀，例如「(•m•)」的「m」須藉由造形推斷其為兩片門牙；西式的「B-)」的「B」須藉由造形推斷其為一副墨鏡。

因此臉部表情符號的單位大小、高度、位置、比例、造形與輸入限制對眾多單位素材的選擇有決定性的影響。以符號學的角度來看大小、高度、位置、比例與造形，是為求組合時能符合臉部形象，這些就是對「肖像」的需求，而造形具有方向性又符合符號學中的「指示」功能，對臉部表情符號的情緒意指有重要影響，成為選擇單位的重要因素。

三、單位素材的選用因素

義大利符號學家 Eco (1975) 認為圖像再現的技巧必須具備其「內在特性」和「外貌屬性」的辨識符碼，才能使客體成為圖像符號 (陳錦忠，2008)。「內在特性」可以看作是客體之內在意涵或是約定意指，亦即象徵之意；「外貌屬性」則是眼之所見、客體之形。由內在特性和外貌屬性的辨識符碼來對照眾多單位素材，可以看到單位在臉部表情符號內的表現，亦具有內在特性和外貌屬性的辨識符碼，例如：眼睛一亮「(☆_☆)」，「☆」和「_」屬於內在特性的辨識符碼，象徵著眼睛閃亮、指示著嘴巴在臉部的相關位置，「()」屬於外貌屬性的辨識符碼，像似於臉蛋形；故選用單位素材的因素我們可以利用Eco所提「內在特性」和「外貌屬性」的辨識符碼，另外本研究加上「外在需求」的特性做為歸納要點，了解單位為何被人們選用的原因。

綜合以上臉部表情符號分類整理，對目前所使用的單位素材以及單位的位置特色整理結果，研究者在此歸納人們對於單位的選用原因有五點：

(一) 輸入快速

使用最多的一般常用符號、線段、括號、數學符號、字母……等，在鍵盤上可以輕易尋找並輸入；具「外在需求」。

(二) 造形肖像

只要單位素材的造形近似所需要的圖像，對臉部表情符號的圖像組合有說明性功能，皆有被選用的可能性，例如：使用的括號的單位在意符的造形上接近臉蛋形、用英文「JJJ」藉其造形代表頭髮，為肖像性功能；具有「外貌屬性」。

(三) 象徵與指示性功能

當單位素材的意符具有約定俗成的概念、或造形上有邏輯推理的功能，也成為被選擇組合的因素，例如：借用「？」的意指概念，當做圖像符號的眼睛意符；線段代表為嘴或眼，其方向上揚或下垂即是一種邏輯的指示；具「內在特性」。

(四) 意符發音功能

這種單位素材被選用的因素相當特殊，非以圖像概念閱讀，例如：「^+++++^ccc.」符號組合中的「c」要用聲音的概念來閱讀才能理解符號欲表達的意涵，而「c」的發音屬於文化內涵的部份，是約定俗成並需要學

習的；具有「內在特性」。

（五）位置特色

單位在Y軸上的高度、單位的大小、比例、位置，在選用上有其功能性的幫助。以眼睛單位為例，Y軸偏高的眼睛單位，臉部的訊息就顯得較激昂；Y軸偏低的眼睛單位，臉部的訊息就較為消沉；另外單位的大小讓臉部比例誇張並有凸顯強調功能，具有「外貌屬性」。

從最基本的單位本身來探究單位的特色，使單位的選擇對組合後的易讀性更顯重要，不論是「內在特性」、「外貌屬性」的辨識符碼，或「外在需求」的特性，均可了解單位為何被人們選用之因素，接下來對符號的組合與意義的產生，才能獲得深入的發現。就好比我們的口述語言，最基本的單位是筆劃，基本的筆劃組成部首，再合成單字，字結合成詞，再成句、成段。同樣來說，作為一種傳意工具，圖像符號傳達意義的訊息也可以分解為從單一到複合的不同層次，探討每一層次的處理和運用。接著下節將針對臉部表情符號的單位與組合進行分析整理，以找出臉部表情符號之符碼規則。

第二節 網路臉部表情符號之符碼

上一節的研究對臉部表情符號進行分類，分析單位的位置特色對臉部關係，進而了解選用單位素材的因素，可以了解單位的選擇對脸部表情符號的影響。接下來本節即針對單位進行系統性的建立，當不同的系統整理完成後就是完整的系譜軸，以作為毗鄰軸的選擇及組合的材料。

李幼蒸在（1994）在其著作提到：「符號學方法的一個主旨就是對研究對象做最大限度的分解，切出不同尺度的各層單元成分，然後再把它們逐層連結為整體結構，展列這層次關係就叫做認識。」（李幼蒸，1994，p.270），能將單位作有層次的分析，不但能提供我們在進行毗鄰軸組合時的考量依據，更能幫助我們易於理解組合後的符號圖像，不至於產生溝通上的誤解。所以本節透過對脸部表情符號的單位系統整理和分析建立毗鄰軸的組合規則，可以更深入的認識脸部表情符號在閱讀上的特性。

一、單位系統的建立與分析

單位是組成臉部表情符號的最小單位，在本章第一節單位素材分析已提到，當單位對應到臉部的器官時，會受限於電腦螢幕的輸入字格限制，日式、東亞式可以分成兩個字格輸入眼睛單位，鼻子與嘴巴只能擇一出現；西式則相反，西式的眼睛單位在一個字格內無法分開輸入，而鼻子和嘴巴可以個別輸入。所以日式、東亞式有豐富的眼睛單位之家族，西式的嘴巴單位則是較為活潑的。

在建立單位系統前我們須先確認，如果臉部是一個「場」，「場」以內的眼睛、鼻子、嘴巴基礎三種器官構成的圖像即足以表現出臉部情緒，但是當組合的需求越來越多，圖像的組合內容越來越豐富時，「場」內除了眼睛、鼻子、嘴巴三種器官之外，其他輔助示意的單位亦扮演相當重要的角色。另外在臉部之外，亦有輔助示意的單位與不具意指功能的單位進行著組合，此時「場」的範圍就不再只是臉部以內，而擴大為無明確邊際狀態。所以不論「場」的空間範圍為何，除了眼、鼻、嘴三種單位意指，還需要建立其他的單位系統。

在辨識分類前，我們知道肖像類符號的造形必須與客體酷似，但是鍵盤符號或電腦內建符號本身並不是以彩筆或攝影所繪製或拍攝而成，所以不可能如照片般的與客體相似，這裡對日式、東亞式、西式與網路新義中文字臉部表情符號的歸類原則是：不論是哪一個臉部器官的使用，只要能使人由造形特性幫助判斷其單位所代表的意指，就將其歸類於「肖像類型」；同理，能使人推理並感知其位置因果關係，就將其歸類於「指示類型」；唯有無法一眼就易於判斷或推測其意為何，須透過文字輔助說明的臉部表情符號，就將其歸類於「象徵類型」。以下將建立五種單位系統，分別是：眼睛、鼻子、嘴巴、臉部、示意單位，進行日式、東亞式、西式與網路新義中文字的單位整理與分析。

（一）眼睛單位系統

日式、東亞式是由兩個字格組成的眼睛單位，因此要考慮分成「單個眼睛」單位系統與「成雙眼睛」單位系統來提供毗鄰軸作為選擇，而西式只有一個字格，所呈現的眼睛單位是直接成雙的。在「單個眼睛」單位系統中，將眼睛單位的造形應用Peirce的符號類型進行辨識分類，然後再與「成雙眼睛」單位系統探討其差異，整理結果說明如下：

1.單個眼睛單位系統

象徵，或及具指示的雙重性，亦或強烈的象徵性；西式的眼睛單位則皆屬「肖像及象徵類」符號。

所有的表現形式都可以明顯看出「肖像及象徵」類型的眼睛單位數量較多，這是因為符號本身的造形特性影響。單位可從肖像所指涉的客體來辨識；亦同時需要網路使用者經過學習與熟悉的歷程。（表4-2-2）

（2）雙眼形式

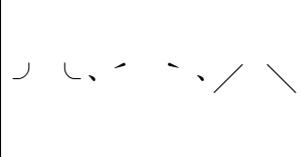
針對七十六個日式、東亞式與五個西式成雙眼睛單位，進行整理後可以發現：在臉部器官的眼睛、鼻子、嘴巴中，眼睛是一對的兩隻眼睛，所以建立眼睛單位系統的過程中，可以看到臉部表情符號的眼睛單位以「相同」「A+A」或「相異」「A+B」的組合形式表現，這現象不論是在日式、東亞式的兩個眼睛字格，例如「∩ ∩」或「^ <」，與西式的一個眼睛字格，例如「:」或「;」，都會出現出現「相同」或「相異」的眼睛單位；數量上，眼睛單位「相同」較「相異」的為多。而日式、東亞式還可再分成相同單位成雙、反向單位成雙、大小單位成雙的眼睛。

而不論是要選取兩個「相同」或「相異」的眼睛單位，皆有肖像及具指示的條件來幫助閱讀，而且肖像不完全只有選取眼睛之形，眉毛造形與眼睛的關係也成為肖像、指示的辨識方向。例如：兩眼相異的眼睛「^ <」是取左側眉形、右側閉眼形；兩眼相同的眼睛「\ /」是取挑起的眉形，並以其方向指示來決定傳達的情緒為喜或怒；另外，象徵的眼睛單位並沒有具體的形象可以相互對照，必須具備相當的文化背景與習慣才能雙向理解，例如「㊦㊦」對於不認得中文字的網路使用者無法正確理解此雙眼睛欲傳達何意。

表 4-2-2 成雙眼睛單位系統與所指涉客體的關係與分析

日式、東亞式眼睛單位				
符號	所指涉之客體	解釋義	雙眼形式	符號類型
⊙ ⊙		兩眼直視	相同	肖像
^ <、^ -、@ ~		眨眼	相異	肖像及象徵

oO		大小眼	相異 (大小)	肖像 及象徵
><、≥ ≤		緊閉 雙眼	相異 (反向)	肖像 及象徵
^^、∩ ∩		微笑	相同	肖像 及象徵
∨∨、∨∨、 ∪∪、∪∪		閉眼 或沉默	相同	肖像 及象徵
— —、— —、— —、 = =、= =、= =、 = =、~ ~、~ ~、 ≡ ≡、∟ ∟、~ ~		無奈	相同	肖像 及象徵
. .、. .、. .、. .、 • •、• •、• •、• •、 OO、@@、● ●		兩眼 直視	相同	肖像 及象徵
∟ ∟、∟ ∟、∟ ∟、 Y Y		流淚	相同	肖像 及象徵
QQ、Q Q		傷心	相同	肖像 及象徵
>>、→→、` `、` `		斜眼 看人	相同	肖像 及指示
\ /、\ /、\ /、\ /		激昂 生氣	相異 (反向)	肖像 及指示

		無奈 或難過	相異 (反向)	肖像 及指示
x x、X X、x x、 × ×、* *、+ +、 + +、w w、b d、 E E、e e、9 9、9 6、 3 3、6 6、8 8、!!、 ☆ ☆、★ ★、⊕ ⊕、 『 』、π π、⊕ ⊕、 \$ \$、??、& &、##	與所指涉之客體 無形象之相似性 經由人為指定的	眼睛	相同	象徵
眼睛單位共 76 個				
西式眼睛單位				
符號	所指涉之客體	解釋義	雙眼形式	符號類型
:		兩眼 直視	相同	肖像
8、B		戴眼鏡	相同	肖像
;		兩眼 直視	相異	肖像 及象徵

X		緊閉 雙眼	相同	肖像 及象徵
眼睛單位共 5 個				

資料來源：研究者整理

3. 單個與成雙眼睛單位與「場」的關係

Saussure認為字詞的意義是來自於與其他字詞之間的關係。藉由Saussure的理論來對照單個眼睛單位，可以發現單一眼睛的造形與辨識方式不論是被歸類至肖像、指示或象徵的任何一類型，其單一性對整個「場」來說並不具有任何意義（圖 4-2-1），所以單個眼睛單位的肖像類只有一個，象徵類高達六十三個之多，雖然如此，它卻是毗鄰軸重要的材料選擇來源。

而左右一組的成雙眼睛因具備有眼睛成雙的條件，對整個「場」而言，此時意義才開始出現，尤其眼睛單位成雙的造形與指涉客體的肖像、指示關聯性，能更加強意義傳達的正確性，所以成雙眼睛的肖像及象徵類數量明顯增加。

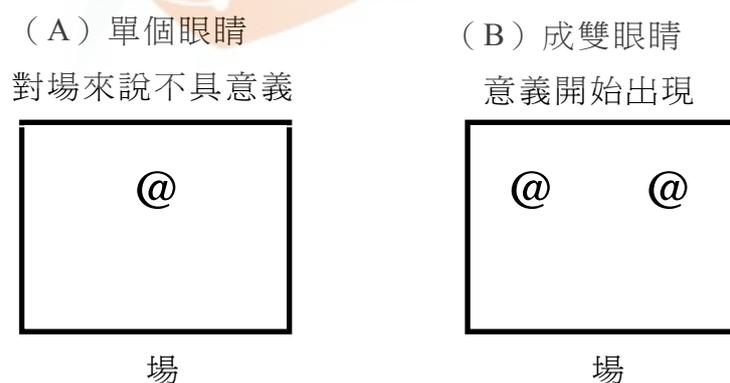


圖 4-2-1 單個與成雙眼睛在「場」內的意義呈現比較圖

(二) 嘴巴單位系統

表4-2-3的整理結果顯示：嘴巴單位的符號類型在日式、東亞式與西式皆以「肖像及象徵類」最多，造形多是選取符合臉部嘴型的方式表現，而

且除了取嘴巴之形，牙齒的造形表現也出現在嘴巴單位，可以藉由造形看出「3」為嘟嘴樣、「Q」為嘴巴伸出舌頭、「++++」和「Ⅲ」是取牙齒的造形呈現。造形與指涉客體之間具有肖像辨識性，而單位的辨識使用過程仍須經由網路使用者對單位的學習，所以多數嘴巴單位被歸類為肖像及象徵類；少部分「0」或「O」可辨識為嘴形，則歸為肖像類。

另外，肖像及指示類的嘴巴單位是由造形的方向指示出嘴角上揚或嘴角下垂，以表示微笑或不高興的情緒；而象徵類的嘴巴無造形與指示提供想像與暗示。日式、東亞式出現左右或多重組合嘴巴或牙齒，西式則是用「(」重複兩次的方式變成「((」。

表 4-2-3 嘴巴單位系統與所指涉客體的關係與分析

日式、東亞式嘴巴單位				
符號	所指涉之客體	解釋義	表現方式	符號類型
-、_、—、—		閉嘴 不語	單個	肖像
。、o、o、O、 0、◎		張大嘴	單個	肖像
^、^、^、^		不高興	單個	肖像及指示
v、v		微笑	單個	肖像及指示
~、~、~		抿嘴	單個	肖像及指示
□、◇、□、△		張大嘴	單個	肖像及象徵
m、Ⅲ		露牙齒	單個	肖像及象徵

c		張開嘴	單個	肖像及象徵
3、ε		嘟嘴	單個	肖像及象徵
▽		張嘴笑	單個	肖像及象徵
A		呲牙 咧嘴	單個	肖像及象徵
@		吃奶嘴	單個	肖像及象徵
Q		伸舌頭	單個	肖像及象徵
x		嘴巴緊 揪一起	單個	肖像及象徵
(、)		不高興	左右一組	肖像及指示
(、)、[、]		張大嘴	左右一組	肖像及象徵
+		張開 排齒	多個一組	肖像及象徵
.	與所指涉之客體 無形象之相似性	嘴巴	單個	象徵
嘴巴單位共 38 個				

