

中國第三代表情包芻議

張梁* · 羅敏球**

〈目 次〉

1. 前言
2. 表情包的歷史與現狀
3. 第三代表情包配圖探析
4. 第三代表情包配文探析
5. 表情包的影響與今後展望
6. 結語

1. 前言

隨著中國社會的不斷發展與科技的持續進步，互聯網和智能手機等硬件的普及率已經大幅提升，在當下的中國社會可以算是“家家能上網，人人有手機”了。與其同步發展的還有人們之間的溝通方式。從書信到電話，從語音到視頻，從文字到圖片，人與人之間的交流方式越來越便捷，也越來越多樣化。

其中網路視覺化語言的飛速發展尤為引人矚目，在短短40年不到的時間裡，構成形象上已經經歷了三個階段的變化，功能上也從單純的輔助表達到能夠獨立表達一些完整的句意。在人們以網路為途徑的書面溝通中，特別是年輕一代中，這些視覺化語言已經佔據了極大比重。有些人已經到了“非表情包不能聊天”的地步，甚至有人專門建立“鬥圖¹⁾群”用來收集和展示以表情包為主的這些視覺

* 주저자, 한국외국어대학교 대학원중어중문학과 박사과정

** 교신저자, 한국외국어대학교 중국언어문화학부 교수

1) 鬥圖，可以理解為鬥嘴的圖片，以及用表情包圖片鬥嘴這一行為。在中國一般常見於QQ、微信群。鬥圖活動起始於QQ，群聊時大家發送搞趣圖片以相互娛樂。

化語言并用以娛樂。

網路視覺化語言誕生至今已有30餘年歷史，中國國內對其各階段的研究也有不少，但大部分集中在2016年以後，如：王月（2016），伍靜（2016），張寧（2016），何競平（2016），李國敏（2016），蔣建國、李穎（2017）等主要是以文化傳播角度去考察其在社會中的影響²⁾，這主要是由於韓國女團TWICE成員周子瑜被舉報台獨而後引起的兩岸網友“facebook表情包大戰”³⁾事件的影響。馬匯（2018）也曾提到：在中國知網搜索明確以“表情包”一詞為題名的文獻2015年僅有2篇，2016年就有79篇。該事件對表情包研究的推動力可見一斑。

而本文的側重點則在於對各類第三代表情包本身的分析，將研究對象瞄準“圖文結合”類的表情包，主要從配圖、配文兩方面進行探討分析，並結合表情包的發展歷史，試圖整理探析第三代表情包風靡現象的原因，並預測表情包今後的發展趨勢。

本文中的表情包圖片多收集於微信、新浪微博、百度貼吧三大社交平臺。“表情包”一詞也多指網路視覺化語言的第三階段。另外，由於其他文獻論述中也偶爾有以“表情包”泛指所有網路視覺化語言的情況，故本文在非必要時不做明確區分。

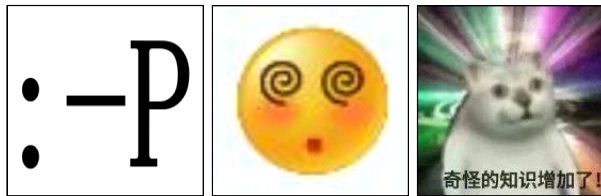
2. 表情包的歷史與現狀

前言中已經提到，網路視覺化語言的發展歷史大致可分為三個階段，鄭滿寧

2) 參見馬匯「國內網路表情包文化研究綜述」（2018）：直到2018年7月，題名中有“網路表情”一詞的文獻共有128篇，其中新聞與傳媒類70篇；其次是語言學類24篇；第三位的是美術設計類18篇等。

3) “FB表情包大戰”原委：2016年1月8日，韓女團TWICE成員周子瑜被臺灣藝人黃安舉報台獨，導致大陸掀起抵制周子瑜巨浪。之後大陸藝人林更新在在微博上嘲諷周子瑜的道歉，又引發新一輪的口水大戰，兩岸網友們紛紛帶圖組團來戰，這場“戰爭”發生在Facebook（臉書簡稱fb）故稱“FB表情包大戰”。

(2016) 4)，張豔斌 (2018) 等學者都持有類似觀點。也是比較公認的觀點。這三個階段並不是截然分開，而是互相影響存續的。“表情包”這個詞已經是網路視覺化語言發展到第三個階段的產物了。按照張豔斌的三階段說法，本文列出以下一些代表性圖片作為參考：



〈圖1〉

〈圖2〉

〈圖3〉

圖一的顏文字表情包尚處於“側倒階段”，其他如：【:-D】【:-o】【:-p】等表情都需要旋轉90度理解。圖二階段多為社交平臺自帶的表情包，以騰訊QQ，百度貼吧，校內網（後改名為人人網）系列為代表。圖三為本文的主要研究對象：第三代表情包的圖文結合類。

1) 表情包的源起與發展

若要了解表情包（第三階段）的起源，有必要先瞭解前兩個階段。

第一個階段從1982年美國卡耐基·梅隆大學（Carnegie Mellon University）的斯科特·法爾曼（Scott Elliott Fahlman）教授用一串ASCII 字符【:-)】來表達微笑的情緒⁵⁾開始，這個表情符號開創了表情包的歷史。在此之前從書信階段到電子時代短信傳遞信息都使用的是純文字。這些表情符號傳入日本後，日本民衆將其豎轉90°，用更熟悉的橫排角度來模擬各種生動的表情，也由此發展出了獨特的“顏文字”。漢字“顏”（音：かお/kao）在日語中依然有“臉

4) 鄭滿寧 (2016)：最早表情1.0階段追溯……符號“:-)”；後續表情2.0階段是各種社交軟件自帶的emoji表情；表情3.0階段則是網民自創的meme表情。

5) 李國敏「表情包風靡原因及影響分析」，《視聽界》，2016。

部”的意義，主要利用各種語言的字符模擬的臉部表情來輔助表達使用者內心的情緒，故也稱作“表情文字”。由此，網路視覺化語言的第一階段也一般稱為“顏文字”階段，若將這一階段細分，還可分為初期的“側倒階段”和後期的“橫鋪階段”⁶⁾，而且開始出現一些如【Orz】的全身肢體姿勢表情。

