

# Nonverbale Kommunikation

Autor(en): **Sawerschel, Hans**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Sprachspiegel : Zweimonatsschrift**

Band (Jahr): **59 (2003)**

Heft 4

PDF erstellt am: **21.07.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-421833>

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

# Nonverbale Kommunikation

## Zeichen, Signale und Symbole als Vermittler von Botschaften

Von Hans Sawerschel

In allen Kulturen basieren die zwischenmenschlichen Beziehungen neben den biologischen Gegebenheiten auf Sprache, Religion und Tradition. Die verbale Vermittlung von Informationen wird in all diesen Bereichen ganz wesentlich visuell und emotional ergänzt. Schon beim Sprechen sind Gestik, Mimik, Körperhaltung und Intonation meist bedeutungsvoller als das gesprochene Wort. Eine Handbewegung, ein Lächeln, Kopfschütteln oder Kopfnicken, ein Seufzer oder eine Sprechpause können die Aussage einer Rede unabhängig vom Wortsinn beeinflussen.

Die Schrift, das Medium unserer Sprache, besteht aus einem strukturierten System von Zeichen. Unser Alphabet und die meisten andern Schriften sind aus gegenständlichen Abbildungen hervorgegangen. Wer aber nicht schreiben konnte, signierte mit einem Zeichen. Handwerkszeichen, Handels- und Eigentumsmarken geben Hinweise auf verschiedene Gewerbe und ihre Produkte und ersetzen wortreiche Beschreibungen. Einschnitte auf dem Kerbholz waren einst Zeichen für Schulden oder Guthaben. Unsere Verkehrssignale sind Warnzeichen, Verbots- und Gebotszeichen sowie Hinweiszeichen. Sie sind durch Farbe und Form symbolhaft bestimmt. Ihre Bedeutung beruht auf Vereinbarungen zwischen Behörden und Verkehrsteilnehmern, und sie sind international reglementiert.

In neuerer Zeit entstanden so genannte *Emoticons* für den Einsatz in der elektronischen Kommunikation im Internet und für E-Mails. Es sind dies mit Hilfe der Computertastatur konstruierte Zeichenkombinationen und Kürzel, die auf einen Gefühlszustand, eine Eigenschaft oder Begriffe hinweisen. Zu den Emoticons gehören die *Talk Modes*, wie z. B. «cul8er» (see you later) oder «4U» (for you). Eine grosse und viel verwendete Gruppe von Zeichen sind die *Smileys*, mit denen vor allem die Gefühle oder der Zustand des Schreibenden bildhaft dargestellt werden können. Es gibt inzwischen mehrere hundert solcher Zeichen, und es entstehen immer neue. Eine Auswahl einiger häufig benutzter Smileys zeigt, wie mit der Computertastatur grafische Elemente geschaffen werden, die um 90 Grad gedreht, eine bestimmte Mimik erkennen lassen. Sie werden damit zu Symbolen moderner nonverbaler Kommunikation.

:~)	Benutzer lacht
:)	ist glücklich
;-)	zwinkert mit einem Auge
:~O	ist erschrocken, verblüfft
:-(	ist unglücklich
;-)	weint
:~	ist verärgert, verkniffen
:~>	ist sarkastisch, zynisch
8~)	Benutzer ist Brillenträger
%~	Blödsinn!
	Umarmung

Neuerdings spricht man auch vom *Chatslang*. Das sind Wortkürzel, die beim Chatten (beim Plaudern übers Internet) verwendet werden und für die es ein im Internet abrufbares Verzeichnis gibt.

## Viel sagende Symbole

Der aus dem Griechischen entlehnte Begriff Symbol steht für optische, akustische oder literarische Darstellungen, die einen bestimmten Sinn oder Wert vermitteln. Wenn wir etwas als symbolisch bezeichnen, so meinen wir damit, dass es Sinnbild für etwas ist. Noch im Mittelalter waren Symbole ein unentbehrlicher Faktor des Denkens und Handelns. Aussersinnliches, Mystisches, Unsichtbares oder Überirdisches kann durch Symbole begreifbar und anschaulich gemacht werden. Im zwischenmenschlichen Verkehr wird die kommunikative Funktion symbolischer Handlungen, Gesten und Verhaltensweisen besonders offensichtlich. Das Hutabnehmen, der Handschlag, die Mimik und Körperhaltung sind Mittel, dem Gegenüber Achtung, Freundlichkeit oder Gefühle mitzuteilen. Kleidung, Wohnung, Auto und andere persönliche Attribute sind Statussymbole, die den sozialen Rang und die Stellung einer Person markieren. Bedeutende Persönlichkeiten oder literarische Figuren können zum Symbol für eine Idee oder Tat werden.