西式嘴巴單位				
符號	所指涉之客體	解釋義	表現方式	符號類型
o、O、D		張大嘴	單個	肖像
@		張口看見舌頭	單個	肖像及象徵
P		吐舌頭	單個	肖像及象徵
B		兩顆門牙	單個	肖像及象徵
w		嘟嘴巴	單個	肖像及象徵
l		閉嘴 不語	單個	肖像及象徵
*、X		嘴巴緊 揪一起	單個	肖像及象徵
]、)、}、>		微笑	單個	肖像及指示
{、[、(、<		不高興	單個 或兩個	肖像及指示

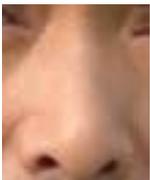
/、\、S		抿嘴	單個	肖像及指示
\$、&、#	與所指涉之客體 無形象之相似性	嘴巴	單個	象徵
嘴巴單位共 24 個				

資料來源：研究者整理

(三) 鼻子單位系統

不論是日式、東亞式或西式的鼻子單位，數量與其他單位器官比較起來都顯得較少，這是因為人類在眼睛與嘴巴的情緒表達較為豐富，而鼻子較無太多變化，同時鼻子的表現對情緒的說明性亦較低。鼻子單位與真實形象相對照之下，可以發現取形方式有全體、鼻頭、鼻樑或只有鼻孔，甚至取用動物的鼻形「UU」做臉部器官用以戲謔取笑。以造形的辨識方式來說是肖像；以網路使用者的使用與學習經驗來說要歸至象徵類，是人為的、需經過學習的，所以符號類型偏重在「肖像及象徵類」居多。（表4-2-4）

表 4-2-4 鼻子單位系統與所指涉客體的關係與分析

日式、東亞式鼻子單位				
符號	所指涉之客體	解釋義	表現方式	符號類型
5		大鼻子	全體	肖像 及象徵
UU		鼻孔	成雙鼻孔	肖像 及象徵
		鼻子	鼻樑	肖像 及象徵

。		鼻子	鼻頭	肖像 及象徵
@		豬鼻子	取動物鼻形	肖像 及象徵
-、.	與所指涉之客體 無形象之相似性	鼻子	無	象徵
鼻子單位共 7 個				
西式鼻子單位				
符號	所指涉之客體	解釋義	表現方式	符號類型
-		鼻子	鼻樑	肖像 及象徵
~		鼻子	全體	肖像 及象徵
^		鼻子	鼻尖	肖像 及象徵
鼻子單位共 3 個				

資料來源：研究者整理

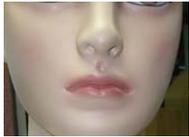
(四) 臉部單位系統

從表 4-2-5 可以看到臉部單位的數量極少，日式、東亞式只出現三種，西式則無臉部單位；而網路新義中文字的臉部單位本身就是臉部表情符號，日式、東亞式以左右一組形式表現，網路新義中文字以臉部整體形式表現。

符號類型有肖像、肖像及象徵、肖像及指示三種，網路新義中文字的「囧」、「苗」具有圖像文字的說明性，但是需經符號的學習方能使用，故可歸至肖像及象徵；「崗」的圖像說明性較低，又是需要學習的符號，

所以具強烈象徵性。

表 4-2-5 臉部單位系統與所指涉客體的關係與分析

日式、東亞式臉部單位				
意符：臉部單位	真實形像	意指	表現方式	符號類型
()		臉	左右一組	肖像
{ }		臉	左右一組	肖像及象徵
) (	胖臉	左右一組	肖像及指示
臉部單位共 3 個				
網路新義中文字臉部單位				
符號	所指涉之客體	解釋義	表現方式	符號類型
囧		無奈、衰	臉部整體	肖像及象徵
囧		囧國王	臉部整體	象徵
囧		囧皇后	臉部整體	肖像及象徵
臉部單位共 3 個				

資料來源：研究者整理

(五) 示意單位系統

示意單位在臉部表情符號內的身分具有輔助說明的功能，使情緒表情的傳達更具生動性與說明性，本研究將眼、嘴、鼻、臉四種以外的單位都看作是示意單位。樣本內的示意單位有肖像、象徵、肖像及象徵、肖像及指示，數量最多的是第一種「象徵」符號，沒有實際客體可與其對應，而是概念或抽象的，這些抽象概念很明顯的是約定俗成的文化習慣；第二種是「肖像及象徵」類型的示意單位，除了對肢體與物品的取形與示意，又需要經過網路使用者的學習。（表 4-2-6）

示意單位的意指有多義現象，甚至有相反的意指會用同一個示意單位表示，例如「#」可表示冒青筋生氣，亦可以表示臉紅害羞。「象徵類」的示意單位不僅將抽象概念轉化成形象符號用以示意，例如「+、*、★、☆」皆指發亮狀；亦將聲音形象化，例如「Y、ccc、z、Z」是象徵聲音的示意。「肖像及象徵」的示意單位所指涉的客體有局部的造形，例如「川」指的是頭髮，「6、Y」指的是手指的動作；亦有取整體的造形，例如「/、丿、丶、z、>」皆是手部舉手、下垂或插腰的姿勢，由於單位的符號特性十分簡化，故仍須經過學習方能使用，肖像又帶有象徵性。「肖像及指示」的示意單位具暗示性，例如「~」及「~~~」所指涉的是口水、眼淚流過的痕跡。

表 4-2-6 示意單位系統與所指涉客體的關係與分析

日式、東亞式示意單位					
符號	解釋義	符號類型	符號	解釋義	符號類型
+、*、★、☆	發亮狀	象徵	€、φ、—{	物品	肖像
+、-、=	數學	象徵	o、○	眼鏡、耳朵、腮紅	肖像及象徵
lll、;	尷尬、生氣 無奈	象徵	JJJ、ξ、//、 \\	頭髮、毛	肖像及象徵
Y、ccc、z、 Z	聲音	象徵	"	皺眉、頭髮	肖像及象徵
?、!	疑惑、驚訝	象徵	D、b	耳朵、耳機	肖像及象徵
llll、llll	臉紅	象徵	=3	呼氣	肖像