第二個階段大約從2000年前後開始，在中國國內的發端應該從最早的聊天應用軟件QQ的表情包出現開始算起，也就是2003年左右，騰訊公司給QQ定制的黃色小圓臉表情包開始，隨著QQ的高市場佔有率而普及起來。這第二階段和第一階段有很多不同點而構成分水嶺：第一，構成“表情”的不再是各種語言的字符，而是由emoji圖標（包括後期的動態emoji）代替各種字符。第二，表情包的內容不再僅限於面部表情，逐步擴展到上半身和全身的姿態動作。第三，表情包不再限於靜態，科技的發展可以使其“動起來”。另外開始在面積較大的表情中出現文字。這第二個階段多被稱為“emoji階段”。“emoji”一詞原是日語繪文字⁷⁾的羅馬音標記。“e”就是“繪”（え）的發音，意為“圖畫，圖片”；“moji”則是“文字”（もじ）的發音。所以“emoji”的原義就是“圖片文字”。而“表情包”這個詞最早出現在2008年左右⁷⁾，當時指的就是這一階段由第三方（非通訊軟件平臺）或個人設計發佈的一系列卡通形象表情，需要“打包”才能下載一整個系列，故稱表情包。而現在多稱為“表情”而非“表情包”。

第三個階段的“表情包”含義已然發生了變化，更多是指配有文字的表情圖片，這一事物在網路最早出現的時間約為2010年。隨著信息獲取管道的多元化和多媒體技術的發展，圖片二次生成（修圖或添加文字等）的門檻越來越低，越來越多的網友開始自己動手製作表情包。影視作品截圖、自拍、寵物照片，都可以用作表情包配圖。

如果說第一代的字符類“顏文字”和第二代的圖標類“表情”有着構成元素上的明顯區別的話，那麼第三代的“表情包”階段和第二代的分野則看上去沒有這麼清晰。這一階段相較於第二代的圖標類“表情”主要有以下幾個特點可以區分：第

6) 橫鋪階段的表情如：@_@（暈頭轉向），^_^（高興），T_T（哭，流淚），=_=（無奈）等。

7) 孫雨婷「從網路表情包看視覺化語言及情緒表達」，《新聞知識》，2016。

一，圖片配上文字成爲主要形態，甚至產生了純文字的圖片表情包，這種純文字類的表情包是第二代所不具有的形態。第二，三代表情包開始有實物照片元素，不再僅限於虛擬創作，這也是原有的二代圖標所無法做到的。以上兩點是三代表情包在構成元素上的特點，與二代的圖標類“表情”有着本質的區別，也是多數學者劃分二代和三代表情包的依據。第三，第三代表情包來源越來越多元而零散，進入到“全民皆可生產”表情包的階段，不再像第二代表情一般成系統、成規模地產出了，這是從產生渠道來說的區別於第二階段的特徵。綜上所述，從構成元素和創作者兩個角度來說，這表是情包進入到第三階段的兩大特徵。本文中所列舉的三代表情包示例，大都具有這兩種特徵。

2) 表情包的種類

以現在第三階段的表情包來看，由設計師或工作室設計的成系列的表情包已經不再是主流。由於相關手機製圖、修圖軟件⁸⁾的廣泛應用，自製表情包越來越簡單快捷⁹⁾，大多表情包出自網民的“DIY”，因此種類是十分多樣化的。董資涵、李莉（2019）從表情包圖片性質、功能交流、情緒維度、載體、風格等角度做過分類，但未作具體說明。分類標準總是多維度的，本文研究的重點是圖文結合類的表情包，所以主要從表情包生成結果的幾個不同角度對其進行分類：

(1) 按動態分類

從表情包的動態來分類可以分爲靜態表情包和動態表情包兩類，其中靜態表情包多爲jpg或png格式，而動態表情包基本上是gif格式。從表情包包含的內容信息量來看，動態表情包的信息量無疑是巨大的，動態時長短的1秒不到，長的有10秒以上。由於動態的表情包表現力具體生動，在人們的信息溝通中也佔據重要的比例。但與之相對應的是動態表情包佔據的硬件內存更大，而且加工程序相

8) 比較有代表性的有：鬥圖、美圖等應用軟件。

9) 如微信7.0.12版本（于2020年更新），已可以在微信內即時製圖，包括添加文字信息等功能。

對於靜態表情包來說，更加複雜繁瑣，所以不論是在使用頻率，還是數量種類上，動態表情包在目前還遠遠不及靜態表情包。

(2) 按圖片數分類

如果把靜態表情包按照其中呈現的圖片數來分類，我們可以把它們分為單圖表情包，多圖合成表情包。當然多圖表情包可以更加細分為二圖、三圖、四圖表情包等等，其中多圖表情包的幾張圖片關係也多種多樣，可以是毫無關係的兩張圖片，用配文來連接並表達表情包的主要意圖；也可以是一個動態表情包或視頻的連續幾幀畫面。還有一種表情包看似介於單圖和多圖之間，多為一個採訪或影視作品的一個片段，同樣的場景，相似的畫面卻有著連續幾條臺詞或語錄不能鼓勵看待，人們就把這畫面下方的臺詞字幕一層層添加在第一個截圖下方，這類表情包由於多處於同一個畫面，我們也把它歸為單圖表情包。總的來說，多圖表情包蘊含的信息量更大，製作手續也相對更複雜。

(3) 按圖源加工與否分類

按照表情包配圖的加工次數，可以有原圖表情包和加工表情包的分別，原圖也就是照片或圖片沒有進行任何加工，直接作表情來使用的，這類表情包多數為純圖表情包，也有一些含影視劇或節目字幕的圖文結合類表情包。而加工表情包既可以有純圖表情包（只修改過圖片表情的），也可以是經後期而添加上文字的圖文結合類表情包。

(4) 按圖文構成分類

前文已經提到表情包的第三階段有一個很大的特點，就是以圖片為基礎所搭配的文字（以下簡稱配文）開始大量出現並佔據主流。那麼按照圖文的構成形式可以分為沒有配文的純圖類表情包、圖文結合類和純文字類表情包。其中，最後一類純文字表情包屬於極少數，大部分表情包還是屬於有圖類。

由於圖文結合類表情包是時下最新，也是最熱門的種類，本文將研究對象主

要限定在“靜態、圖文結合類”表情包，以便分析表情包配圖與配文的關係與特色，以圖探究今後表情包的發展動向與趨勢。

3) 表情包的生成與使用

上文中所提及的表情包分類標準主要是按照生成結果來進行的，本文將嘗試對表情包的具體生成途徑與使用場景進行分析。

(1) 表情包的生成與途徑

表情包的生成，主要是看圖文結合的過程。如果按圖源加工與否來看，主要是分析原圖表情包和後期再加工表情包的配文是如何而來的。

原圖表情包的文字來源比較簡單，嚴格意義上來說，稱不上“配文”，少了一個主動搭配的流程。原圖表情包上所呈現的文字由於適合圖片同時被抓取生成的，所以多數來源於影視作品或綜藝節目中的一個片段，文字則是該片段的臺詞或“花字”¹⁰字幕，後來漸漸拓展到新聞或採訪類節目。由於帶文字的原圖表情包的配圖和配文要同時符合使用人的情緒表達需求，所以這類表情包的數量遠遠不及使用人自己配文製作生成的加工表情包。