Das Bedürfnis, sich in Symbolen auszudrücken, ist sehr ausgeprägt: Sprayer, Esoteriker, Astrologen, Tarot-Kartenleger usw. wollen ihre Anliegen und Vorstellungen mit mehr oder weniger geheimnisvollen Zeichen gleichnishaft anschaulich machen. Auch die Symbole des Aberglaubens, wie Glücksanhänger, Hufeisen, Kaminfeger usw., werden immer noch viel beachtet. Symbole der Macht oder des Widerstandes (Faust, Peace-Zeichen und andere) werden von politischen Gruppierungen und Aktivisten für die Vermittlung ihrer Botschaft eingesetzt. Nationen identifizieren sich mit symbolträchtigen Emblemen, und Religionsgemeinschaften haben ihre Glaubenssymbole. Damit lassen sich die Gruppenzugehörigkeit, aber auch die Abgrenzung gegenüber anderen demonstrieren.



## Tiersymbole

Wegen der engen Beziehungen zwischen Mensch und Tier spielen Tiersymbole eine besondere Rolle bei der Darstellung geistiger, materieller und manchmal auch kosmischer Kräfte. Verschiedene ägyptische Götter tragen Tierköpfe, und die Sphinx, das tierisch-menschliche Wesen, ist uns heute noch ein Symbol für das Rätselhafte schlechthin. In Legenden und Fabeln werden Tiere oft mit symbolischen Attributen versehen, obwohl diese meist nicht der Realität entsprechen. Gans, Esel und Schaf stehen für Dummheit, Fuchs und Rabe für Schlauheit. Auch im Christentum sind Tiersymbole recht zahlreich: Schlange, Fisch, Taube, Pelikan und das Lamm Gottes.

## Pflanzensymbole

In allen Zivilisationen sind Symbole der Vegetation Ausdruck von Leben, Wachstum und Fruchtbarkeit. In Sprache, Kunst, Religion und Brauchtum werden Pflanzen sinnbildlich verwendet. Es gibt den Baum Buddhas und die heilige Eiche der Germanen sowie den Maibaum und den grünen Zweig als Symbole des Lebens. Rosen schenkt man der Geliebten, und ein vierblättriges Kleeblatt bringt Glück. Auf Gräbern stehen Zypressen, Weiden oder Wermut als Zeichen der Trauer, während Efeu, Immergrün und Vergissmeinnicht treue Erinnerung bedeuten.

## Vom Symbol zum Piktogramm

Auf Bahnhöfen und Flugplätzen, an öffentlichen Gebäuden und bei Sportanlässen finden wir Tafeln mit *Piktogrammen*. Diese Symbole unserer Zeit sind Zeichen, die in stilisierter Form unter Verzicht auf Sprache etwas mitteilen bzw. auf etwas hinweisen. Auch die Bedienungssymbole an Apparaten und Geräten sind in der Form von Piktogrammen eine wichtige Ergänzung der Gebrauchsanweisungen. Ebenso werden immer häufiger Warendeklarationen, Waschanleitungen für Textilien und Gütezeichen, ja sogar Arbeitsabläufe mit Piktogrammen dargestellt. Damit wurden Kommunikations- und Orientierungshilfen geschaffen, die im internationalen Verkehr über alle Sprachgrenzen hinweg lesbar und verständlich sind. Durch Ein- und Auswanderungen, durch Ferienreisen und wegen der Globalisierung der Wirtschaft werden Gesellschaften zwar zunehmend mehrsprachig, für eine rasche und elementare Vermittlung von Informationen gewinnen aber Zeichen, Piktogramme, Signale und Symbole an Bedeutung.

1 Nichtraucher; 2 Fluchtweg; 3 Leichtathletik; 4 Fechten