					及象徵
#、+	1.冒青筋 2.臉紅	象徵	f、a	抓頭	肖像 及象徵
{、}	痛、發抖的 持續感	象徵	:、%	淚水	肖像 及象徵
□	腦袋	象徵	.	1.眼淚 2.無意義	肖像 及象徵
-、。、)、@、 '、`、´、 ≈、_、/	無意義、時 間或情緒的 持續狀態	象徵	*	花朵、彩球 、臉紅	肖像 及象徵
\、/、~、r、 、\、/、z、 Y、c、p、q、 <、>、6、y、 Σ、∩、l、m	手部動作	肖像 及象徵	=	皺紋	肖像 及象徵
			~	1.無意義 2.魚尾紋 3.眼淚	1.象徵 2.肖像 3.指示
示意單位共 72 個					
西式示意單位					
符號	解釋義	符號類型	符號	解釋義	符號類型
.	痣	肖像	○	頭上光環	象徵
~~~	口水	指示	~	持續的感覺	象徵
'	眼淚	肖像及象徵	"	害羞	象徵
C=、<、<)	帽子	肖像及象徵	xxx	說話的內容	象徵
>、/	頭髮	肖像及象徵			
示意單位共 12 個					
網路新義中文字示意單位					
符號	解釋義	符號類型	符號	解釋義	符號類型
凸	比中指	肖像及象徵	旦	咖啡	肖像及象徵
川	頭髮	肖像及象徵			
示意單位共 3 個					

資料來源：研究者整理

## (六) 單位系統的比較

經過單位系統的分析可以分成「數量」與「符號類型」之比較來說明日式、東亞式、西式與網路新義中文字的單位使用之差異，幫助我們理解單位系統的使用現象、符號類型的使用類別。

1.各單位系統的數量比較：「日式、東亞式」的眼睛和示意單位數量相較其他器官單位是最多的，各佔39%及37%，同時也高於西式與網路新義中文字的數量；鼻子單位佔3.5%，臉部單位佔1.5%，可見鼻子、臉部單位對臉部組合的重要性並不高。「西式」的嘴巴相較於眼睛單位數量較多，嘴巴單位數量佔54%、眼睛單位只佔11.4%；西式無臉形單位，臉部單位數量為 0個；各表現形式的鼻子單位均偏少。「網路新義中文字」只有臉部單位及示意單位各佔50%。

本研究認為這與本章第一節所提「閱讀方式差異」、「符號輸入格量」以及「輸入法」有很大的關係，因為閱讀方式使得符號輸入格量不同，示意單位可以在臉部的左右兩側出現，所以日式、東亞式的眼睛與示意單位創作種類多；西式的眼睛單位因為輸入方式受限與成雙眼睛單位的選擇性少，所以嘴巴成了最適合表情達意的器官；也因螢幕輸入方式受限，因此無法輸入臉部單位；示意符號則須在眼睛上方（左側）或嘴巴下方（右側）表達；輸入法的差異使得網路新義中文字是以圖像文字出現，所以符號本身無法拆解。（表4-2-7）

表 4-2-7 各單位系統的數量比較

形式 類 型	日式、東亞式		西式		網路新義中文字	
	數量	比例	數量	比例	數量	比例
眼睛單位	76	39%	5	11.4%	0	0
嘴巴單位	38	19%	24	54.5%	0	0
鼻子單位	7	3.5%	3	6.8%	0	0
臉部單位	3	1.5%	0	0	3	50%
示意單位	72	37%	12	27.3%	3	50%
總計	196	100%	44	100%	6	100%

資料來源：研究者整理

2.單位系統的符號類型比較：只要是與臉部器官相關的單位（眼、嘴、鼻、臉）皆以「肖像及象徵」類符號最多；嘴巴單位以肖像及指示類數量居第二；示意單位以象徵類數量居第二；所以臉部表情符號的單位取形高度依賴「肖像及象徵類」符號的使用。

象徵類的眼睛單位兩個一組雖已具備眼睛意義的條件，仍因符號與指涉客體之間的相似性太低，故需要人為學習；象徵類的示意單位所指涉的是抽象概念，用以轉成形象的象徵符號，和肖像及象徵的示意單位取肢體、物品之形不同，然而象徵類的示意單位具有意象與輔助訊息傳達的特色，在臉部表情符號扮演相當重要角色，故數量亦相當多。（表4-2-8）

表 4-2-8 各單位系統的符號類型比較

表現形式 單位類型		日式、東亞式		西式		網路新義中文字		總計
		數量	比較	數量	比較	數量	比較	
眼睛 (成雙)	肖像	1		3	★	0		4
	肖像及指示	9		0		0		9
	肖像及象徵	39	★	2				41
	象徵	27		0		0		27
嘴巴單位	肖像	10		3		0		13
	肖像及指示	10		11	★	0		21
	肖像及象徵	17	★	7		0		24
	象徵	1		3		0		4
鼻子	肖像及象徵	5	★	3	★	0		8
	象徵	2		0		0		2
臉部單位	肖像	1		0		0		1
	肖像及指示	1		0		0		1
	肖像及象徵	1		0		2	★	3
	象徵	0		0		1		1
示意單位	肖像	4		1		0	★	5
	指示	1		1		0		2

	象徵	31	★	4		0		35
	肖像及象徵	38	★	6	★	3		47
統計	肖像	23		象徵	69	肖像及指示		31
	指示	2				肖像及象徵		115

資料來源：研究者整理

★表示在該種類中的數量最多

對單位系統的分析除了可以看到數量與符號類型的差異之外，從各種單位列舉的漫畫圖像相對照可明顯看到，不管是眼睛、嘴巴、鼻子、臉部或是示意單位，其單位的符號類型，除了與真實圖像有造形上的相似性，在漫畫類型的圖像中也有相似的造形出現，由此可看出臉部表情符號的單位使用與漫畫圖像之間的關連性。（表4-2-9）

表 4-2-9 各單位種類與漫畫比較

種類	單位		漫畫圖像	相似處
眼睛單位	日式 東亞式	> < · ≥ ≤		眉毛挑高 緊閉雙眼
	西式	X		
嘴巴單位	日式 東亞式	▽		張大嘴形
	西式	D		
鼻子單位	日式 東亞式	5		高翘鼻子形
	西式	^		
示意單位	日式 東亞式	////		斜線表示臉紅
	西式	"		

資料來源：研究者整理

## 二、系譜軸與毗鄰軸之符碼分析

「符號學的基本假設是：只要人類行為能表達意義，並且能起符號作用，就必定存在著一個由俗成規則和區別構成的潛在系統。」(Culler, 1976、

1984/1992, p.92)，所以能用來傳達訊息的臉部表情符號，在各個網路使用者自由創作的圖像符號背後一定也有潛在的規則；如果沒有依循著規則進行符號組合的創作，就好像是穿著西裝、腳套上雨靴的女士，走進餐廳準備購物般的突兀與莫名其妙，不僅無法達到正確傳達訊息的功能，還會使人摸不著頭緒。

觀察系譜軸所提供給毗鄰軸的組合模式，我們可以看到臉部表情符號在單位的組合是有其特性的，並不是一堆無意義的符號胡亂拼湊的圖像，有組合的任意性與規則性，所以才能成功的傳達訊息並被閱讀理解。以下整理出系譜軸與毗鄰軸的符碼分析如下：

### (一) 符碼的組合模式

從單位系統的建立可以看到組合臉部表情符號的單位類型，這些單位系統是直的系譜軸，提供橫向的毗鄰軸選擇。根據三百七十八種臉部表情符號的歸納，本研究整理出三種符碼模式圖，分別是極簡型、基本型、變化型，第一種與第二種以臉部器官的組合為主，第三種則加入臉部器官以外的示意單位，由此三種符碼模式可以看出：除了網路新義中文字以外，網路使用者多循著這些毗鄰軸的組合模式進行套用。

1. 極簡型：日式、東亞式的極簡型符碼模式僅用眼睛單位進行組合，在眼睛之間會有一格空白鍵以表示兩隻眼睛的間距，省去眼睛以外的單位，例如「\、/」；西式是眼睛單位和嘴巴單位進行組合，省去鼻子單位，例如「:>」。(表 4-2-10)

表 4-2-10 極簡型臉部表情符號之符碼模式

		毗 鄰 軸	組合例
系 譜 軸 (眼、嘴)	日式、東亞式	眼睛單位 + 空白鍵 + 眼睛單位	\、/
	西式	眼睛單位 + 嘴巴單位	:>

資料來源：研究者整理

2. 基本型：日式、東亞式的基本型符碼模式以眼睛與嘴巴或鼻子為主，例如「^_^」或「^。^」，另外有臉部及組合式嘴巴也歸入基本型，例如「(+_+)」及「^++++^」；西式是眼睛、嘴巴與鼻子三者及具，例如「:-)」，沒有臉

部單位。同樣是基本型的符碼組合，日式、東亞式的組合模式有五種，西式只有一種。(表 4-2-11)

表 4-2-11 基本型臉部表情符號之符碼模式

		毗鄰軸	組合例
系譜軸 (臉、眼、鼻、嘴)	日式、東亞式	眼睛+鼻子或嘴巴單位+眼睛	--
		臉+眼+鼻子或嘴巴+眼+臉	(. .)
		眼睛+嘴巴(許多個)+眼睛	*.....*
	西式	眼睛單位+鼻子單位+嘴巴單位	:->

資料來源：研究者整理

3.變化型：日式、東亞式的變化型符碼模式主要在於「示意單位」的輔助，變化非常多樣，以示意單位的位置來看組合模式有高達十六種。分別有眼左、眼右、眼左右、眼中間、眼中眼右或眼中臉左右；臉左、臉右或臉左右；臉內靠左、臉內靠右或臉內左右；臉內左右臉外右、臉內左右臉外左右、臉內靠右臉外左右、臉內靠左臉外右等。西式的變化型符碼模式有四種，以示意單位的位置來看，分別有眼下、嘴內、眼上(有鼻或無鼻)。(表 4-2-12)

表 4-2-12 變化型臉部表情符號之符碼模式

		毗鄰軸	組合例
系譜軸 (臉、眼、鼻、嘴、示意)	日式、東亞式	示意單位+眼左(有嘴或無嘴)	///^_^
		眼右+示意單位(有嘴或無嘴)	?o?lll
		示意單位+眼左右(有嘴或無嘴)	*>.<*
		眼+示意單位+眼	>"<
		眼+示意單位+眼+示意單位	>"<lll
		示意單位+眼中+臉左右	o( "" "" ).o
		示意單位+臉左	\(^ ^)
		臉右+示意單位	(Q o Q) b

系譜軸 (臉、眼、鼻、嘴、示意)		示意單位+臉左右	\(ㄟ - ㄣ)/
		示意單位+臉內靠左	(/"≡ _ ≡)
		示意單位+臉內靠右	(^_ ^A ; )
		示意單位+臉內左右	(*∩ _ ∩*)
		示意單位+臉內左右臉外右	(*+~+*) ~@
		示意單位+臉內左右臉外左右	`(*∩ _ ∩*)´
		示意單位+臉內靠左臉外右	(/´ III ´)/
		示意單位+臉內靠右臉外左右	\(´ ~ ´")✓
	西式	眼+示意單位+嘴	:">
		眼+鼻+嘴+示意單位	:{xxx}
		示意單位+眼+嘴	<:)
		示意單位+眼+鼻+嘴	C=:-)

資料來源：研究者整理

由這三種符碼組合模式可以看出：日式、東亞式的眼睛單位是主要表現器官，不可以省略，但是亦有少數例外的，例如「//UU\」只表現鼻子意指；日式、東亞式的鼻子、嘴巴單位無絕對存在的必要性，卻具有強化臉部說明性的功能。西式的眼睛單位與嘴巴單位是主要表現器官，不可以省略；鼻子單位無絕對存在的必要性。

## (二) 單位使用的任意性

依照人的臉部構成原則與電腦螢幕輸入的限制之下，日式、東亞式的臉部表情符號所組成的基本結構至少要有：眼睛加鼻子兩種單位，或眼睛加嘴巴兩種單位，西式的臉部表情符號所組成的結構則可以出現眼睛、鼻子、嘴巴三種。藉著臉部構成原則進行各單位系統的選取，研究者發現單位使用的任意性可以提供自由想像的空間，因此會讓組合更容易發揮創意。

1.各單位系統任選：基本上只要配合臉部器官的構成原則，即可開始進行各單位系統的選擇與組合。

2.慣例單位可任意結合：眼睛與鼻子或眼睛與嘴巴之間產生關係時，其整體的符號圖像意指會受單位彼此影響，但是有些慣例單位的意符因為使用率高已經具有普遍性；相反的，原創性不再那麼高，所以與其他單位任意組合皆難以影響其意指，本研究稱這些單位為「慣例單位」，這些慣例

單位都具有在鍵盤上可以輕易找到並鍵入的特點。(表4-2-13)

表 4-2-13 常用的慣例單位

單位類型	單位	意指	使用數量	備註
眼睛單位	^^	笑、正面心情	66	^ _、^ <、_ ^ 為另外的變化形式
	><	生氣、負面心情	33	≥ ≤為另外的變化形式
	@ @	眼花、困擾	17	
示意單位		尷尬、無奈	19	" 為另外的變化形式
	?	疑問、疑惑	8	

資料來源：研究者整理

3.單位多義與多意符：單位多義指的是「同一意符多意指」，多意符指的是「單一意指多意符」，這兩種在臉部表情符號內很常見，也讓單位的使用更靈活。Saussure認為意指是人為的，意符與意指之間常因使用的社會文化背景不同而有所變動，所以在臉部表情符號內會出現「同一意符多意指」的現象，同一個意符隨著不同單位組合的需求就會產生不同的意指，例如「@」的意指可以是眼睛、嘴巴或奶嘴；還有另一種情形，同一意符使用一個有其意指，使用兩個又產生第二種意指，例如「#」指生氣、冒青筋，但是「# #」指的是害羞臉紅。「單一意指多意符」的現象在各臉部器官皆可發現，眼睛單位可以用七十多種來表示，其中開心微笑可以用「^^」或「∩ ∩」，生氣難過可以用「><」或「\ /」等等，同一個意指可以任選喜愛的造形表現。因為意符與意指之間是人為的、任意的，所以同一個意指使用各種意符來呈現；同一意符可在不同組合下產生各種意指，這樣的現象在臉部表情符號的使用相當普遍。

4.示意單位的使用：臉部表情符號的示意單位以象徵型與肖像及象徵型兩種為最多數，「肖像及象徵」的示意單位即使與所指涉客體相對應，只要合於組合需求，仍被用來任意使用，例如「z」為手插腰之肖像及象徵符

號，亦被用來做「z」打瞌睡之象徵符號；同樣的，「象徵型」的示意單位使用上也具任意性，例如：日式、東亞式「~w_w~ .....」和「@o@+-=~~~」的「~ ~ .....」和「+-=~~~」或西式的「xxx」，其示意單位本身則是可以任意改變或增減的單位，「xxx」的意符與意指無絕對的關係，就算任意改成輸入「#%*」變成「:~{#%*}」或「000」變成「:~{000}」，對整個場來說意指不受影響。

### （三）組合的規則性

1.位置的慣例：組合臉部表情過程中可以發現有兩種位置的慣例會經常出現，第一個是絕對位置與相對位置，第二個是右側示意的慣例。

「相對位置、絕對位置」的解釋首先以教育部國語辭典所列「表示某地在地理上的位置。可分為絕對位置和相對位置；以經緯所定的位置稱為『絕對位置』；以距離、時間、方位等表示地表各地間相關位置的稱為『相對位置』」（重編國語辭典修訂本，2007）。以臉部來看也有絕對位置的規則，日式、東亞式的眼睛與鼻子或眼睛與嘴巴對臉部位置來說有絕對的「倒三角關係」，所以單位組合多以倒三角形的絕對位置進行，西式的臉部器官則無此倒三角關係，例如日式、東亞式「* . *」或西式「:~」；而相對位置須在臉部比例不成倒三角關係時，則要以相對位置的方式關係進行位置組合的規則，例如：日式、東亞式「-(-」或西式的「:~)」。所以，當眼睛單位的位置特色在Y軸的2或3屬於中或高位置，可以搭配低、中、高位置的嘴巴或鼻子，讓高低差異使臉部器官的「倒三角關係」更明確；但是Y軸在1是屬於低位置的眼睛則會省去嘴巴，造成低頭看不見嘴巴的視覺效果，更需要仰賴「相對位置」的方式來辨識，例如「<(_ _)>」。

第二個位置慣例是「多以右側示意」，日式、東亞式的示意單位以右側為多，共有69個，左側示意有13個，例如「o_O??」或「\ / #」；。從電腦文字輸入方向來看，人們習慣由左至右的方向，所以先輸入表情後再輔以示意單位是常見的；西式的示意單位則是左右側數量同樣多，因為不像日式、東亞式可以在臉部多做示意的變化，西式只能針對頭以上（左側）或臉以下（右側）進行示意，例如「<:~)」及「:~{xxx}」。

2.對稱與非對稱性之對稱：生物的器官多以對稱形式表現，舉凡眼、耳、鼻孔、手、腳等，有上下對稱及左右對稱等形式。下表4-2-14依序是日式、東亞式、西式及網路新義中文字，對臉部表情符號的對稱表現不僅在眼、嘴、鼻的臉部器官，同時在示意單位的「肖像及象徵類」與「象徵

類」示意單位也會出現對稱情形；即使不完全對稱也有非對稱性之對稱，非對稱性之對稱表現在臉部器官與示意單位皆可看到。

表 4-2-14 臉部表情符號的對稱形式