加工類的表情包生成的途徑也有一個短暫的歷史變遷過程。一開始圖文結合類表情包也是多出自於設計師及相關工作室之手，不僅是成系列的表情包，而且多數還和第二階段的圖標類表情包一樣，主要是配圖有版權問題（如暴走漫畫系列、悲傷蛙系列等）。之後隨著表情包的大量使用和需求，專門為製作個性化表情包相關APP如“鬥圖神器”、“超級表情包”等開始大量出現，操作簡單快捷，只要將手機中已存的圖片或即時拍攝的照片先上傳到背景配圖，再在配圖上適當的位置點擊，輸入不同字體的文字即可生成表情包。這樣由於配圖可以採用使用人自己拍攝的照片二次加工，不僅可以生成一份滿足自己需求的“獨一無二”的表情

10) 花字：本文中的“花字”指綜藝影視節目製作後期，用來烘襯畫面情節或製造放大笑點的花樣字幕。常附加各種圖像和音效，是一種針對視頻內容進行二次創作的多層次文本。

包，而且還可以規避大量版權侵權的問題，可謂一舉兩得。其實這樣自己動手生成的表情包甚至不需要用到特定的軟件，現在大部分的智能手機中的相片編輯功能就足夠滿足自製表情包的要求，這就更加降低了表情包的製作門檻，可謂人人都能生產表情包的時代已經來臨。

除了自己製作以外，大部分網民常用的表情包可能還是來源於既有的、他人製作的表情包，複製後直接使用，如果有帶水印的版權問題，用編輯功能截去水印後即可利用。如此，在表情包的第三階段，侵權問題已經被各種功能越來越稀釋，換個角度來說，正因為表情包製作的各種成本大幅降低，版權問題也越來越不被重視。

(2) 表情包的使用與場景

第二代表情包從通訊軟件平臺開始發跡，延續到第三代表情包，也註定了他們的主要功能是用於私人間非正式的聊天交際。但漸漸地表情包不僅跳脫出了私人的聊天對話框，還開始出現在一些文章報導中。從最初的個人博客與公眾號開始，慢慢擴散到一些娛樂性質的官方公眾號，甚至一些新聞媒體類¹¹⁾的平臺也開始利用表情包進行文章配圖。

以微信為代表的通訊軟件早已經推出了添加本地表情包（手機相冊的照片）的功能，這意味著使用表情包聊天更加方便了，雖然表情包只能輔助文字聊天，但它能表達純文字聊天的以外的內容。傳統的網路表情作為一種符號，在使用過程中，往往會被賦予除了表情原有含義之外的隱含情緒。¹²⁾這種透過電腦和手機螢幕的情緒傳達是一般文字所很難具備的。所以在聊天以及文章表述的過程中，經常利用一些隱含情緒的表情包來試圖表達使用人的意圖，這些情緒多為極端或複雜的情緒，因為極端和複雜的情緒利用圖像來表達會相較於文字更加形象生動，更有利於信息傳達的精確度。

除了聊天和發文以外，表情包還可以用於評論回帖，發表社交網站的個人狀

11) 如澎湃新聞、騰訊新聞等在不同內容版塊都有使用表情包的情況。

12) 孫雨婷「從網路表情包看視覺化語言及情緒表達」，《新聞知識》，2016。

態等等。其實評論回帖也可以看作是單方面，單次的聊天對話，而社交網站的個人狀態也稱得上是最簡短的發文，這兩大類的表情包使用場景都蘊含了“情緒表達”這一內在特徵。

3. 第三代表情包配圖探析

圖文結合的表情包是第三代表情包的一大特色，但這類表情包依然還是以圖片為基礎的，換句話說，“表情”及其情緒或意圖的體現還是建立在視覺基礎之上的。

1) 配圖分類

表情包的配圖現在內容雖然已經非常多樣化，但最開始來源於“面部表情”這是毋庸置疑的，而且以各類“面部”表情為基礎配圖的表情包依然是第三代表情包的主力。那麼根據“面部表情”的來源，我們可以將配圖大致分為：表情類（人物、動物類）、非表情類（其他）這兩大類。

(1) 表情類

人物表情是最原始的階段，叢第一階段的字符類表情包就是模仿人類的各種表情，如吐舌、微笑等。到了第二階段，依然是虛擬的“模擬類”表情占絕大多數。延續到第三階段，人物類表情配圖開始分為兩大類，第一類是新出現的真人表情圖，這類配圖可以指演藝明星、政客專家、運動選手等公眾人物，也可以是一般人。真人類表情包以普通人的真實表情，表達出的情緒更加貼近生活（如圖4：“黑人問號”¹³）。第二類是從第二階段延續下來的虛擬類人物表情包，包括小黃臉（從第二代的小圖標放大至圖片級像素）、動漫人物、一些真人明星的

13) 黑人問號表情包的原型最早出自美國的NBA球員尼克·楊（Nick Young）。

卡通形象、簡筆漫表情等（如圖5：暴走漫畫系列），這一類由於能表現出真人無法做到的誇張表情，可用於極端情緒的表達。還有一類人物表情屬於真人和虛擬形象相結合，一般是真人的五官為中心，配上卡通臉型或動物的肢體（如圖6：熊貓頭系列），成為第三代表情包的一大特色。

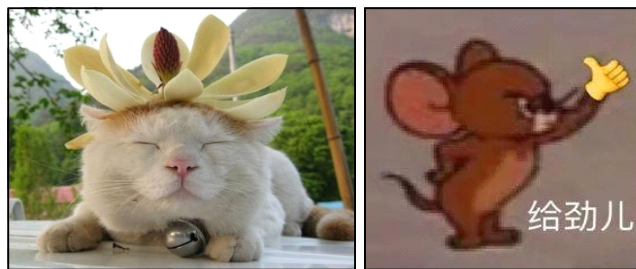


〈圖4〉

〈圖5〉

〈圖6〉

動物類表情包的產生也很好理解，第二代表情包中就有大量動物擬人的表情包系列（如兔斯基系列）。到了第三階段，也有了實際動物的表情包，有些動物因其表情包的流行而成爲“網紅”（如圖7：日本“貓叔”）。動物的面部能做出與人類大不一樣的表情，大部分又比較憨態可愛，可以起到緩和氣氛，拉近距離的作用，爲人們所喜愛。如人物類表情包一樣，動物類表情包也有虛擬類的形象（如圖8：美國動畫“貓和老鼠”¹⁴系列）。



〈圖7〉

〈圖8〉

14) 『貓和老鼠』(Tom and Jerry) 是米高梅電影公司的作品，中文譯名也稱『湯姆和傑瑞』。

(2) 非表情類

非表情包比較特殊，他們的原圖不帶有任何真實“面部表情”的元素，甚至不包含人類和動物的動作姿態。其中有一類表情包比較容易理解，一些植物或物品從偶然的，特殊的角度去看，會聯想到人類的“表情”（圖9）。還有一類則完全從配圖上無法理解表情包的意圖，必須從相應的配文去進行理解（圖10、圖11）。
比如：