形 式	符號圖例		對稱形式
	臉部器官對稱	示意單位對稱	
對稱	—◇—	Y 'o' Y 肖像及象徵	[[[ (>_<)]] ]象徵
	:-( 崗	C=:-) 凸	上下對稱 左右對稱
	Q 0 Q	..@_@llll..	左右非對稱之對稱
非對稱性 之對稱	:^o	:">	上下非對稱之對稱
	囧	川@.@川	左右非對稱之對稱

資料來源：研究者整理

3.大小區別：當兩眼、嘴巴或鼻子三個字格連成一線時，就要利用「小眼大嘴」、「大眼小嘴」或利用「大臉」來輔助辨別其為何器官。例如：大眼小嘴「Q0Q」、或小眼大嘴「€·◎·」，嘴巴單位須與眼睛單位區別出大小，或利用大臉來輔助辨別「(〰〰)»」。

4.對比特色：日式、東亞式的眼睛利用對比的方式讓閱讀者有顛倒、出奇不意的概念顛覆趣味，例如「bd」、「96」、「oO」，這也是西式與網路新義中文字所無法做到的組合效果。

#### (四) 組合的單位數量

Arnheim (1976/1982) 在《藝術與視覺心理學》認為：人們觀看物體時，一個物體的外貌不是只有由刺激眼睛之意象來決定的。人的視覺具有自動處理訊息的能力，甚至能結合本身的知覺與知識幫助視覺經驗的辨識 (Eco, 1975; Arnheim, 1982; 王秀雄, 1991; 呂清夫, 2006; 趙惠玲, 2005)，所以臉部表情符號的單位在進行組合的過程中，不論是使用幾個單位都需仰賴視覺進行組織活動，數量「簡化」與「增繁」則是組合時最常發現的

兩種現象。

### 1.簡化

Bates lowry (1985) 提到在感受物體形貌的當下，我們所得到的往往只是該物體輪廓狀的大概印象。所以當我們用線條紀錄物體外表的形貌時，我們常常會把那一瞬間的整個視覺經驗縮減到一些十分基本的要素，並直覺地選擇那最容易使我們去感受物體的視覺過程，所以會發展成我們所使用的線條來速寫及表現。當我們畫下眼前的輪廓形狀時，我們心裡知道這些線條其實並非該物體實質存在的一部份，但由於這些輪廓形狀與該物體所呈現的狀態相當或相似，所以我們就會使用這樣的輪廓線條來表現 (Bates lowry,1985)。所以一個完整的臉部表情符號「(^_^)」，簡化臉部輪廓後「^_^」我們仍能看出是一張臉，簡化嘴巴單位後「^^」我們仍能看出是眼睛；或是「:->」簡化鼻子後變成「:~>」，因為我們的心裡知道這些線條呈現的造形相當於眼睛的造形，甚至我們已經歷經文化學習，能夠熟稔的辨識象徵類符號，所以臉部組合不需太多的單位說明，我們依然能辨識。因此「簡化」是組合單位數量時會出現的現象，而且不論是日式、東亞式、西式都有簡化的現象。

### 2.增繁

文獻中提及藝術的起源有一說是遊戲心理，以及表情符號是為緩和嚴肅的溝通語境氣氛所使用，所以表情符號的創作與遊戲、輕鬆的心理亦有密切關係。如果只有使用眼睛、嘴巴、鼻子三種單位進行組合，當然無法創作更豐富的臉部表情，所以「單位再切割」或「多加示意單位」可以讓臉部表情符號的組合更加豐富，此現象在日式、東亞式、西式或網路新義中文字都可以看見。

(1) 單位再切割：臉部器官的嘴巴只有一個，但是日式、東亞式的嘴巴單位系統中出現用「組合」的方式合成嘴巴造形，例如「ㄣ ( ) ㄣ」、「@()@」、「(@[]@!!)」、「^++++^」，原本只需要一個「0」即可代表嘴巴單位，卻刻意改用組合的方式合成嘴巴造形；西式則是用「(」重複兩次的方式變成「((」創造出不同的效果。這是一種有趣的遊戲現象，因為表情符號原本就是一種創作的符號圖像遊戲，所以單一意符即可呈現的單位器官刻意再切割而顯得更繁複。

(2) 多加示意單位：示意單位的使用是為讓臉部表情增加更多意指，但是日式、東亞式有些示意單位的增繁現象會刻意表現得更繁複。例

如表示害羞可以用「^////^」來表示即可，但是遊戲的創作下亦有「///o^_^o\\ \Y」的害羞，又如睡覺可以用「(-_-)z Z」表示，更繁複的「_(-Q-)_zzZZZ」亦是睡覺之意指。

### (五) 組合與關係的影響

組合後的符號因為與其他符號產生關係所以意義由此產生，「在意符所構成的系統產生之前，並不存在所要表達出來的概念」（Culler, 1976、1984/1992, p111），所以每個符號（單位）的意義來自於本身和其他符號的區別符號必須與符號相互依存才能在依存中傳遞自身的意義，否則單一的意符其實並無意義可言。因此「關係」對單位在組合中的所獲得意義為何具有相當的影響力。

在閱讀臉部表情符號時，首先我們會看到場與符號之間的關係；進行臉部器官判讀時，除了依賴不同符號之間的關係以獲得意義，也依賴單位的肖像、指示的辨識輔助；但是還有臉部以外的示意單位讓符號間的意義關係產生變化，以下針對「場」、符號間關係、示意單位的影響進行說明：

#### 1. 「場」的範圍

臉部表情符號對「場」的範圍要求多大，在於組合後所呈現出來的平面圖像，有的臉部表情符號看不見「場」的明確範圍；有的表情符號會明確的將「場」標示出來，所以臉部表情符號在「場的範圍」有「明確型」與「不明確型」。明確型的「場」可以像一個「框」將臉部器官包圍起來，例如「(*@o@*)」；而不明確型的「場」可以用左右的方式增加擴大，例如「#^_^#」亦可以表現為「#^_____^#」，故以目前所蒐集的臉部表情符號來看，「場」的範圍最多有13個字格，最少有二個字格。但不管「場」的範圍多大，都要以整個呈現出的圖像來看整個場，而且即使沒有對「場」的範圍做明確的限制，「場」對符號圖像的說明性與單位彼此的關係亦無影響，故臉部單位數量相對也是最少的。

#### 2. 符號關係影響意指

單位本身被賦予的意指，不論是來自肖像、指示或象徵的意符，在組合內都可能因其他單位的意符影響，而改變整個符號圖像的意指，在日式、東亞式與西式皆如此。例如「( ` ▽ ´ )」和「( ` ^ ´ )」的差別在於嘴巴單位的不同，而眼睛單位是肖像及指示類符號上挑的眼睛有激昂、生氣之意，但是嘴巴單位的肖像及指示卻影響整個符號圖像的意指差異。

另外，網路新義中文字本身意義的獲得，用圖像符號來看其意符與意

指關係是人為的、任意的，受網路使用者的需求影響；也需要與其他符號產生關係。「囧」的意符有其原本意指，但是被網路使用者用來做「無奈」的意指，Saussure認為意指是人為的、任意的，決定於我們的文化；同樣的也決定於網路使用者的需求，「囧」就是很明顯的例子，特殊的是「囧」不需要與其他符號進行組合產生關係即可獲得意義。

網路新義中文字本身即具有圖像文字的視覺效果，屬於肖像類的辨識方式，由於普遍使用以至於約定俗成的結果，使得「囧」可以單獨表意；而示意單位的「凸」就像手部比出中指的形貌，它卻不一定能夠單獨表意，因為如果不用圖像的角度來看，「凸」具有本身中文的解釋「從平面突出」，必須和其他符號組合產生關係之後，才會使得「凸」成為圖像中所要賦予的意義，例如「凸^_凸」；另舉示意單位「旦」亦是如此，本身的中文解釋指「早晨、日、傳統戲曲扮演婦女的腳色」，必須和其他符號產生關係，例如「\(^O^)--c(旦)/」，才能用圖像的角度來讀出「咖啡杯」的意義。再則比較「囧」、「凸」、「旦」三者，「囧」為不常用字，「凸」「旦」為常用中文字，所以「凸」「旦」以圖像單獨表意的功能上較「囧」為弱，必須相對於其他符號的存在才能表示出圖像中所要賦予的意義。

### 3. 示意單位影響

示意符號在日式、東亞式的種類最多，西式其次。因為有示意單位的使用，讓臉部表情符號的意指更豐富，示意單位的使用甚至影響臉部表情欲傳達的意指，除了利用與其他意符的組合可以增強情緒，還有削弱情緒傳達的現象。

(1) 增強情緒：當只有眼與鼻或眼與嘴的臉部組合來傳達情緒時，在複雜的溝通語境內就會開始顯出不足處，適切的利用示意單位輔助情緒的傳達，會讓臉部表情的意義有強化功能。例如日式、東亞式的「☆★@o@★☆☆」的「★☆☆」象徵閃爍、迷炫之意，強化了「@o@」所欲傳達「頭昏」之意；西式「<:)」的「<）」肖像著帽子，強化了「:)」俏皮微笑的情緒。

(2) 削弱情緒：在日式、東亞式的「微笑」中會出現此現象，加入的示意單位會有反向的情緒使得情緒的傳達有被削弱情形，笑+示意符號=無奈，例如「^_||」或「丿(〰〰)」。〰〰。

建立起臉部表情符號的符碼模式與組合規則讓這些圖像更容易閱讀，也可以明白臉部表情符號是有組織有意義的組合過程，所以才能在網路世界中持續不斷的被創造，同時被應用在不同的溝通語境中，進行單獨表意

或輔助傳達的活動，正確理解這些臉部表情符號「在說什麼」，更可以幫助網路使用者的溝通順暢而無障礙。

### 第三節 網路脸部表情符號的符碼與類型

上一節針對脸部表情符號進行單位系統的建立與符碼的組合模式分析，獲得三種符碼模式與組合規則，故本節將三種符碼模式分別對三百七十八種的臉部表情符號進行套用；並對應Peirce的肖像、指示、象徵符號三類型。透過符號符碼與類型的分析後，進行脸部表情符號的意義規則之整理，找出這些複合單位的組合與閱讀理解的關係，即可回答本節的兩個研究問題。

Peirce的符號三類型彼此可以同時存在於符號本身；所以在脸部表情符號的類型分析，必須考量兩種或三種的辨識方法同時存在之情形。另外潘美岑（2004）也提到近三成的表情符號不須文字的輔助說明；也就是說脸部表情符號是否能單獨表意、是否需要文字輔助，這對肖像、指示、象徵的歸類亦有決定性影響，故此對文字的輔助說明需求，成為本研究整理脸部表情符號時的判斷標準。

#### 一、極簡型符碼模式

日式、東亞式的極簡型符碼組合為眼睛單位＋空白鍵＋眼睛單位，創作數量只有四個；西式的組合為眼睛單位＋嘴巴單位「:>」，創作數量較日式、東亞式多，有十二個。組合後的脸部表情符號為肖像及肖像及指示類，近似眼睛以及脸部之形貌，嘴角上揚或下垂指示情緒；對文字的輔助閱讀需求為「中低需求」，可從肖像及指示看出為正面或負面情緒的意指。（表4-3-1）

表 4-3-1 極簡型符碼模式分類表

系譜軸 (眼睛系統、嘴巴系統)	日式、東亞式	毗鄰軸 (眼睛單位 + 空白鍵 + 眼睛單位)			
		\ /	生氣	Q Q	好奇或是裝可愛
		= =	疲倦	Q Q	流淚
	西式	毗鄰軸 (眼睛單位 + 嘴巴單位)			
		:o	震驚	:l	忠厚老實貌
		:)	眨眼	:(	難過
		:)	微笑	:((	嚎啕大哭
		:))	開懷大笑	:P	吐舌頭
		:>	沾沾自喜	:D	高興
	:<	生氣	X(	生氣	

資料來源：研究者整理

## 二、基本型符碼模式

日式、東亞式的基本型符碼組合有三種，以「倒三角關係」及「相對位置關係」表現臉部器官，創作數量有一百一十三個；有近似臉形的肖像類、有指示眼睛及嘴角方向的肖像及指示類、還有雖形似卻又需要透過學習的肖像及象徵類；可從肖像形或方向指示看出臉部表情符號屬於正面或負面情緒，其對文字的輔助閱讀需求為「中低需求」；而需透過學習的象徵符號對文字的輔助閱讀需求為「中高需求」。

西式的組合只有一種，創作數量有二十七個。有肖像類、肖像及指示類、還有需學習才能理解的嘴巴單位「\$」、「#」屬於象徵類；由於象徵影響，對文字的輔助閱讀需求提升為為「中高需求」，必須配合文字說明意指。

(表 4-3-2)

表 4-3-2 基本型符碼模式分類表

		毗鄰軸（眼睛 + 鼻子或嘴巴單位 + 眼睛）			
		符碼	含義		
系譜軸（眼睛系統、鼻子系統、嘴巴系統、臉部系統）	日式、東亞式	^_^	微笑	x_x	死了
		^(^	很開心	x~x	糟糕
		^0^	大笑	x__x	唉！別哭了！
		^3^	親一個	X.X	死掉
		^-	眨眨眼	X~X	糟糕！完蛋
		^<	擠眉弄眼	×_×	認輸
		^◎-	愛你呦~~	+_+	昏迷、沉默
		*5*	大鼻子	∩~∩	笑臉迎人
		—▽—	平視著笑	*x*	我不會說出去
		—△—	平視不語	*.*	唔
		—◇—	尷尬	>.>	瞪眼
		≧^≦	不悅	-_-	無聊
		≧~≦	好酸~不是滋味	-(-	好傷心
		.-.	沒什麼反應	>c<	苦叫
		--	睡著了	v__v	嗯~思考中
		-(-	啊！被發現了	v^v	不以爲然！
		-3-	悠閒	v.v	無奈
		→_→	懷疑的眼神	V_V	眼睛跌出來了
		~_~	想睡啦	U__U	恩恩
		T_T	流淚	'o'	哀求
		T△T	哭訴	e_e	想睡
		Q O Q	流淚、張大嘴	@.~	放電
		Y_Y	哭	@.@	搞不清楚狀況
		〒_〒	鳴~~我在哭...	@.@	眼花
		〒△〒	哭	@_@	眼花撩亂
		3_3	剛睡醒	⊕__⊕	四眼田雞
		9_9	睡不飽	@x@	生氣
		6_6	興奮	°_°	受到打擊

8 v 8	高興到眼睛亮	> ~ ~ <	裝可愛
\$ v \$	看到錢眼睛變大	⊙ . ⊙	睜大眼
⊕ o ⊕	太正點了	⊙ _ ⊙	睜大眼睛
⊕ - ⊕	請支持正版	⊙ o ⊙	目瞪口呆
● _ ●	熬夜變熊貓!	\$_ \$	貪心
• x •	閉嘴	\$. \$	見錢眼開
• ˘ •	心情不好~	\$O\$	賺爆ㄌ啦
= 3 =	嘟嘴	\$△\$	眼花
=v=	開心	>_<	痛苦、驚訝
		>(<	任性
毗鄰軸 (臉 + 眼 + 鼻子或嘴巴 + 眼 + 臉)			
( + ~ ~ + )	流淚，感動	(>_<)	小生氣
( ˘ v ˘ )	滿意	(>c<)	唉唉叫
( ˘ ~ ~ ˘ )	滿意	{>~<}	好酸呀
( ˘ . ˘ )	裝傻	(O O)	變鹹蛋超人
( ≥ ◇ ≤ )	感動	(@口@)	驚訝
( → _ → )	你是誰?	(\$_ \$)	見錢眼開
( ˘ ˘ ˘ )	哭泣	( • • )	請問
( \ < / )	我生氣了	( ^ < ^ )	對不起啦
( ˘ ˘ ˘ )	一臉苦瓜	( ^ ˘ ^ )	對不起啦
( ˘ ˘ ˘ )	一臉苦瓜	( - _ ^ )	撒嬌
( ⊙ 0 ⊙ )	目瞪口呆	( x _ x )	昏倒
( ⊙ _ ⊙ )	驚訝	( + _ + )	刺眼
( • Q • )	做鬼臉	( * _ * )	不妙了
( • m • )	暴牙的人	( ' - ' )	嗯嗯
( ^ _ _ _ _ ^ )	比微笑還開心	(> ~ ~ <)	不!!!!!!
( 9 _ 6 )	我瘋了...	( b _ d )	眼鏡兄
( T _ T )	傷心、我哭了	( E _ E )	念昏頭了
毗鄰軸 (眼睛 + 嘴巴 : 許多個 + 眼睛)			
*.....*	傷心	˘ ˘ ˘	討厭ㄌ臉
^+++++^	咧嘴的笑	@()@	昏迷

		毗鄰軸（眼睛單位＋鼻子單位＋嘴巴單位）			
西式	;-)	眨眼睛	:-#	茫然的表情	
	:-(	悲傷	:-O	驚訝	
	:->	微笑	:-o	驚訝	
	:-D	哈哈大笑	:-)	露牙齒微笑	
	:-}	滑稽的微笑	:-[	思考	
	:-l	害怕無助	:-w	不耐煩了	
	:-B	老古板	:-@	尖叫	
	:-S	擔心	:-\	有點無奈	
	:-<	唉	:-\$	這是秘密	
	:-*	親親	:-^)	我不知道	
	:-^o	騙人騙人	:-~(	掉眼淚	
	8-X	嚇得瞠目結舌	8-}	別笨了	
	8-l	呃...	8-)	戴著眼鏡微笑	
	B-)	耍酷			

資料來源：研究者整理

### 三、變化型符碼模式

日式、東亞式的變化型符碼組合是符碼架構中最複雜的，有十六種組合方式，由於臉部器官以外的示意單位種類多元，所以創作數量有一百八十九個之多；西式只有十三個。本研究在第二節對示意單位分成肖像類、象徵類、肖像及指示與肖像及象徵等，所以變化型符碼組合的辨識也受到示意單位的符號類型影響，當出現肖像類的示意單位，臉部表情符號對文字的輔助閱讀需求為「中低需求」，例如日式、東亞式「^_^_{}」及西式「:-.)」，其他類型則為「中高需求」。