〈圖9〉



〈圖10〉



〈圖11〉

本文將表情包配圖如此分類的主要原因之一是爲了研究配圖與配文的關係，所以上兩類表情包中，第二類“非表情”類表情包值得注意。第一類在純圖表情包中也大量存在，配文於這兩類配圖是一種精確化表達意圖的作用，屬於錦上添花畫龍點睛的輔助性作用。而在第二類“非表情”類表情包中，配文的存在是不可或缺的，起到的作用相對於是視覺化語言的語義解碼密鑰，也就是說，沒有圖片上所配文字的話，是無法理解發話人（作者）使用該表情包的意圖的。這第二類“不帶表情的表情包”也是第三代表情包不同於前兩代表情包的—大特色。在下文“配圖作用”中還會具體分析。

2) 配圖來源

前文已經提到，第三階段的表情包有一大特色，就是已經進入到“人人都能生產表情包”的階段了，於是乎表情包的配圖來源也日益多樣化。第三代表情包的圖源主要有以下幾個方面：

(1) 影視節目截圖

影視節目類還可以細分為影視作品、綜藝節目、新聞訪談類等等，這其中又以影視作品類為最大來源，由於演員們的精湛演技與著名橋段（名場景）而常常被觀眾們截圖，從一開始的電影評論，演技評價，慢慢到把電影臺詞作為抒發個人觀點時的論據，再發展到表情包。此類表情包因為影視作品廣泛的群眾接受度而極易流行。由此，其中演員們的表情經常被用來制作合成其他衍生表情包，如中國香港演員張學友¹⁵⁾（見圖6）和韓國演國崔成國¹⁶⁾（최성국）便是這類表情包的常用素材。

(2) 直接拍攝的實體照片

這圖源來自於生活而貼近生活，除了拍攝人自己的親朋好友之外，自家的寵物是更好的表情包創作來源。出於對小動物的喜愛和關懷，不僅是自家的寵物貓狗，農場的動物，甚至連野生的飛禽走獸都成了人類創作表情包的來源。動物類表情包的最初圖源大多來自於直接拍攝的實體照片。（見圖7等）

(3) 虛擬創作的配圖

這一類圖源與第二階段的表情包創作一脈相承。最初也是以二代表情包設計師的系列作品為主，發展到現今，一般人也能用手機或電腦上最基本的畫圖軟件，用寥寥數筆創作出一個個簡單虛擬的表情包。這類表情包由於創作人自己直接設計本創造表情包形象，一般來說比較耗時費力，所以從數量上看，相較於其他幾類配圖來源明顯偏少。這也是當今社會追求速度、效率的一種體現。（見圖5）

(4) 既有表情包

用已有的表情包作為圖源進行二次創作可以說是最簡便省力的方法，只要將

15) 張學友表情包的原型出自於1988年的香港電影「旺角卡門」。

16) 崔成國表情包的原型出自於2007年的韓國電影「김관장 대 김관장 대 김관장」。

原有表情包稍加修改，就能生成一個新表情包。最典型的一種便是用同一個圖片，分別配上不同的文字，就可以合成多張不同的表情包。圖源表情包既可以是二代的圖標式表情包（一般需要先放大轉換成圖片格式），也可以是三代的圖片式表情包。（見圖6、圖8等）

3) 配圖特點

相較於第二代的圖標類“表情”來說，第三代表情包的配圖特點主要有以下幾個方面：

(1) 構圖隨意性强

相比二代表情包的精心設計，三代表情包顯得極其隨意，這種隨意感甚至是創作者刻意為之。比如，圖片中的主體不居中，配文也不對齊不居中，構圖雜亂不平衡等等。究其原因，本文認為主要有兩點。首先在客觀上，由於在合成表情包後需要匯出存儲，抑或是在流覽到其他表情包時想要另存為己用，都不得不佔用硬件的記憶體，為了減少記憶體所占的空間，生成表情包時，經常將不妨礙主體意圖表達的部分畫面截去，這就顯得配圖畫面十分不講究，不論是構圖還是畫質。其次從主觀上來說，以使用表情包為代表之一的青年亞文化行為則可以看成是某些青年群體面對社會問題和矛盾採取的應激方案，“抵抗”則是其基本特徵。近來的研究發現網路青年亞文化對主導文化已經是“消解式對抗”甚至可以是“補充”的方式出現的。¹⁷⁾張寧（2018）對這種心理有過具體描寫。這種“消解式對抗”讓青年網民們在創作表情包時，故意反其道而行之，讓表情包顯得“不正式”、“不上臺面”，由此也形成了這種隨意性強的視覺特點。（見圖6）

(2) 畫質分辨率低

也就是我們常說的“高糊”¹⁸⁾，是指網民故意將表情包製作得不那麼清晰的傾

17) 張寧「消解作為抵抗：“表情包大戰”的青年亞文化解析」，《現代傳播》，2016。

向。(見圖3、圖6)產生這種特點的原因與上文“構圖隨意性強”的原因基本一致,主要是爲了降低硬件記憶體。另外由於表情包“惡搞”原圖的使用傾向(如“杜甫很忙”系列,網民將原本憂國憂民的知識份子杜甫塗鴉成舉著狙擊槍、騎著摩托車、吸著大煙、懷抱美女的古惑仔形象),使大部分表情包走向了“審醜”之途。蔣建國,李穎(2017)認爲“審醜”最終流向是形成對滑稽形式的狂歡。¹⁹⁾其實降低畫質分辨率也可以看作是一種“審醜”,這種“審醜”也是一種對傳統的抵抗,是“消解權威”的一種手段和途徑。

(3) 零散,不成系統

這個特點也是表情包進度到“全民創作”階段的必然結果,網民們各自創作的表情包除了配圖來源不同以外,越來越多的表情包都是臨時起意,即時創作的結果,這樣臨時製作的表情包有一大部分只能使用在創作者當下的使用意圖了,用過之後很難有第二次登場的機會。這種“時用時造”的局面也就造成了如今三代表情包數量浩如煙海卻少有規律系統的局面。

(4) 多爲二次加工

此類特點與配圖來源的第4個方面相輔相成,正因爲創作表情包的配圖來源已經是既成的表情包,那麼生成的表情包就是二次、三次乃至多次加工既有表情包的結果。利用已有表情包再創造本來就已經是省時省力的方法了,導致一些原始表情包被加工7~8次都已經不足爲奇。加工的次數越多,生成表情包的畫質就越低。如此一來,也使“畫質分辨率低”和“構圖隨意性強”這兩個特點越來越明顯。

(見圖8)