另外還有「慣例單位」對文字的輔助閱讀需求的影響。由於象徵類的「III」或「"」（尷尬、無奈之意）的示意單位已成為慣例單位，具有約定俗成的普遍性，故可以輕易的判斷臉部表情符號屬於負面的情緒意指，對文字的輔助閱讀需求轉為「中低需求」。(表4-3-3)

表4-3-3 變化型符碼模式分類表

系譜軸（眼睛系統、鼻子系統、嘴巴系統、臉部系統、示意系統）	日式、東亞式	毗鄰軸（示意單位+眼左+嘴巴）			
		///^_^	乾笑~	€·◎·	哈ㄉ
		f^_^	騷騷頭		
		毗鄰軸（眼右+示意單位+有嘴或無嘴）			
		^_^o ~~~	感動感動~	^ ^"	笑笑的無奈
		^_^_ }	飯後一根煙	^^~	笑到魚尾紋
		^+++++^ ccc.	賤笑	^_^"	尷尬的笑
		-_____"	唉！別提了	∩__∩y	耶（裝可愛）
		=.= +	生氣中	+__+llll	快不行了
		— —+	銳利的眼神~	*.*?	什麼東東
		— —llll	無奈	^_^lll	好尷尬！
		—□—	尷尬	—_—~*	瞪你哦！
		= = #	青筋暴露	—_—lll	無奈
		O__O"	呆滯的眼神	@_@llll	頭昏眼花
		><~~~	心有餘力不足	>_<#	生氣
		◎ ~◎	真尷尬	>_<lll	很尷尬
		—_— #	氣到臉冒青筋	U_U/+~~	沒啥了不起
		@_@a	搖頭，疑惑	o_O???	發生啥事？
		@o@+==~~~	搞的頭昏腦脹	_/_*	你不要命啦
		_/_#	眉毛翹起來了	_/_#	我生氣了
				?o?lll	聽不懂
		毗鄰軸（示意單位+眼左右+有嘴或無嘴）			
		///o^_^o\\Y	偶費害羞啦！	q^__^p	粉愉快
		∴..^_^...∴	長青春痘的女孩	~^。^~	害羞啦！
		~~^0^~~	大家安安！	@^^@	臉紅了
		*^◎^*	呵呵笑-嘴唇好厚	~@^_^@~	可愛
		*^_^*	閃亮的眼睛	*^~~^*	超級羞羞
		*^÷^*	有上下唇的笑	*∩_∩*	可愛的笑

~~*^_^*~~	心情粉好	*∩_∩*	笑臉
...~*0*~...	邊笑邊甩辮子	~*.*~	害羞
6^o^/*~~~~	安啦!自信眼神	?*=*?	我不知道
*---^_^---	啦啦隊長	%__%	一頭冒水
///_><_\\	女生便秘的臉	.>_<.	想哭
~w_w~ .....	讓偶思考一下!	::>_<::	哭
ξ ⊙ _ ⊙ ξ	捲髮大眼妹	~~>_<~~	大聲哭
⋈ ⊙ _ ⊙ ⋈	驚訝	%>_<%	我要哭了
( ( ⊙ ⊙ ) )	南方四賤客阿尼	*>.<*	酸溜溜~~
..@_@    ..	頭昏眼花	'∩ o ∩'	唉聲嘆氣
☆★@o@★☆	眼冒金星	Y 'o' Y	抓狂了
川@.@川	小女孩	~`o`~	了解
JJJ@.@JJJ	捲髮人	凸^_^凸	shit!!
Σ ( ⊙ ▽ ⊙ "a	驚訝	*^.^*	微醺
		#^_^#	臉紅了!!
毗鄰軸 (眼 + 示意單位 + 眼)			
^(++++)^	露齒笑	^////^	臉紅
*\\     *	臉都紅了	{^o~o^}	老人家
^#_____#^	大嘴巴的笑臉	( -" - )	有點不高興
U / / / U	臉紅紅	(' = ')	老人
@~(~@	震驚	>"<	皺眉頭
="	思考	=^=	悲傷
毗鄰軸 (眼 + 示意單位 + 眼 + 示意單位)			
>"<	傷腦筋	(!)_(!)	眼睛都哭腫了
毗鄰軸 (示意單位 + 眼中 + 臉左右)			
○(•`∨`•)○	娃娃的笑臉	o("''''').o	娃娃頭~
		o(•"'"•).o	皺眉頭
毗鄰軸 (示意單位 + 臉左)			
\(^)	好啦	d(^)	暫停

@(-.-)	秘密.....噓.....		
毗鄰軸 (臉右 + 示意單位)			
{._.}>	敬禮	(^-^)?	什麼意思?
(° o °)~@	暈倒了..	( ^_^ )?	什麼意思??
(? ε ?) ?	聽不懂啦~	(*_* )!	緊張
(『』)~~	懷疑喔~~	(+_+)?	你在做什麼
(-_-) z Z	睡著了啦~	(-.)=3	鬆ㄉ一口氣
(~ o ~)~zZ	我想睡啦	(-_)ZZZ	睡著了啦
(`A´)b	受到打擊	(¯▽¯)"	無奈
(`▽´)φ	詛咒你	(¯~¯)>	滿意
(\ ^ /)-#	生氣	(>_<}}	好冷喔
(Q o Q) b	人家才沒有	(>_<}}	發抖
毗鄰軸 (示意單位 + 臉左右)			
>>d(^_^)b<<	戴耳機聽音樂	\(^▽^)/	喔嗨唷
((° (^_^) °))	期待、期待	p(^o^)q	加油
` (+ ~ + )´	感動眼淚不停	%(^_^)%	漂亮一下
\(^O^)--c(旦)/	來一壺茶ㄉ	*\(^v^)/*	拿彩球
~~///(^v^)\\\~~	微笑表示友善	&(^_^)&	辮子女孩
^ (¯~¯) ^	開心	q" (^_^ )" p	元氣娃娃
<(¯~¯)>	滿意	((o(^_^)o))	期待狀
~(¯▽¯)~*	滿意	l(-_-)l	沒聽到
_(-Q-)_zzzZZZ	睡死ㄉ	m(_ _)m	俯首道歉
< ( - ^ - ) >	我很生氣	<( _ _ )>	SORRY
...(└ _ └)...	沒人陪的日子	z(U _ U)z	可惡
{{{(>_<)}}	發抖	\(ノ - ノ)/	無奈
^^{><}^^	頭痛的要命	[[[ (>_<)]]]	好吵
d(• _ •)b	戴耳機聽音樂	//(T o T)//	流淚中...
丿 (ノ - ノ) ㇇	無奈	<( ` ^ ´ )>	嗯哼
o(ㄣ ^ ㄣ)o	無奈	<(._.)>	敬禮~~
丿 (ノ _ ノ) ㇇	無奈	<(¯~¯)/	滿意

毗鄰軸（示意單位+臉內靠左）			
(#-.-)	生氣	(#>_<)	好痛
(*-. -)	生氣	(/"≡_≡)	生氣
(#`´)	哼!!	(;。O。)	啊!
毗鄰軸（示意單位+臉內靠右）			
(^_ ^A;)	擦汗	(@[!@!)	驚訝
(. _ .?)	什麼事啊		
毗鄰軸（示意單位+臉內左右）			
(~^ Q ^~)	歐里桑留口水	(*^~^*)	超級羞羞
(*^@^*)	乖~含個奶嘴	(*^_^*)	笑
(*∩_∩*)	最可愛的笑	(#^.^#)	幸福嗎
{/_><_ \}	男生便秘的臉	(#^^#)	自信
(*^_ ^*)	羞羞	(~>_<~)	氣的掉眼淚
(# ▽ #)	害羞	(= `´ =)	做啥啦
(*@ ^ @*)	悲, 暈	(~^0^~)	嘿~
(*@ 0 @*)	哇~	(@^^@)	臉紅
		(O^~^O)	幸福
毗鄰軸（示意單位+臉內左右臉外右）			
(*+~+*)~@	受不了~	(*>.<*)~@	酸~
(*+~+*)~@	受不了		
毗鄰軸（示意單位+臉內左右臉外左右）			
`(*>~<*)´	好刺激..	\(@^0^@)/	你好
`(*∩_∩*)´	獻上可愛的笑容	/(o^O^o)\	裝可愛
示意單位+臉內靠左臉外右			
(/ ` Ⅲ ´)/	抓你來咬!!!		
毗鄰軸（示意單位+臉內靠右臉外左右）			
∩ ( ▽ ) ∩	小尷尬	o(><;)oo	慌慌
\ ( ´ ~ ` ) /	無奈	...(◎_◎;)...	哇~怎麼醬?

西式	毗鄰軸（眼 + 有鼻或無鼻 + 示意單位 + 嘴）			
	: ">	害羞	: '(	嚎啕大哭
	: -.)	嘴長痣的微笑		
	毗鄰軸（眼 + 有鼻或無鼻 + 嘴 + 示意單位）			
	: ~{xxx}	罵人	: D~~~	開口笑流口水
	毗鄰軸（示意單位 + 眼 + 有鼻或無鼻 + 嘴）			
	/:)	臭屁	<:)	帥喔
	O:)	天使	>:P	哼
	>:)	惡魔來了	~X(	我受夠了！
	C=: -)	廚師	<: -P	歡欣鼓舞

資料來源：研究者整理

本研究提出三種符碼組合模式讓臉部表情符號的組合規則更容易被理解，再配合符號類型來閱讀臉部表情符號可以達到相輔相成的功用。因為了解符碼可以幫助我們了解符號是如何進行組織的過程，但是要了解符號意義、辨識符號的途徑還要透過Peirce的符號三類型。然而，除了符碼和符號類型的整理可以幫助我們閱讀，臉部表情符號的訊息能夠正確傳達意義還有其他因素影響，下面的符號與圖像閱讀將繼續分析。

#### 四、符碼與圖像閱讀

經過系譜軸與毗鄰的選擇組合後就是臉部表情符號，李義正（2005）的研究中提及「網路使用經驗並不影響網路圖形符號的辨識能力」，可見對臉部表情符號的圖像符號之閱讀能力還有其他因素影響著。組合後的臉部表情符號除了仰賴符號學分析出符號類型幫助辨識、符碼規則幫助理解，然而這些組合在圖像閱讀上仍有其他影響理解的因素存在著，這和圖像的意義訊息、使用者本身息息相關。

臉部表情符號利用不同單位的選用代表不同情緒，目的都是為了使圖像傳達正確的意義，這些圖像就如同人們臉部長情的「再現」。而抽象的概念則是利用形象的方式表現，讓網路使用者在閱讀圖像符號時可以發揮自身的視覺想像力，依據臉部的構成原則、溝通語境上下文的適用性，或背

景經驗來理解。此處，本研究藉第二章的圖像文獻的理論，再輔以完形理論及傳播的訊息理論，本研究提出可以正確閱讀理解臉部表情符號的原因有五點：

### (一) 看出結構性再現

Arnheim 認為「再現永遠不是為了得到事物的複製品，而是以一種特定的媒介創造出與這種事物的結構相當的結構。」(韓叢耀，2005，p.209)，關於事物結構的本質，與 Arnheim 有相似看法的 Eco 對客體的感知方法提到「視覺的」方式；Eco 認為元素之間有其不可改變之正構關係，必須保持空間關係的結構(陳錦忠，2008)。為了符合人臉的構成原則，本研究的臉部表情符碼分析中也提到「絕對位置」、「相對位置」的概念，基於人們對人臉的結構有一定的認知，所以臉部表情符號「再現」表情時，是以創造同樣結構的絕對位置，讓網路使用者藉著鼻子與眼睛之間的相對位置關係判斷其為臉部，藉著嘴上揚、下垂的結構型態判斷喜怒。關於結構性的再現，荷蘭畫家 Piet Mondrian (1872-1944) 也曾說：「把物象的不純物和繁禱的部份除去，而僅表現其純粹的生命力時，其含義便是相當於創造一種世界語 (esperanto)」(劉其偉，1973，p.52)，就如同抽象畫所採用的幾何圖形，如：圓形、三角形、正方形等，具有使人產生某種聯想的性質，也是把我們日常生活的體驗加以整理，或將繁瑣的事物外形以單純化的方式來表現。所以臉部表情符號可以是以臉部器官的絕對位置之形式「。_。」來表現，或是加入更多結構性的符號說明「 $\wedge(\overline{\quad}\smile\overline{\quad})\wedge$ 」，只有使用數個單位去表現單純的結構即可「再現」臉部的情緒。因此臉部表情符號以「結構」的方式進行「臉部的再現」，對閱讀辨識來說是屬於結構式的肖像與結構式的指示。

### (二) 以知覺幫助圖像閱讀

Arnheim認為：「視覺概念當然不能等同於眼睛直接看到的形象，但它至少可以幫助人眼睛給所看到的物體賦予形狀。」(韓叢耀，2005，p.164)，視覺概念是利用大腦內的知覺活動來幫助認知，利用形狀與特徵來幫助認識臉部表情符號是視覺的特性。同於 Arnheim 的看法，Eco 對客體的感知方法提到「本體論的」方式；Eco 認為知識的熟悉與運作可以幫助推理出與客體之間的關聯(陳錦忠，2008)，事物的本質已經在大腦中成為知識了；另外完形理論也提到人的背景知識可以幫助建立視覺概念。所以「 $\wedge$ 、 $\vee$ 」相較於「 $\wedge$ 、 $\vee$ 、 $*$ 」缺少了嘴巴，「 $\wedge$ 、 $\vee$ 、 $*$ 」相較於「 $\langle(\wedge\vee)\rangle$ 」缺少

手部和臉部輪廓，卻因人的知覺經驗可以幫助閱讀者理解，知覺會自動的將缺漏的單位物件補入知覺概念之內，因而不影響識讀判斷。所以本研究在符碼所分析的規則中提到臉部表情符號有「簡化」的創作現象，讓視知覺現象幫助網路使用者在閱讀時不至於產生理解障礙。

### （三）背景經驗的輔助

文獻中提及經常使用網路聊天的使用者，其符號辨識能力最高，尤其有漫畫閱讀經驗更具影響力；Arnheim亦提到尤其是當一個刺激形象之整體的結構和我們過去所熟知的外表形象抵觸時，則過去的經驗仍不能發生作用（Arnheim, 1976/1982），可見閱讀臉部表情符號是需要有經驗的重疊性的。Wilbur Schramm為現代知名傳播學者，他強調傳播只有在傳送者與接收者的經驗範圍重疊時才可能發生（劉立行、沈文英，2001），在認知心理學和傳播學有一重要觀點「選擇性理解」（selective perception）（林東泰，1999，p.71）解釋者在理解他所接收到的訊息的意義、角度、觀點時都不盡相同，這是因為人們傾向於依照過去個人的經驗或信念來解釋眼前所獲得的訊息，由此可見背景經驗對閱讀臉部表情符號的影響。

背景經驗的影響在「象徵」性符號的表現尤為明顯，例如「⊕-⊕」的理解關係到語言文字的學習經驗，「?o?III」關係到「?」、「III」符號意義的學習經驗。象徵類表情符號表示某種抽象概念，對Arnheim來說，他認為有些抽象的命題可以被「翻譯」成視覺的形象，也可以轉變成形象的概念（韓叢耀，2005），即Peirce所提的象徵類符號用「*」表示閃亮、用「III」表示尷尬，再利用組合使得抽象概念在符號關係之中獲得意義。如果背景經驗的範圍重疊，閱讀上自然輕鬆不費力。

### （四）視覺想像的能力

文獻中李美蓉（1996）所提視覺閱讀能力與McKim所提視覺想像力的訓練，本研究認為皆適合幫助閱讀臉部表情符號，McKim認為：我們必須要開發本身的圖樣化能力和分析能力，這些需要各種練習，去訓練自己看出組合和重組的視覺化圖樣。這和本研究所提：要具備視覺閱讀能力是相同的意思，教育學者Lowenfeld提到視覺型的視圖者習慣用視覺和圖像來了解學習事物整體的特徵。這是屬於個人差異的部份（周明武，2007）；但是非視覺型的視圖者仍然可以利用學習和練習，提升非視覺型的視圖者對於表情符號的識讀速度，例如「*^÷^*」的「÷」就要利用想像力解讀出上下唇的圖像，「{>_<}}}}」要利用臉部表情和「{}}」的關係想像其情緒為

痛感的持續。

### （五）配合語境上下文

傳播學者Schramm提到「個體內自我傳播」的概念（林東泰，1999）每個人接收到資訊後，必須經過自我詮釋系統轉換成個人所理解的意義，然後再將資訊製成符碼傳播出去，這種理解或解碼的過程就是所謂的「符碼還原」的過程，如果不具有「符碼還原」的能力就無法理解他人的訊息，繼而做出正確的回應，所以能夠正確的還原他人的符碼才能理解他人的意思。

而「資訊的接收」在語境中不是只有臉部表情符號的接收，還包括了對方的文字內容，針對上下文的文字內容進行資訊的接收解碼、歷經符碼還原，才能組合臉部表情符號做出正確的回應。潘美岑（2004）的文獻指出近三成的視覺符號遊戲有單獨表意的功能，不需經由文字的說明，換句話說有其他七成仰賴符號本身以外的輔助，才能正確理解臉部表情符號的正確意指。研究者認為語境上下文的内容對正確意指的影響格外重要，舉例來說，「x_x」與「X_X」的意符極為相似，而「X_X」的意指為認輸，「x_x」的意指為死了，兩者不同的意指就受到當時的上下文内容影響，同時也可以看出「同一意符多意指」的特性是需要配合溝通語境的上下文才能正確的符碼還原。