18) 高糊:高度模糊,像素低,畫面劣質。一般與“高清”相對。

19) 蔣建國,李穎「網路塗鴉表情包:審醜狂歡抑或娛樂的大麻」,《探索與爭鳴》,2017。

4. 第三代表情包配文探析

上文中所分析的配圖情況，如果配圖中不配有文字，那麼也可以看作是純圖類表情包的特點。文字出現在表情包中是第三階段的一大特色，甚至反過來影響了二代圖標式表情包。二代表情包由於圖標的字節限制，帶配文的只是極少數一部分，有配文的表情包字數也極少，一般就一個詞左右，而且配文也只是輔助性作用。而三代表情包的狀況則大不相同，配文的在整個表情包中非常重要。配文可以理解為是以配圖為基礎的文字，故極少數的純文字類表情包不屬於本文的研究對象。

1) 配文內容

三代表情包的配文根據內容信息的多寡程度可以分為以下幾類：

(1) 圖標或符號

這一類的配文內容是最為簡單的，連文字都沒有出現，一般最常用的是表示震驚的感嘆號與表示疑惑問號，還有表示無語的省略號等。除了最基本的標點符號以外，還出現了一代的表情包字符和二代的表情包圖標（如表示秒懂的電燈泡），這種在表情包上疊加其他表情包的特點也是第三代新出現的。（見圖4）

(2) 單詞或詞組

這類配文內容的出現也是比較早的，在配圖已經傳達了大部分意圖與情緒的基礎上只要短短一個詞就能突出主題，抓住重點，而且對可能引起解讀歧義的配圖起到一個引導作用，減少溝通障礙。簡短的配文可能就一個感歎詞，內容較豐富的配圖會用多個詞來表示一個句意，就能充實配圖所表達的意圖。（見圖8、圖9）

(3) 句子或對話

隨著配圖得來源的多樣化，特別是“非表情類”配圖的增加，給純圖類“表情包”的解讀（視覺化語言的解碼）帶來了巨大挑戰。配圖相當於一把鎖，而配文就相當於這把鎖的鑰匙，只有利用這把鑰匙才能理解使用人利用配圖的目的。越是“非表情類”的配圖，就離情緒表達的距離越遠，那麼解碼的鑰匙也就越複雜，配文就無法單單只用符號或一兩個詞來打開配圖意義的鎖。於是配文就向句子和對話發展，越來越長，信息越來越多，也就越容易解碼。（見圖10、圖11）

2) 配文特點

在三代表情包“消解式抵抗正統”，“解構權威”的這個點上，配圖用低畫質等手段來實現。而配文也不妨多讓，甚至有過之而無不及。配文最大的特點可以說是“不正經”，違背一般的書寫規則。一般利用以下幾個方面來配合圖片，達到“不好好說話”的效果。

(1) 語音方面

語音：諧音、方言、中外夾雜。在語音方面，利用方言（如“瞅你咋地”²⁰）或外語發音（如“納尼”²¹，“瑞斯拜”²²），故意諧音（如“保持圍笑”²³、“藥店碧蓮”²⁴），漢英夾雜（如“Im 有點不OK”），還有一些漢語中沒有的音節來表示（如“duang”、“rua”）等，還有語義關聯不大的押韻（如“天到好輪回，脫髮饒過誰”），利用其他語言來實現諧音的幽默效果也比比皆是（如“我Gucci的時候，眼淚總是PradaPrada地Dior”）。

20) 來源於東北方言。

21) 來源於日語“なに”，意為：什麼？通常表示震驚。

22) 來源於英語“respect”，意為：敬佩。通常表示“我服了”，“你厲害”等語義。

23) 同“保持微笑”。

24) 同“要點遍臉”，通常諷刺對方不要臉。

(2) 字形方面

字形：故意使用錯字或別字解讀圖片（如“狗狗祟祟”，“興高狗烈”，配圖是鬼祟祟和興高采烈的狗），有的也是利用同音借字（如“笑一下蒜了”的“蒜”通“算”，“無可奈盒”的“盒”通“何”，見圖9）。特意用拼音或其他注音方式代替漢字（如把“不在”寫成“buzai”）造成閱讀障礙。

(3) 詞彙方面

詞彙：大量使用行話、黑話（有1嗎？），流行語（“我太南了”，“小聲b”），縮略語（“高大上”，“活久見”），拼音縮略（awsl²⁵、xswl²⁶），方言詞彙（莫挨老子²⁷）等非標準語詞匯。這些用語其實很難進入到正統詞彙體系中去，也進一步加深了表情包在網路語言的“不正統性”，以達到“消解權威”的目的。

總體來說，配文的內容多半是自嘲、消極的，網路青年亞文化中的冷幽默、“喪文化”²⁸等也在表情包中都有著具體的體現。另外，由於配文內容比配圖更容易生成更新，所以配文有著比配圖更加貼近時事，緊追熱點等特徵。

3) 配文作用

絕大多數配文是建立在配圖基礎之上的，所以根據與配圖的關係，配文的作用大致可以描述為以下幾種：

(1) 完全依附於配圖，可有可無

如在一臉疑惑的面部表情配圖上畫上幾個問號，或者是在大吃一驚的表情上配上“啊！！！”或“震驚”的文字，在滿臉委屈的表情上配上“超委屈，超想哭”等等。這第一種情況是配文作用最小的情況，一般只起到點綴配文的作用，可有可

25) 意為：啊我死了，通常表示心情激動。

26) 意為：笑死我了。

27) 來源於四川方言，意思為“不要碰我”。作為網路流行梗通常表示強烈拒絕、嫌棄、抗拒。

28) 如藝人張偉的表情包所配字幕：沒有人能讓你放棄夢想，你自己試試就會放棄了。

無，即使沒有配文也不影響人們對配圖的精確理解。這類配文的作用不大。（見圖4、圖13）

（2）描述配圖，消除歧義，提煉信息

有些配圖所表達的信息不是那麼具體精確，按照不同讀者的想法常有不同的理解，這在二代表情包中已經是很普遍的現象了，如騰訊小黃臉系列中的微笑（官方解釋本為“微笑”之義，而現在在青年人群中由於看似其皮笑肉不笑的表情，多作“呵呵”、“無語”義解，表示對人或事件不認可的態度）。而在三代表情包中這樣可以多解的情況，由於沒有官方定義而更加多樣。在這些表情包的配文中，除了消除配圖帶來的信息歧義以外，還能提煉笑點，與配圖相輔相成，使表情包的表達意圖更加明確。例如圖8利用配文表示為“給勁兒”，如果沒有配文，也可以理解為“厲害厲害”或“你好棒”等意義。

（3）主導配圖，說明配圖的表達意圖

這一類表情包的配圖往往是“非表情類”的配圖，只看配圖完全無法理解使用人的表達意圖，比如一壺即將沸騰的水，一般人無從得知表情包的意義何在，只有通過配文“我想開了”才能理配圖的意義。（見圖11）再比如一隻躺在床上的肥貓，根據配文的信息，可以有多種完全不一樣的解釋（如“讓我再睡一會”，“每逢佳節胖三斤”，“這不是肉，是媽媽的錢”，“心肥意冷”等）。相比于前兩類配文，此類配文在表情包的信息傳遞中起主導作用，而不是單純的輔助說明，甚至會通過配文的內容反轉配圖大意。

通過以上的幾種情況來判斷的話，總的說來，配圖與配文的內容信息量是成反比的。配圖的內容越清晰明確，配文的作用就越不重要。而配圖的內容越籠統模糊，配文的作用就越重要，一般也就意味著配文字數增多和配文所含信息量的增加。

最後捎帶提一下純文字類的表情包，也就是只有配文，換句話說就是“以文當圖”的表情包。這類表情包一般用於強調文本內容，聚焦要點，使讀者集中注意

力。比如房產仲介或二房東會發“提個醒”的純文字表情包，（有的背景還有鮮紅色的大圓圈）配上記得及時交房租的留言，用來提示租客們交錢。

5. 表情包的影響與今後展望

隨著互聯網在全球各個角落的普及，表情包也在世界各國同步發展，除了東亞以外，歐美的表情包也毫不遜色，一些不加文字的表情包被世界各國人民都使用以後，甚至難以考據其原始出處是哪個國家或地區。與此同時，除了東方的“Facebook表情包大戰”之外，西方也有“悲傷蛙之死”等與表情包有關的重大事件。說明表情包的影響也在世界各地與日俱增。

1) 西方國家的表情包

表情包在中國風靡不衰，西方國家的表情包也在同步發展。三代表情包在英語被稱為“meme”，這個詞最初源自英國著名科學家理查·道金斯²⁹⁾ (Richard Dawkins) 所著的《自私的基因》³⁰⁾ (《The Selfish Gene》) 一書。其含義原是指文化信息傳承時的單位 (義項1)，我國學者何自然與何雪林於2003年將其翻譯為“模因”，後引申為“一種圖像、視頻、一段文字等，從一個互聯網用戶迅速地傳遞到另一個互聯網用戶，通常稍加改動，使之幽默” (義項2) 也就是我們說的表情包。牛津詞典對“meme”的兩個釋義³¹⁾如下：

“1: an idea that is passed from one member of society to another, not in the genes but often by people copying it
2: an image, a video, a piece of text, etc. that is passed very quickly from one internet user to another, often with slight

29) 理查·道金斯 (Richard Dawkins)，英國著名演化生物學家、動物行為學家和科普作家。

30) 『自私的基因』：(『The Selfish Gene』) 首次出版於1976年。

31) 參見牛津線上詞典 (Oxford Learner's Dictionaries) 對meme的詞條釋義。

changes that make it humorous”

可見“meme”的幾個特點和漢語中“表情包”的定義是基本吻合的，不僅包括純圖、純文、圖文結合的靜態表情包，還包含本文中未詳細涉及的動態表情包。從定義上看，西方人更加看重表情包在生成傳播方面“複製-加工-擴散”的特點。如西方網友將《美國隊長2：冬日戰士》³²⁾裡最爲經典的4幀電梯大戰截圖爲模具梗圖，在對話方塊內不斷替換加工臺詞（配文），製造笑點，使得該類表情包迅速傳播擴散，風靡一時(圖12)。

除了西方國家以外，日、韓（如圖13）等國的表情包也在各自的社交平臺上十分風靡，其中也有不少被中國網友所喜愛而大量運用。由於篇幅所限，本文在此不作展開。



〈圖12〉



〈圖13〉

2) 表情包風靡的原因

表情包不僅風靡中國，東亞，而且在西方社交的溝通平臺上也大行其道，這不僅僅是地域文化的原因，還有一些共性的原因值得我們探討。

32) 『美國隊長2：冬日戰士』：『Captain America: The Winter Soldier』，2014年上映的美國動作科幻電影。由美國漫威影業出品。

(1) 生產和使用省時省力

表情包在溝通交流過程中給人們省去了大量時間，特別是從單圖表情包在對話中的高頻使用可以看出這一點。表情包一旦生成，就可以無限循環利用，像語言系統中的字符一般。普通人平時對話中需要打字的一句話30~60字/分鐘³³⁾算是比較快的，一句完整的話根據長短一般在5秒上下，而找到並使用表情包的時間則相較於打字大大縮短。

(2) 情緒表達精確形象

除了節省聊天的打字時間外，表情包也比純字符系統的文本表達更生動，特別是在文本背後的情緒表達方面。在大量“搞笑幽默”“自黑自嘲”“攻擊性強”的鬥圖式聊天背後，實質是網路上的青年亞文化群體們在以戲謔化、娛樂化的方式進行情緒宣洩。鬥圖的狂歡已然成為後現代主義去中心化、解構權威的典型表徵。³⁴⁾這鬥圖背後的原因，本文認為是以表情包為主的網路視覺化語言，其附加義往往更加精確形象。

(3) 更新迅速，緊跟潮流

這一點符合人們求新求異的心理。瞬息萬變的現代社會使人們對新事物、新現象抱有濃厚的興趣，具有求新、求異的心理狀態。表情包是在這一心理因素的作用下不斷發展。當一種新的語言形式產生後，追求個性前沿的心理會推動這種語言模式的發展和普及，網路視覺化語言也是如此。從表情包的使用群體來看，大多是90、00後的年輕一族，他們既有追求新鮮事物的強烈願望，又有彰顯自我的需求，這也為表情包的風靡提供了强有力的心理依據。

(4) 消解權威，向傳統挑戰

這也是大多數新聞傳播專業類的學者從社會學角度給出的解釋，也被認為是

33) 參考中國初級速錄師打字速度：140字/分鐘；一般打字員：130字/分鐘。

34) 張豔斌：「青年網路表情包的文化邏輯及其規制」，《網路思政》，2018。

表情包持續發展到第三代的根本性原因。本文認為表情包這種看似“不入流”的溝通手段從私人間的聊天對話框漸漸蔓延要新聞媒體類的輔助表達手段，可以看作是新興自媒體向傳統莊重嚴謹的“紙媒”、“官媒”發出的挑戰。不僅在媒體領域，新一代的80後已經成為中國社會的中流砥柱，90後也基本全都踏上了工作崗位。他們把個人的喜好方式帶到了工作學習等正式場合，衝擊着傳統權威，將新時代的個人特徵變成了社會主流，以“表情包”的形式宣告新興力量的崛起。雖然每個表情包的生命力可能有限，但表情包的這種表達形式一定不會在短期內消亡，甚至會進一步發展。這是由其背後的社會力量所決定的。