但本研究針對符碼分析提出能看出結構性再現、知覺幫助圖像閱讀、背景經驗、視覺想像力與語境上下文影響等影響理解的因素，也注意到新創作出的臉部表情符號仍會受社會的文化影響。郭美女（2000）提到「慣例」的名詞，指出一個良好的傳達作用仰賴共通的符碼，不具慣例的符碼是純私人使用，無法在社會裡傳達，這也和不同的文化經驗有關。「原創性符碼」會在慣例未形成之前受到抨擊，不同的文化經驗在解讀因而產生差異，義大利符號學家 Eco 提出「歧異解讀」（*decodifica aberrante*）的觀念就是慣例不同的緣故（郭美女，2000）。

綜合上列所述，藉由符碼的分析我們看到單位使用的任意性，但是研究者也注意到組合的規則性是需要依循的，組合的單位數量要簡化或增繁端看組合的需求與條件。而組合單位時所仰賴的「場」對脸部表情符號來說，不但是模糊且無強制性的，要從所呈現出的視覺平面而定；組合後的符號與符號關係影響到各意指傳達的強弱性，示意符號甚至大大的影響脸部表情符號的意指。

李硯祖（2002）提到，一個人要從符號中獲得什麼資訊完全憑藉著自身的主動理解，一個符號可以引發許多的理解。所以每個臉部表情符號的閱讀者會依據著自己的思維方式及價值觀念，面對所接觸的訊息而做出獨特的個人見解，這是閱讀者對訊息的再加工，產生了選擇性的理解。楊裕富（1998）也指出：「符號在設計上的運用，不僅只有「單獨用字」的問題，而是有更多的「字的組合」與「情境組織策略」的問題必須在設計的時候思考。換句話說，不只是有「造形要素或說是視覺元素A（意符）對應著造形含義A（意指）」如此簡單的對關係；也不是只有「視覺元素A+視覺元素B+視覺元素C+……」就能完整表達意義。」（楊裕富，1998，p.140），由這段話我們可以確定臉部表情符號固然有本身的符碼，有本身的符號辨識特色，仍舊需要使用者對符號進行經驗與理解才能讓符號產生意義。

符號的意符與意指具有相互依存關係，而意指來自於人的觀念與習慣或學習，賦予意符特定的意指，Saussure認為意符不可能脫離意指，同樣的意指亦不能沒有意符來表現；故Peirce認為：「無法被認知到的思想是不存在的。」（Lechte, 1994/2000, p.249）。因此臉部表情符號的閱讀不能只談單位、也不能只談組合，利用符號學分析出符碼的規則讓我們更清楚如何閱讀臉部表情符號，但是還有符碼與閱讀者之間的閱讀關係相互影響，藉由完形的視知覺與訊息傳播的論點，輔助說明了臉部表情符號讓人們順利理解的因素。

## 第五章 結論與建議

視覺對人類接受資訊及心智活動上的影響，從過去到現在一直具有重要性。以目前電腦資訊所帶來的大量圖形化和全面圖像化的現象，可以預想未來是視覺符號化的世界，未來的人們會更加依賴媒介的影響力，也更加依賴視覺溝通，同時附帶大量符號的媒介能進行有意義的傳達，對視覺溝通才能產生互動，所以對媒介本身所使用的符號進行認識是視覺溝通的第一步；而本研究論文選擇網路世界的視覺溝通媒介—「臉部表情符號」，研究其附帶的大量符號如何進行視覺溝通的歷程。

欲了解符號是什麼、是什麼因素讓臉部表情符號有了意義？是本研究最初的研究想法。回顧本論文第一章最初的研究動機與目的，欲了解臉部表情符號何以能自由組合又能表情達意，在傳達意義的過程仰賴哪些線索或規則？Carl Jung提到人類有製造「象徵」的傾向，無意識地將物體或形象轉換為象徵，並且在宗教和視覺藝術中將其表現出來。設計者由「意」透過複雜的心理活動，並利用形式法則創造出可視的形象，透過這個創造出的形象直接或間接的對「意」的內涵進行表現或象徵，讓觀者透過圖形引發聯想，得到「意」的內涵（李硯祖、蘆影，2002），這一連串「意」的創造活動同時也在說明臉部表情符號的意念轉換過程，透過一定的組織方式成為符碼化的結果，這樣的轉換歷程以及符號圖像訊息能正確傳達的因素是本研究研究的重點。

第二章針對本研究主題擬定探討：網路表情符號的發展脈絡與使用情形、符號學兩位學者Peirce與Saussure的相關理論、圖像符號的認識與閱讀關係的探討。欲了解臉部表情符號就必須先了解其相關研究。從表情符號的文獻可以知道表情符號的是新的環境層次下的器物層次之改變，繼而發展出新的符號層次，研究者更認為表情符號如同藝術的起源—說「遊戲說」，是遊戲心理之下的創作；種類最多可以分至六種表現類型，其中的三成可以單獨表意，但是文字輔助說明亦相當重要；不同地區的使用習慣形成符號的閱讀方式差異，就連使用的單位素材種類都有所不同；不同於劉麗真（2007）的觀點，研究者認為表情符號的發展是愈趨複雜化的。

Peirce的理論讓符號的辨識可以從肖像、指示、象徵的途徑進行理解，Saussure的理論解釋了符號意義與其他符號的關係是互為影響的，同時符號

要與其他符號產生關係才能產生意義，所以符號學用科學的分析方式讓符號的意義有其閱讀的規則性。而且，不論是單一個符號單位的意義傳達或是單位的組合產生符碼，都是文化的結果，需要具有相同的文化背景，否則就會淪為雞同鴨講的窘況。Saussure對「語言的社會性（sociality）」觀點可以解釋符號在部分單位的選用、組合的任意性與自由性的問題，「語言是社會約定俗成的規則，可以讓個人學習運用；而非個人的，永遠不會成為個人自己的東西，具有『意義的排己性』」（Culler, 1976、1984/1992, p. 113），所以臉部表情符號除了可以任由每個人自由創作組合，還有一定的組合規則存在，使用的單位也必須是約定俗成才能使符號圖像溝通無障礙。再利用Saussure對符碼建立的兩軸理論，建立單位系統與組合方式探討，可以得到臉部表情符號進行符碼建立的概念模式

最後探討的是圖像符號的文獻，整理圖像與閱讀理解的關係。圖像符號不僅是和對象的關連性高，符號的意義同樣要經過意符與客體間產生關係才能產生，Eco提出視覺的、本體的、慣例的方式對客體進行感知；另外圖像本身的訊息、圖像設計的影響、上下文的不同都會影響圖像的辨識；。

透過表情符號、符號學、圖像閱讀與符碼文獻的整理，確立第三章的研究方法與流程，繼而第四章開始進行本研究重點。在深入研究臉部表情符號的單位與組合之前，先對目前所收集的臉部表情符號樣本分類比較，再觀察單位素材的使用、對單位位置特色分析，可以作為深入分析單位與組合的準備；建立單位系統、符碼組合模式與符碼分析，讓臉部表情符號的符碼組織與符號類型結合的分析結果更相得益彰，亦幫助本研究找到影響閱讀臉部表情符號的相關因素。最後本章節提出所獲得的研究結論以及對本論文的後續相關研究之建議。

## 第一節 結論

Peirce利用科學的方法將符號進行整理分類，讓眾多的符號有了區分的依據規準，透過符號具有相似性、邏輯性與習俗性的不同方式，讓人們在閱讀符號時有更清楚的依據；運用Peirce的理論分類臉部表情符號後，可以解釋複雜的圖像符號在符號類型的差異，進一步幫助閱讀與理解。臉部表

情符號是一組組的圖像符號，拆解後是一個個鍵盤符號、字元符號，利用 Peirce 的理論同樣可以解釋這些最基本單位的符號類型。從單位的符號類型分析以至於圖像符號的符號類型分析，可以進一步獲知：單位從眾多符號之中被選定用以進行圖像符號的組合，其原因和本身的符號類型有一定關係；從數量最多的「肖像及象徵」以及「象徵」類符號說明了臉部表情符號的取形，脫離不了人類臉部器官與事物最基本的造形需求，但是過於精簡的符號線條，需要人們學習符號的取形為何後才能順利的理解；尤其是抽象概念轉為形象符號的象徵類符號更需要文化的學習。

眾多的單位是零散的，欲有組織的進行圖像符號組合，除了與本身的符號類型有一定關係，還要依靠 Saussure 的兩軸之符碼、符號與關係的依存、符號使用的人為任意性理論，讓單位組合時更複雜的關係得以獲得解釋。人們的文化有各種內在符碼存在，餐桌禮儀有其符碼、交通警察指揮交通有其符碼、文字書寫有其符碼；符碼內的符號會隨著所在情境不同、面臨對象不同，而出現不同意義，所以穿著西裝在西餐廳時、表演時、婚禮實的意義都會不同；符號的使用選擇亦會隨之調整，例如在西餐廳不一定要穿著西裝，以其他整齊服裝取代亦可。

不同的符碼在文化的慣例之下，隨時依需求變換組合，傳遞不同訊息；相同的，臉部表情符號也要因應不同溝通語境選擇適合的單位，Saussure 認為意符與意指之間是人為決定，關係影響符號的使用，所以進行組合的過程面臨溝通語境的變換，同一單位的意指也隨之變換，沒有永遠固定的意符對應不變的意指；意指可以使用多種意符來呈現讓變化更多元，因此從三百七十八種樣本中可以看到：網路使用者依照使用慣例、組合需求或造形遊戲，讓單位在不同的關係中產生不同意指。符碼有文化社會慣例，臉部表情符號的符碼也有一定的組合模式，Saussure 的兩軸分析方式讓臉部表情符號建立單位系統與組合模式，使這些圖像符號更容易被理解其意義。

除了運用 Peirce 與 Saussure 的理論分析臉部表情符號的使用，最後能正確無誤的閱讀還需視知覺理論學者 Arnheim、傳播理論、McKim 提出的視覺想像能力訓練等理論來幫助說明。綜合本論文分析結果，研究者提出下列研究結論與建議：

## 一、目前的臉部表情符號分類與單位素材使用多元

臉部表情符號從一開始流傳於歐美地區，採直式組合、左轉九十度的

閱讀方式；而後跨越國界流傳至日本、東亞地區，產生橫式及全形字組合的直接閱讀方式，已創造出非常豐富的表現內涵；在台灣地區的臉部表情符號也產生了網路新義中文字，屬於圖像式文字之臉部表情。

本文依日式、東亞式、西式、網路新義中文字四種形式的使用現象，發現隨著表現形式、輸入方式的不同、使用與輸入便捷性需求及符號閱讀的熟悉度因素，以至於廣受流傳的使用數量有所差異，所以日式、東亞式數量最大宗，網路新義中文字的使用亦十分普遍。由此可知，組合時所使用的單位素材融合了西方、東亞地區以及台灣本身的創新單位符號，總共有二十一種單位素材供作選擇，單位素材的使用內容豐富之可見。

## 二、單位本身的符號特色會影響對符號的選用

鍵盤上的每個符號都可以用來當作符號組合的最小單位，同時，單位本身具有位置上的特色，而且這些位置特色成為被選用的關鍵因素之一。座標化後的單位大部分不會正確的對應臉部標準座標，部分原因是由於可以選擇的單位不多，所以選用偏離標準座標的單位成了常見現象，單位的位置大小、高低特色，同時影響傳達訊息的強弱、造成臉部比例不協調，甚至有漫畫的效果；Y軸的高度使眼睛有不同的意指，嘴巴的Y軸高度貼近眼睛的Y軸高度，使得嘴巴或鼻子單位的界限模糊。

綜合目前使用的單位素材以及單位的位置特色，研究者認為單位的選用因素有（一）輸入快速的外在需求、（二）造形肖像的外貌屬性、（三）象徵與指示性功能的內在特性、（四）意符發音功能的內在特性、（五）位置特色的外貌屬性。

## 三、Saussure單位系統與Peirce符號類型可彼此輔助說明

建立各臉部器官單位系統可以讓單位本身更具有意義及說明性，不至於產生混亂，同時也作為毗鄰軸的選擇之用。綜合日式、東亞式、西式、網路新義中文字，將各單位系統與真實圖像及Peirce符號類型相對應，可以看到臉部表情符號的意符與意指的關係和真實客體具有連結性，臉部器官表現的形式與辨識的方式更可以透過符號類型來歸納：「眼睛單位」具有相同、相異的成雙性，日式、東亞式又分相同單位成雙、反向單位成雙、大小單位成雙，單個眼睛對整個「場」來說不具意義；「嘴巴單位」不完全取嘴巴形，亦取牙齒之形，還有組合方式造嘴、齒形；「鼻子單位」取形有

全鼻、鼻頭、鼻樑、鼻尖，甚至動物鼻；「臉部單位」的數量最少，以左右一組表現，西式無臉部單位，網路新義中文字則是以整體來表現臉部；示意單位的肖像類和象徵類數量幾乎一樣多，「網路新義中文字」則是肖像物件或動作。這五種單位系統皆以「肖像及象徵類」數量最高，即使是為求肖像的功能取形於臉部、肢體或事物，這些簡化線條後的符號，仍需要經過學習才能被正確使用。

#### 四、找出臉部表情符號符碼對應符號類型有助於理解圖像

研究者提出極簡型、基本型、變化型三種符碼組合模式可以套用至臉部表情符號，其中以變化型最複雜。從符碼的分析來看，單位具有使用的任意性可以讓組合更有趣，然而符碼在組合的過程亦需依循規則，例如：對稱、相對位置與絕對位置、大小、對比等等有其組合的規則性；單位數量要簡化或增繁由組合的需求與條件決定。

而「場」的需求是模糊且無強制性的，呈現出的視覺平面有多大，「場」就有多大；最重要的是臉部表情符號內的符號（單位）與符號（單位）的關係讓意指彼此互為影響，甚至是人為的任意使用，意符與意指之間不需任何關聯，由網路使用者決定自己的組合需求。有的網路新義中文字，如「囧」字，因肖像臉部的圖像性強，使用上具約定俗成的普遍性，故可以單獨表意；其他多數仍須和其他符號產生關係才能獲得意義；透過符碼分析結果再和符號類型相對應套用至每個樣本，可以幫助網路使用者找到閱讀的規則與解讀訊息的線索。

#### 五、許多因素影響圖像符號閱讀識讀理解

創作臉部表情符號的使用者將符號組合成圖像的形式，擺在網路的上下文讓其他網路使用者閱讀，當圖像反覆被使用時，人們再見到這些圖像時就已經變成一組組的圖像符號了。符號學所解析出的符碼幫助我們找到單位組合的規則，但是符號圖像的閱讀與理解仍是因人而異的。西方諺語說：「有一千個讀者就有一千個哈姆雷特」，所以要充分考慮符號訊息在傳達時可能影響人們理解的原因，舉凡文化、背景、習慣、個人需求、心理因素都是影響訊息解讀的因素。因此，利用符號學分析出的符碼規則雖然可以幫助我們更清楚了解符號的意義與組成，但是閱讀者自身對符號的解讀能力與相關背景經驗同樣具有影響力。

本研究綜合文獻及研究結果發現：能看出結構性再現的人能快速看出網路表情符號的圖像結構；還要以知覺幫助圖像閱讀，讓簡化的線條利用我們的知覺幫助理解；另外，背景經驗的輔助可以大大幫助我們理解符號的象徵意義；還有具備視覺想像的能力以圖像的方式閱讀能更輕鬆的看出圖像符號的意義；最後要配合語境上下文，做正確的符碼還原；以上皆關係著網路使用者能否更精確的解讀臉部表情符號正確意指。每一個有意義的視覺活動，都必須依靠人類的視覺閱讀能力以及事物形象有無恰當的組織之間的交互作用；沒有觀看者積極發揮視覺想像力，沒有以知覺理解視覺訊息和個人累積的背景經驗，亦無法透過語境上下文傳遞訊息。

## 六、臉部表情符號的符碼規則不一定適用所有表情符號

過去的研究者所整理出表情符號種類非常多元，除臉部之外有動作類、道具類、大圖式表情符號等，而本研究範圍限定在「臉部」表情符號，整理出的是屬於「臉部」表情符號的符碼規則，要以此符碼去解釋所有的表情符號，其實是不足以概括的。但是我們知道既然藉由符號學可以分析臉部表情符號，必然也可以分析所有的表情符號，研究臉部表情符號所獲得的組合規則與閱讀理解的關係，可以提供有意更深入探討所有表情符號之符碼規則的研究者作為參考。

## 第二節 建議

透過符號學重新將臉部表情符號分割至最小單位探討，再看組合時出現的規則，可以輕易的明白臉部表情符號不只是符號，更是圖像符號。而檢視本研究後仍發現有研究上的不足之處，試提供建議如下：

### 一、符號學的分類方式可再分析更深入的表現形式

本研究的研究對象是以網路「臉部」表情符號為主，所以單位系統的建立分成眼睛、嘴巴、鼻子、臉部、示意單位之系統作為系譜軸提供選擇，可以自由的從眼睛系統和嘴巴系統挑選單位進行毗鄰軸的組合，同時利用

肖像及指示類單位幫助網路使用者辨識意指。研究者也發現在各器官類型之下再依情緒類型進行分類，例如：眼睛器官之下再區分生氣眼睛系統、微笑眼睛系統、無奈眼睛系統等，讓情緒表情單位因應不同的溝通語境，使單位在任選時更有意義之準確性。除了以臉部器官建立的單位系統之外，再建立起其他形式的單位系統模式，並研究不同的符碼模式，這點值得日後的研究者做為繼續研究之參考方向。