3) 表情包的問題與影響

網路視覺化語言雖然不以文本而以圖片為傳播媒介，但是依然與我們實際使用的語言有著巨大的相似性。作為一種新興網路交際語言，實際語言中存在的問題在表情包中也會存在，甚至有過之而無不及。

(1) 表情包的濫用與冗餘

這種情況在網路新造詞中也普遍存在。從語言的類推機制看，索緒爾曾在《普通語言學教程》中指出，類推機制是語言創造的原則。³⁵⁾徐國珍也認為仿擬的造詞方法可以根據自己的表達需要進行語義關係的拼裝，從而創造出各式各樣的新詞。³⁶⁾按照詞語模³⁷⁾的理論，我們可以把表情包的配圖理解為“模標”，配文就是X變數，也就是“模槽”。這樣本來就來源不盡的配圖，再配上可以替換的配文，就產生了無窮無盡的表情包。

但是這些一時所造的表情包，如同網路上氾濫的流行語意義，生命力是極其有限的，有的甚至是“一次性”表情包，這不僅會對非表情包使用人群（也包括不同文化圈的表情包使用人群）造成理解障礙，還會對網路平臺和智能硬件的存儲

35) 索緒爾：『普通語言學教程』，商務印書館，1980年版。

36) 徐國珍：『論仿擬詞法的內部理據』，『漢語學習』，2007。

37) 李宇明：『詞語模』，『漢語法特點面面觀』，1999。

空間造成了極大浪費。這種冗餘不會在短時間內被清理，在包括網路空間和其他資源都日益緊張的當今社會，是將來我們不得不面對的問題。

(2) 審醜宣揚

蔣建國，李穎（2017）曾提到“塗鴉表情包表現了青年網民在社交媒體時代的美學評判標準，也顛覆了原有的審美範式。傳統美學理論上，“醜”是對事物正常尺度的畸形與偏離，是對“美”的否定。塗鴉表情包大體上呈現一種荒誕、幽默的“醜感”，扭曲變形的圖像人物表情、粗俗的文字表達、簡單的圖案拼接和無序的符號呈現，都以“審醜”作為價值標準。”³⁸⁾本文對此也表示贊同。雖然表情包中也有大量可愛、正能量的表情包，但審丑類表情包佔據依然一半以上，或多或少會對審美觀尚未形成固定的青少年人群產生負面的影響。

(3) 政治隱喻等其他社會問題

隱喻在網路視覺化語言的配文內同樣存在，而表情包所含的“隱喻”更類似於詞在理性意義之外還帶有的附加義。比如著名的“悲傷蛙³⁹⁾死亡事件”。悲傷蛙初次登陸大眾視野時很受歡迎。到了2010年左右網路上開始湧現大量關於它的表情包和梗圖⁴⁰⁾，比如“悲傷蛙看書”這個梗圖範本迄今仍是全世界網民熱衷的常用配圖。然而到了2016年⁴¹⁾美國大選時期，悲傷蛙卻因白人至上主義者⁴²⁾和另類右派而沾染了政治隱喻。對此悲傷蛙的創作者Matt·Furie痛心不已，最終只能在2017年親手把無辜的悲傷蛙畫死。

總體來說，表情包含有笑點，然而笑點有善意和惡意之分，如若用其表達惡

38) 蔣建國，李穎「網路塗鴉表情包：審醜狂歡抑或娛樂的大麻」，《探索與爭鳴》，2017。

39) 悲傷蛙在2005年漫畫家Matt Furie創作，又名青蛙佩佩(Frog Pepe)、悲傷蛙(Feels Bad Man, Sad Frog)、好爽蛙(Feels Good Man)等。

40) “梗圖”指同一張或同一類可以配上不同文本而用來造不同梗的配圖，故有時也可視作為表情包的別稱。“梗”的解釋可參看朴興洙，張梁「梗”字語義新探」，《한자연구》，2020。

41) 2016年9月，美國ADL (Anti-Defamation League, 反誣毀聯盟) 正式將“悲傷蛙”列入種族仇視資料庫 (Hate symbol)。這意味著，一旦有人再用“悲傷蛙”的表情包，可能會被認為有種族歧視、白人至上主義的傾向。

42) 參見當時參選美國總統的特朗普 (Donald Trump) 在2015年10月所發的推特內容。

意的嘲笑、謾罵與諷刺，那麼表情包就徹底變了味兒，從大眾喜愛的溝通輔助道具變成互聯網裡的社交病毒。

4) 表情包的發展趨勢

結合表情包的發展歷史和現狀來看，本文認為表情包有以下幾個發展趨勢：

(1) 表義側重點向配文轉移

在信息表達方面，表情包在表義側重點上進一步由配圖向配文轉移。孫雨婷(2016)也提到過：“在表情包最初產生的時候，主要形式是表情圖與網路流行語的結合，文字內容只是為表情圖服務的……以便更明確地表達表情想傳達的含義。但是隨著自製表情包的發展，對於同一表情的理解因人而異，往往會出現同樣的真人表情搭配不同流行語的現象，因此，僅僅依靠表情來判斷所傳達的信息很容易造成多種理解導致的歧義或意義混淆，這時，配文就成為了表情包的主體部分。文字作為準確判斷和解讀表情包傳達信息的關鍵，開始發揮更大的作用，表情反而淪為表情包中的配角，其作用是讓文字的含義更加生動形象地表達出來。……在更多的使用表情包交流及表達的情境中，文字才是使用者想要傳達的主要信息。”⁴³⁾本文也對此觀點持積極見解。

(2) 容量更小，格式升級

表情包在技術上，會朝着容量更小，格式升級的方向繼續發展。隨著科技的發展，表情包最近一步的發展大概就是縮小合成後的圖片容量了，但是在當前表情包的圖片已經是高糊低質的狀態下，如要進一步縮減容量，很可能會升級圖片的格式以求最大存儲量。

43) 孫雨婷「從網路表情包看視覺化語言及情緒表達」，《新聞知識》，2016。

(3) 動圖比例增加

隨著格式升級，動圖的容量也會越來越小，在相同容量的前提下，動態類表情包所表達的信息量必然更多，情緒表達也更具體生動。當然，背後的條件是製作動態表情包的流程也會大幅簡化。在抖音（Tik Tok）為首小視頻軟件迅速發展的當下，我們已經看到了動圖製作簡化的雛形：在10秒以內的小視頻配上特效和使用人想用的花字，一個動態表情包就可以說是完成了。所以今後預計在技術進一步發展的情況下，動態表情包的比重還會大幅上升。

(4) 有聲圖片出現

在往後就是聲音的參與了，三代表情包的動態圖中基本都是無聲動圖，有聲動圖和小視頻的界限也預計會越來越模糊。當然聲音是自帶的，能否播放可以全在硬件的設置上調節，有些軟件也早已實現了小視頻聲音是否隨之播放的功能，這技術壁壘也不是特別難。