## 二、網路臉部表情符號之符碼可供其他符號創作研究參考

符號學可以解釋分析的範疇遍及各種社會文化及藝術領域；本研究利用符號學的分析工具，建立起網路臉部表情符號的符碼，找到屬於「臉部」表情的組合模式與規則性，對於不斷創新的網路表情符號，仍有更多元的表現形式與樣本有再進一步分析的可能；所以，能廣泛的收集不同地區的樣本、針對不同表現形式的表情符號，例如身勢符號、大面積圖示符號……等，進行不同表現形式的符碼分析，相信會得到有別於「臉部」表情符號的符碼模式。同時，本研究提出網路臉部表情符號的符碼所依循的組合規則，也可以供作網路使用者在其他表現形式的表情符號創作參考。

另外，視覺化、符號化是當前普遍的視覺現象，我們的環境週遭充斥著許多符號創意設計結合著生活需求，而符號設計的最基本對象就是生物，眾多的符號創意皆是為了提供人們實用、娛樂與欣賞之目的，這些生活的符號創意與根據基本的人臉為設計基礎的臉部表情符號之間，必然有其相通的原則可供依循。所以本論文對於網路臉部表情符號的符碼所獲得研究結果，期望也能提供創意符號設計者在圖像與設計上的參考。

網路世界的視覺溝通媒介—「網路臉部表情符號」，可以說是網路世界的共同語言，尤其是在慣例單位的使用時。所以它即使具有創作的自由性；卻有意義的排己性。因為有規則上的慣例，所以非慣例的臉部表情符號會使其他人產生歧異解讀，會讓符碼還原的歷程產生挫折。本研究應用符號學理論分析臉部表情符號來解答最初的研究想法：符號是什麼？是什麼因素讓符號有意義？從 Peirce 的理論讓符號的辨識可以從肖像、指示、象徵的途徑進行理解，Saussure 藉由符號學分析眾多臉部表情符號之後，我們看到符號同時具有規則性與任意性；任意性之中有其規則性約束單位的使用；規則性之中又有任意性使單位的運用具有創意多元性。本研究利

用符號學針對臉部表情符號的單位使用、組合規則與符號類型進行分析，發現對臉部表情符號的圖像理解有相輔相成的效果，而影響符號圖像閱讀的因素也能同時獲得解答。

經過符號學的邏輯系統分析，使用一種系統思維的方式重新架構臉部表情符號，讓符號的使用不是隨意為之，而是有意義的組織，並且找到閱讀的規則，的確可以適用於研究任何符號系統中的符號意義，當然也包含網路臉部表情符號，這些圖像符號再也不是年輕人的次文化產物或是無意義的圖像遊戲，而是另一種可以溝通想法、傳達訊息的圖像語言符號。



# 參考文獻

## 一、中文圖書

- 王秀雄（1991）。**美術心理學（修訂版）**。臺北市：北市美術館。
- 呂清夫（2006）。**造形原理**。台北：雄獅圖書公司。
- 李桓（1978）。**國際公共標誌圖案集**。台北：華聯。
- 李硯祖主編、蘆影編著（2002）。**視覺傳達設計欣賞**。臺北市：五南。
- 李幼蒸（1997）。**語義符號學**。臺北市：唐山。
- 李幼蒸（1994）。**結構與意義－現代西方哲學論集**。臺北市：聯經。
- 李美蓉（1996）。**視覺藝術概論**。臺北市：雄獅圖書公司。
- 林信華（1999）。**符號與社會**。臺北市：唐山。
- 林東泰（1999）。**大眾傳播理論**。臺北市：師大書苑。
- 洪明宏（2002）。**情報視覺化設計的理論與實踐**。台北：全華科技圖書。
- 張恬君等編（1997）。**映象藝術**。臺北縣：空大。
- 郭美女（2000）。**聲音與音樂教育**。臺北市：五南。
- 陳瓊花（2002）。**藝術概論**。臺北市：三民。
- 陳錦忠（2008）。**雕塑符號與傳達**。台東市：個人出版。
- 楊裕富（1998）。**設計的文化基礎－設計・符號・溝通**。台北市：亞太圖書。
- 趙惠玲（2005）。**視覺文化與藝術教育**。臺北市：師大書苑。
- 劉立行、沈文英著（2001）。**視覺傳播**。臺北縣：空大。
- 劉其偉（1973）。**藝術零縑**。台北市：三民書局。
- 韓叢耀（2005）。**圖像傳播學**。臺北市：威仕曼文化。

## 二、翻譯書籍

- David Crystal（1997）。**劍橋百科全書**。（貓頭鷹出版社譯）。臺北市：貓頭鷹出版社。（原著出版年：1990年）
- Jonathan Culler（1992）。**索緒爾**。（張景智譯）。台北市：桂冠出版社。（原著出版年：1976、1984年）
- John Fiske（1995）。**傳播符號學理論**。（張錦華等譯）。臺北市：遠流出版社。（原著出版年：1982年）

- Bates Lowry (1985)。 **視覺經驗**。(杜若洲譯)。台北：雄獅圖書公司。(原著出版年：不詳)
- Rudolf Arnheim (1982)。 **藝術與視覺心理學 (再版)**。(李長俊譯)。台北：雄獅圖書公司。(原著出版年：1976年)
- Roland Barthes (1991)。 **寫作的零度：結構主義文學理論文選**。(李幼蒸譯)。台北市：久大。(原著出版年：1953年)
- John Lechte (2000)。 **當代五十大師**。(王志弘、劉亞蘭、郭貞伶譯)。臺北市：巨流。(原著出版年：1994年)
- Walton Donald (1994)。 **有聲有色做溝通**。(譚家瑜譯)。台北市：天下文化。(原著出版年：1960年)
- Rudolph F. Verderbe & Kathleen S. Verderber (2000)。 **人際關係與溝通**。(曾端真、曾玲泯譯)。台北市：揚智文化。(原著出版年：1996年)

### 三、期刊論文

- 李義正 (2004)。網路圖像符號之類型分析與應用研究。 **商業設計學報**，8，213-226。
- 劉麗真 (2007)。台灣網路語言表情圖像符號之視覺表現研究。 **商業設計學報**，11，241-254
- 陳伯拯 (2005)。以符號學觀點分析動畫角色圖像的象徵性。中原大學商業設計學系碩士論文，未出版，桃園縣。
- 陳曉儒 (2005)。從語意轉換觀點談圖像符號設計之研究—以觀光資源項目為例。雲林科技大學視覺傳達設計系碩士論文，未出版，雲林縣。
- 陳亭儒 (2004)。從符號學角度詮釋傳統吉祥圖案之研究—以蝙蝠吉祥圖案為例。國立新竹教育大學美勞教育學系碩士論文，未出版，新竹市。
- 劉怡君 (2007)。圖像符號在海報中之創作實例分析。國立嘉義大學視覺藝術研究所碩士論文，未出版，嘉義縣。
- 盧士正 (2006)。造形對稱性與複雜度變化的知覺反應關係研究。國立台灣藝術大學造形藝術研究所碩士論文，未出版，台北縣。
- 李義正 (2005)。網路人際互動之非言詞傳播研究—以臺灣地區網路圖形符號為例。國立台中技術學院商業設計研究所碩士論文，未出版，台中市。
- 潘美岑 (2004)。網際網路溝通的語言遊戲—以 MSN Messenger 為例。國立

政治大學廣播電視學研究所碩士論文，未出版，台北市。

#### 四、網路資源

- 何兆偉（2007）。解開網路符號的密碼—以符號學觀點分析網路文化之表情符號。**網路社會學通訊**，65。民 97 年 7 月 26 日，取自：<http://www.nhu.edu.tw/~society/e-j/65/65-08.htm>。
- 王瑞賢（2002）。淺論伯恩斯坦的符碼概念。**教育社會學通訊**，28。民 98 年 1 月 2 日，取自：[http://mail.nhu.edu.tw/~edusoc/ar/ar_index/ar_word/ar28.htm#2](http://mail.nhu.edu.tw/~edusoc/ar/ar_index/ar_word/ar28.htm#2)
- 周明武（2007）。國小高年級視覺型與觸覺型學生創造力傾向之研究。國立新竹教育大學美勞教育研究所美勞教學碩士論文，未出版。民 98 年 2 月 20 日，取自：<http://www.aerc.nhcue.edu.tw/1-0/97artical/97a1/007.pdf>
- 余佳、陳雲閔、許中維、蔡培元、蕭而芳、蔡曉涵（2006）。網路訊息圖像的認知研究—以MSN Messenger 內建圖像為例。國立臺灣藝術大學圖文傳播藝術系，未出版。民 97 年 12 月 28 日，取自：<http://www.cgan.net/science/transaction/08091602.pdf>
- 周鳳五（無日期）。火星文的美麗與哀愁。國立臺灣大學。民 98 年 3 月 14 日，取自：<http://theme.taipei.gov.tw/site/41f46a99/42119aed/files/950804.pdf>
- 台灣網路資訊中心（2009/2/17）。TWNIC 98 年「台灣寬頻網路使用調查」報告出爐。民 98 年 3 月 7 日，取自：[http://www.myhome.net.tw/2009_03/event01.htm](http://www.myhome.net.tw/2009_03/event01.htm)
- 聯合報／編譯組（2007/8/13）。電腦符號真戲謔 成人世界假正經。**聯合新聞網**。民 98 年 3 月 7 日，取自：[http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f_MAIN_ID=319&f_SUB_ID=2941&f_ART_ID=94687](http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f_MAIN_ID=319&f_SUB_ID=2941&f_ART_ID=94687)
- 祁安國、李立達、徐慧君（2006/6/29）。MSN、Yahoo 即時通互通功能跳票。**聯合新聞網**。民 98 年 3 月 14 日，取自：[http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f_MAIN_ID=322&f_SUB_ID=2949&f_ART_ID=90007](http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f_MAIN_ID=322&f_SUB_ID=2949&f_ART_ID=90007)
- 伊絲塔（無日期）。表情符號 千變萬化。**聯合新聞網**。民 97 年 8 月 12 日，取自：[http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f_MAIN_ID=314&f_SUB_ID=2924&f_ART_ID=88708](http://mag.udn.com/mag/digital/storypage.jsp?f_MAIN_ID=314&f_SUB_ID=2924&f_ART_ID=88708)

重編國語辭典修訂本（2007）。台北市：教育部國語推行委員會。民98年4月29日，取自：<http://dict.revised.moe.edu.tw/cgi-bin/newDict/dict.sh?idx=dict.idx&cond=%B5%B4%B9%EF%A6%EC%B8m&pieceLen=50&fld=6&cat=&imgFont=1>

維基百科(2007/9/20)。火星文。民97年7月29日，取自：<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E7%81%AB%E6%98%9F%E6%96%87&variant=zh-tw>

維基百科(無日期)。表情符號。民97年7月29日，取自：<http://zh.wikipedia.org/w/index.php?title=%E8%A1%A8%E6%83%85%E7%AC%A6%E8%99%9F&variant=zh-tw>

李賢輝（1999/10/15）。從認知心理學談圖像設計〔第10講〕。民97年10月2日，取自：[http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/th6_500/th6_500j2.htm](http://vr.theatre.ntu.edu.tw/fineart/th6_500/th6_500j2.htm)

徐水良（2007/12/23）。語言、符號、文字。大紀元時報。民97年9月31日，取自：<http://tw.epochtimes.com/bt/7/12/23/n1951466.htm>

msn Messenger（無日期）。表情符號。民98年1月20日，取自：<http://messenger.msn.com/resource/Emoticons.aspx?mkt=zh-tw>

YAHOO!奇摩即時通訊（無日期）。表情符號。民98年1月20日，取自：[http://tw.messenger.yahoo.com/emoticons.php;_ylt=AviNYLbXoyg5TyEcWGFjXfwVBB4J](http://tw.messenger.yahoo.com/emoticons.php;_ylt=AviNYLbXoyg5TyEcWGFjXfwVBB4J)

台灣論壇（2005/9/4）。特殊符號這裡全都有任你複製。取自：<http://www.twbbs.net.tw/676361.html>

表情符號單人篇（無日期）。民98年1月20日，取自：<http://www.pttc.chc.edu.tw/ichome/iicc18/IC89/index/%E5%9C%96/%E8%A1%A8%E6%83%85%E7%AC%A6%E8%99%9F.htm>

網路表情符號大全（無日期）。民98年1月20日，取自：<http://osaki91.myweb.hinet.net/expression.htm>

台灣生活快訊（無日期）。網路世界多采多姿，用簡單的符號，就能表達你要的情緒喔！！^_^。民98年1月20日，取自：<http://www.pat168.com.tw/symbol.htm>

小蕃薯搜尋引擎（無日期）。E妹兒符號表情。民98年1月20日，取自：[http://kids.yam.com/young_area/E_words/email/index.php3?p=22](http://kids.yam.com/young_area/E_words/email/index.php3?p=22)

# 附 錄

附錄一：臉部表情符號之單位素材表

一般常用符號	線段
, ` ° · ? ! ~ \$ % @ & # ... .. “ ” ` ´ ¨ ; : * • , . • . ‘ ’ “ ” ^	- = ≡        - - - - - - - - ~ ~ ~ { / \ / \
數學符號	數字
× + + - × ÷ = ≠ ≐ ∞ ± √ ⊥ ∠ ⊥ ∠ log ln ∫ § ∴ ∴	1 2 3 4 5 6 7 8 9 0                     卅 卅
數字括號	羅馬數字
(1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10) (一) (二) (三) (四) (五) (六) (七) (八) (九) (十)	I II III IV V VI VII VIII IX X XI XII
數字圓框	特別英文
① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳	Ä Å Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ö Ù Ú Û Ü å ä ê ë ì í î ï ð ñ ÿ ŵ ž ť ř Ń ĩ ħ ą ć Ĥ
字母	英文圓框
(a) (b) (c) (d) (e) (f) (g) (h) (i) (j) (k) (l) (m) (n) (o) (p) (q) (r) (s) (t) (u) (v) (w) (x) (y) (z)	(a) (b) (c) (d) (e) (f) (g) (h) (i) (j) (k) (l) (m) (n) (o) (p) (q) (r) (s) (t) (u) (v) (w) (x) (y) (z)
注音符號	希臘字母
ㄅ ㄆ ㄇ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄍ ㄎ ㄎ ㄎ ㄎ ㄎ ㄎ ㄎ ㄆ ㄇ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄏ ㄝ ㄞ ㄟ ㄠ ㄡ ㄢ ㄣ ㄤ ㄨ ㄩ ㄨ ㄩ ㄨ ㄩ ㄨ ㄩ	Α Β Γ Δ Ε Ζ Η Θ Ι Κ Λ Μ Ν Ξ Ο Π Ρ Σ Τ Υ Φ Χ Ψ Ω α β γ δ ε ζ η θ ι κ λ μ ν ξ ο π ρ σ τ υ φ χ ψ ω



附錄二 網路臉部表情符號之樣本表

	符號圖像	溝通意涵		符號圖像	溝通意涵
1	^_^	微笑	26	~^。^~	害羞啦！
2	^(^	很開心	27	\(^▽^)/	喔嗨唷
3	^o^	大笑	28	{^o~o^}	老人家
4	^ ^"	笑笑的無奈	29	(○^~^○)	幸福
5	^3^	親一個	30	(~^ Q ^~)	歐里桑留口水
6	^_-	眨眨眼	31	((o(^_^)o))	期待狀
7	^_<	擠眉弄眼	32	((。(^_^)。))	期待、期待
8	^^~	笑到魚尾紋	33	///o^_^o\\ \  Y	偶費害羞啦！
9	(^ < ^)	對不起啦	34	~~///(^v^)\ ~	微笑表示友善
10	///^_^	乾笑~	35	∴..^_^...∴	長青春痘的女孩
11	^_^"	尷尬的笑	36	%(^_^)%	漂亮一下
12	^_^	好尷尬！	37	&(^_^)&	辮子女孩
13	^////^	臉紅	38	(~^o^~)	嘿~
14	(^ ˘ ^)	對不起啦	39	p(^o^)q	加油
15	(^-^)?	什麼意思？	40	~~^ 0 ^~~	大家安安！
16	\(^ ^)	好啦	41	/(o^O^o)\	裝可愛
17	(-_^)	撒嬌	42	^◎-	愛你呦~~
18	f^_^	騷騷頭	43	*^◎^*	呵呵笑-嘴唇好厚
19	(^_^A ;)	擦汗	44	( *^@^* )	乖~含個奶嘴
20	( ^_^ )?	什麼意思??	45	(@^^@)	臉紅
21	d(^ ^)	暫停	46	~@^_^@~	可愛
22	q^__^p	粉愉快	47	\(@^0^@)/	你好
23	q"(^_^)"p	元氣娃娃	48	@^^@	臉紅了
24	>>d(^_^)b<<	戴耳機聽音樂	49	(#^^#)	自信
25	^_^o ~~~	感動感動~	50	(#^.^#)	幸福嗎

	符號圖像	溝通意涵		符號圖像	溝通意涵
51	#^_^#	臉紅了!!	76	*∩_∩*	笑臉
52	(*^_^*)	笑	77	x_x	死了
53	*^.^*	微醺	78	x~x	糟糕
54	*^_.*	閃亮的眼睛	79	x__x	唉!別哭了!
55	*^÷^*	有上下唇的笑	80	X.X	死掉
56	*^_∩^*	超級羞羞	81	X_∩_X	糟糕!完蛋
57	(*^_∩^*)	超級羞羞	82	(x_x)	昏倒
58	*\(^v^)/*	拿彩球	83	×_×	認輸
59	~~*^_^*~~	心情粉好	84	+__+	快不行了
60	*---^_^---*	啦啦隊長	85	(+_+)?	你在做什麼
61	6^o^/*~~~~	安啦!自信眼神	86	(+_+)	刺眼
62	(*^_∩^*)	羞羞	87	+_+	昏迷、沉默
63	^(++++)^	露齒笑	88	(*+∩+*)~@	受不了~
64	^+++++^	咧嘴的笑	89	(+∩+)	流淚,感動
65	^+++++^ ccc.	賤笑	90	^(+∩+)^	感動眼淚不停
66	(^_____^)	比微笑還開心	91	(*+∩+*)~@	受不了
67	^#_____#^	大嘴巴的笑臉	92	*x*	我不會說出去的
68	凸^_^凸	shit!!	93	(*_*)!	緊張
69	^_^_█{	飯後一根煙	94	...~*o*~...	邊笑邊甩辮子
70	\(^O^)--c(旦)/	來一壺茶勺	95	*.*	唔
71	∩__∩y	耶(裝可愛!)	96	*.*?	什麼東東
72	∩_∩	笑臉迎人	97	*\ \ \ \ \ \ *	臉都紅了
73	*∩_∩*	可愛的笑	98	(*_*)	不妙了
74	(*∩_∩*)	最可愛的笑	99	*.....*	傷心
75	^(∩_∩)^	獻上可愛的笑容	100	~*.*~	害羞

	符號圖像	溝通意涵		符號圖像	溝通意涵
101	*5*	大鼻子	126	m(_ _)m	俯首道歉
102	?*=*?	我不知道	127	(-"-)	有點不高興
103	—▽—	平視著笑	128	-____-	唉！別提了
104	∩(—∩—)∩	開心	129	(-.)=3	鬆力一口氣~
105	(—∩—)>	滿意	130	%_ _%	一頭冒水
106	(—▽—)	滿意	131	(-_-)ZZZ	睡著了啦
107	<(—∩—)/	滿意	132	_(-Q-)_zzzZZZ	睡死力
108	(—∩—)	滿意	133	<( _ _ )>	SORRY
109	<(—∩—)>	滿意	134	< ( — ^ — ) >	我很生氣
110	~(—▽—)~*	滿意	135	—□—	尷尬
111	∩ ( —▽— " ) ∩	小尷尬	136	— — IIII	無奈
112	(—▽—)"	無奈	137	(- _ -) z Z	睡著了啦~
113	(— . —)	裝傻	138	(# — . —)	生氣
114	—△—	平視不語	139	(* — . —)	生氣
115	—◇—	尷尬	140	— — +	銳利的眼神~
116	( # —▽— # )	害羞	141	@(— —)	秘密…..噓……
117	-_-	無聊	142	— _ —~*	瞪你哦！
118	-∩-	好傷心	143	→ _ →	懷疑的眼神
119	-_- #	氣到臉冒青筋	144	(→ _ →)	你是誰？
120	.-.	沒什麼反應	145	…(— _ —)…	沒人陪的日子
121	-_-	睡著了	146	(~ o ~)~zZ	我想睡啦
122	-(-	啊！被發現了	147	~_~	想睡啦
123	-_- III	無奈	148	=.= +	生氣中
124	-3-	悠閒	149	= =	疲倦
125	(- _-)	沒聽到	150	= 3 =	嘟嘴

	符號圖像	溝通意涵		符號圖像	溝通意涵
151	= "=	思考	176	>_<#	生氣
152	=v=	開心	177	(>_<)	小生氣
153	=^=	悲傷	178	(~>_<~)	氣的掉眼淚
154	= = #	青筋暴露	179	>_<	很尷尬
155	(/" ≡ _ ≡)	生氣	180	o(><;)oo	慌慌
156	.>_<.	想哭	181	(#>_<)	好痛
157	::>_<::	哭	182	[[[ (>_<) ]]]	好吵
158	~~>_<~~	大聲哭	183	///_><_\\	女生便秘的臉
159	%>_<%	我要哭了	184	{/_><_}	男生便秘的臉
160	>_<	痛苦、驚訝	185	^^{><}^^	頭痛的要命
161	>(<	任性	186	>.>	瞪眼
162	> < ~ ~ ~	心有餘力不足	187	≥ ^ ≤	不悅
163	{{{(>_<)}}}	發抖	188	≥ ~ ~ ≤	好酸~真不是滋味
164	(>_<}}	發抖	189	(≥◇≤)	感動
165	(>_<))}	好冷喔	190	v__v	嗯~思考中
166	(>c<)	唉唉叫	191	v ^ v	不以爲然!
167	> c <	苦叫	192	v . v	無奈
168	(>~<)	不!!!!!!	193	V_V	眼睛跌出來了
169	`(*>~<*)`	好刺激..	194	U__U	恩恩
170	(*>.<*)~@	酸~	195	U///U	臉紅紅
171	*>.<*	酸溜溜~~	196	z(U_U)z	可惡
172	{>~<}	好酸呀	197	U_U/+~~	沒啥了不起
173	>"<	皺眉頭	198	\(ノ - ノ)/	無奈
174	>"<	傷腦筋	199	(ノ ^ ノ)	一臉苦瓜
175	> ~ ~ <	裝可愛	200	(ノ ^ ノ)	一臉苦瓜

	符號圖像	溝通意涵		符號圖像	溝通意涵
201	ㄅ ㄝ ㄌ	唉聲嘆氣	226	T_T	流淚
202	ㄋ (ㄅ - ㄌ) ㄎ	無奈	227	T△T	哭訴
203	o(ㄨ ^ ㄨ)o	無奈	228	(T_T)	傷心、我哭了
204	ㄋ (ㄅ _ ㄌ) ㄎ	無奈	229	//(T o T)//	流淚中...
205	ㄨ ( ˊ ~ ˋ ") ㄎ	無奈	230	Y_Y	哭
206	'o'	哀求	231	Y 'o' Y	抓狂了
207	(' -')	嗯嗯	232	Q Q	流淚
208	~`o`~	了解	233	Q 0 Q	流淚、張大嘴
209	(' =')	老人	234	QQ	好奇或是裝可愛
210	ㄨ ㄎ	生氣	235	(Q o Q) b	人家才沒有
211	ㄨ ㄎ #	眉毛翹起來了	236	e_e	想睡
212	ㄨ _ ㄎ *	你不要命啦!!!	237	(E_E)	念昏頭了
213	_ /#	我生氣了	238	(b_d)	眼鏡兄
214	(# ˋ ˊ)	哼!!	239	~w_w~ .....	讓偶思考一下!
215	(ㄨ < ㄎ)	我生氣了	240	3_3	剛睡醒
216	(ㄨ ^ ㄎ)-#	生氣	241	9_9	睡不飽
217	( ˋ ▽ ˊ )φ	詛咒你	242	(9_6)	我瘋了...
218	<( ˋ ^ ˊ )>	嗯哼	243	6_6	興奮
219	(= ˋ ˊ =)	做啥啦	244	8 v 8	高興到眼睛亮
220	(/ ˋ III ˊ )/	抓你來咬!!!	245	• x •	閉嘴
221	( ˋ A ˊ )b	受到打擊	246	€ • ◎ •	哈ㄉ
222	ㄒ_ㄒ	鳴~~我在哭...	247	• ㄏ •	心情不好~
223	ㄒ△ㄒ	哭	248	(• •)	請問
224	(ㄒ ^ ㄒ)	哭泣	249	<(._.)>	敬禮~~
225	ㄒ ( 〇 ) ㄒ	討厭ㄉ臉	250	{._.}>	敬禮

	符號圖像	溝通意涵		符號圖像	溝通意涵
251	o(."".""")o	娃娃頭u~	276	@.~	放電
252	o(·""·)o	皺眉頭	277	@.@	搞不清楚狀況
253	○(·`∨`·)○	娃娃的笑臉	278	@.@	眼花
254	(·~·)(·~·)	裝可愛	279	@_@	眼花撩亂
255	d(·_·)b	戴耳機聽音樂	280	@_@a	搔頭，疑惑
256	(·_·?)	什麼事啊	281	@~(~@	震驚
257	(·Q·)	做鬼臉	282	(@口@)	驚訝
258	(·m·)	暴牙的人	283	..@_@lllll..	頭昏眼花
259	°_°	受到打擊	284	@_@lllll	頭昏眼花
260	(;°O°)	啊！	285	@()@	昏迷
261	O__O"	呆滯的眼神	286	@o@+~==~~~	搞的頭昏腦脹
262	o_O???	發生啥事？	287	(@[!@!!)	驚訝
263	(°o°)~@	暈倒了..	288	(*@^@*~	悲，暈
264	(O O)	變成鹹蛋超人	289	@x@	生氣
265	◎ . ◎	睜大眼	290	(*@o@*)	哇~
266	◎_◎	睜大眼睛	291	☆★@o@★☆	眼冒金星
267	◎o◎	目瞪口呆	292	川@.@川	小女孩
268	◎~◎	真尷尬	293	JJJ@.@JJJ	捲髮人
269	(◎O◎)	目瞪口呆	294	⊕__⊕	四眼田雞
270	ξ◎_◎ξ	捲髮大眼妹	295	\$_\$_	貪心
271	(《◎◎》)	南方四賤客阿尼	296	\$. \$	見錢眼開
272	^◎_◎^	驚訝	297	(\$_ \$)	見錢眼開
273	(◎_◎)	驚訝	298	\$O\$	賺爆ㄉ啦
274	Σ(◎▽◎)"a	驚訝	299	\$△\$	眼花
275	…(◎_◎;)…	哇~~怎麼醬？	300	\$v\$	看到錢眼睛變大

	符號圖像	溝通意涵		符號圖像	溝通意涵
301	☹o☹	太正點了	326	:)	微笑
302	☹-☹	請支持正版	327	:))	開懷大笑
303	●_●	熬夜變熊貓!	328	:>	沾沾自喜
304	-●_●-	帶著墨鏡看	329	:<	生氣
305	★~★	眼睛爲之一亮	330	:(	難過
306	(☆_☆)	眼睛一亮	331	:((	嚎啕大哭
307	(☆_☆)	眼睛一亮	332	:P	吐舌頭
308	?o?!!!	聽不懂	333	:D	高興
309	?~?	疑問	334	X(	生氣
310	?.?	疑問	335	8P	吐舌頭
311	?(?	趾高氣昂	336	;~)	眨眼睛
312	(?ε?)?	聽不懂啦~	337	:-)	悲傷
313	(&_&)	眼花	338	:->	微笑
314	π_π	打瞌睡	339	:-D	哈哈大笑
315	(!_!)	眼睛都哭腫了	340	:-}	滑稽的微笑
316	!@!	裝死.....的豬仔	341	:-	害怕無助
317	#_#	四眼田雞	342	:-#	茫然的表情
318	(『』)~~	懷疑喔~~	343	:-O	驚訝
319	(/_\)	眼睛被摀住了	344	:-o	驚訝
320	)_(	胖子	345	:-)	露牙齒微笑
321	//U\	鼻毛跑出來了	346	:-[	思考
322	(□)	腦中空白	347	:-w	不耐煩了
323	:	忠厚老實貌	348	:-@	尖叫
324	:o	震驚	349	:-\	有點無奈
325	:)	眨眼	350	:-\$	這是秘密

	符號圖像	溝通意涵		符號圖像	溝通意涵
351	:-B	老古板	376	囧	無奈、衰
352	:-S	擔心	377	崑	囧國王
353	:-<	唉	378	苗	囧皇后
354	:-*	親親	379		
355	:^o	騙人騙人	380		
356	:^)	我不知道	381		
357	:~(	掉眼淚	382		
358	8-}	別笨了	383		
359	8-)	戴著眼鏡微笑	384		
360	8-X	嚇得瞠目結舌	385		
361	8-l	呃...	386		
362	B-)	耍酷	387		
363	:">	害羞	388		
364	:'(	嚎啕大哭	389		
365	:-.)	嘴長痣的微笑	390		
366	:~{xxx}	罵人	391		
367	:D~~~	開口笑流口水	392		
368	C=:-)	廚師	393		
369	/:)	臭屁	394		
370	O:)	天使	395		
371	<:)	帥喔	396		
372	<:-P	歡欣鼓舞	397		
373	>:P	哼	398		
374	>:)	惡魔來了	399		
375	~X(	我受夠了！	400		

資料來源：研究者整理