表情包雖然以後在電腦容量，格式適配等技術上還有很大的發展空間，但是也有許多需要規範和注意的方面，比如色情配圖，圖片和字體的版權來源等倫理方面的問題。如果不加以克制，表情包今後的發展趨勢便難以看好和預測。

6. 結語

表情包作為當下網路視覺化語言的代表，儼然已經成為了網路社會的一種新的表達方式和文化現象。本文從表情包的歷史與現狀、第三代表情包的配圖配文構成、以及表情包的影響與發展趨勢預測等幾方面對以表情包為首的中國網路視覺化語言進行了分析和探討。其中重點分析了第三代表情包的兩大組成部分：配圖和配文，這是其他先行研究都不曾具體涉獵的內容。本文認為配圖主要有構圖隨意性強、畫質分辨率低、不成系統等特點，而配文主要有用詞用語不正規（包括音形義三方面）、內容幽默、緊跟熱點等特徵。

綜合配圖和配文兩方面的特點和作用，本文對第三代表情包整體得出以下一些觀點和預測：第一：表意比重轉移。從圖文結合類的表情包分析來看，表情包整體的表意管道漸漸從配圖向配文轉移。已經出現了的純文字類表情包，甚至是以文本代替表情包圖片的形式⁴⁴⁾便是有力的證明。第二：表情包由於生成和使用省時省力，表達意圖精確形象，更新迅速緊跟熱點等原因，在網路社交平臺上大為流行。第三：網路視覺化語言和真實語言一樣，也存在著許多諸如語料（包括配圖配文兩方面）粗鄙，濫造濫用等問題，這些也是需要規範的方面。第四：未來表情包的發展趨勢預計會朝著繼續縮減存儲容量，表意內容更加豐富具體的方向上發展。

誠然，由於表情包（特別是自製表情包）來源不盡，數量龐大，本文在資料收集和論證等方面還有許多不足，無法從資料統計上做出分析預測，但其日新月異的變化趨勢可以說是肉眼可見的。雖然過去關於第三代表情包分析的論文已經出現不少，但多是從傳播學的角度去解讀。而本文從表情包本身構成的角度對其作進一步分析，希望能為往後的研究者提供一些不一樣的思路，也歡迎其他領域的學者對本文疏漏之處多加指正。

〈參考文獻〉

- 董資涵、李莉，「網路交流新語言——表情包的緣起與發展」，《名作欣賞》第6期，2019。
蔣建國、李穎，「網路塗鴉表情包：審醜狂歡抑或娛樂的大麻」，《探索與爭鳴》第1期，2017。
李國敏，「表情包風靡原因及影響分析」，《視聽界》第6期，2016。
李敏，「從隱喻看語言的內部機制」，《石家莊職業技術學院學報》第1期，2004。
李宇明，「詞語模」，《漢語法特點面面觀》，1999。
林曉冬，「新符號文本的創造與解釋_新新媒介下的表情包」，《大眾文藝》第19期，2016。
馬雁，「國內網路表情包文化研究綜述」，《名作欣賞》第30期，2018。
彭蘭，「表情包：密碼、標籤與面具」，《西安交通大學學報》（社會科學版）第1期，2019。

44) 比如用“黑人問號.jpg”的文字文本代替相關表情包圖片。

- 朴興洙、張梁, 「梗」字語義新探, 『한자연구』 27호, 2020.
- 屈濟榮、李異平, 「作為“圖像行爲”的表情包:符號、修辭與話語」, 『編輯之友』 第10期, 2018.
- 孫雨婷, 「從網路表情包看視覺化語言及情緒表達」, 『新聞知識』 第10期, 2016.
- 索緒爾, 『普通語言學教程』, 商務印書館, 1980.
- 王月, 「淺析_表情包_興起的特點及其影響」, 『傳播與版權』 第9期, 2016.
- 伍靜, 「新媒體時代表情包發展的傳播學解析」, 『出版廣角』 第15期, 2016.
- 徐國珍, 「論仿擬詞法的內部理據」, 『漢語學習』 第6期, 2007.
- 余曉冬、黃亞音, 「從“帝吧出征”看表情包在網路交流中的功能」, 『傳媒觀察』 第5期, 2016.
- 張寧, 「消解作為抵抗:“表情包大戰”的青年亞文化解析」, 『現代傳播』 第9期, 2016.
- 張豔斌, 「青年網路表情包的文化邏輯及其規制」, 『思想理論教育』 第1期, 2018.
- 鄭滿寧, 「網路表情包的流行與話語空間的轉向」, 『編輯之友』 第8期, 2016.
- 周靜, 「基於使用與滿足理論視角探析網路表情符號」, 『出版廣角』 第18期, 2016.
- 장일위, 풍가이, 김세화, 「애니메이션 이모티콘 표현유형에 따른 의미해석과 지속사용의 도 연구 -중국 Wechat 이모티콘을 중심으로-」, 『기초조형학연구』 17권 6호, 2016.
- 조효룡, 「기호학 이론을 적용한 WeChat 이모티콘 사용현황과 전달 표현특성 분석 -1990~2000년에 출생한 중국인 사용자 대상분석을 중심으로-」, 『한국디자인문화학회지』 25권 4호, 2019.
- 강샤오명, 김세화, 「WECHAT 이모티콘 사용동기 및 인문학적 해석 -화(和)와 예(禮)를 중심으로-」, 『한국콘텐츠학회 논문지』 19권 5호, 2019.

〈Abstract〉

A Rough Idea about the Third Generation Memes of China

Zhang, Liang / Na, Min-Gu

This paper analyzes and discusses the history and present situation of visual language led by meme (emoticon) in Chinese network, the composition of the 3rd

generation memes influence and development trend prediction. The focus is on the analysis of two main components of the 3rd generation memes: pictures and texts. This was not particularly involved in other previous studies. The paper argues that the main features of the pictures are the randomness of composition, low resolution of picture quality, and lack of system. And the main features of texts are irregular words (including pronunciation, form, and meaning), humorous content, and hotspot tracking.

Based on the characteristics and functions of pictures and texts, this paper draws the following opinions and predictions for the whole of the third generation' memes: First, the shift of ideographic proportion. From the analysis of the combination of graphic and graphic expression package, the overall expressive channel of expression package is gradually transferred from picture to text. Second, emoticon packages are popular on social networking platforms due to the time-saving and labor-saving of generation and use, accurate expression of intentions and images, rapid updates and hotspot tracking

Thirdly, there are many problems with the visual language of the Internet, such as harsh language, misuse of language materials and so on. Fourth: the future development trend of emoticon package is expected to continue to reduce storage capacity and enrich content.

Key words: China, emoticon, meme, emoji, kaomoji

이 논문은 2020년 10월 6일에 접수되어 2020년 11월 2일에 심사가 완료되고
2020년 11월 9일에 게재가 확정되었음.