

## Reconstruindo a trajetória do primeiro emoji: elementos para uma micro-história

**Marcel Pereira Pauluk, Priscila Lena Farias**

marcelpauluk@usp.br

**lattes** <http://lattes.cnpq.br/1834591723546877> **orcid** <https://orcid.org/0009-0008-7928-593X>

prifarias@usp.br

**lattes** <http://lattes.cnpq.br/7204930940034076> **orcid** <https://orcid.org/0000-0002-2540-770X>

### Unicode, emoji, pictograma, beisebol, micro-história

**N**em coração (Morley 2018), nem smiley (Stark & Crawford 2015): O primeiro emoji da história foi, na verdade, uma bola de beisebol (Pauluk 2021). Este caractere pictográfico codificado apareceu pela primeira vez em 1959, na posição x=23, y=36 do charset CO-59 – um conjunto de 2.304 caracteres codificados para o intercâmbio de dados de texto por telefax entre seis empresas de notícias: Hokkaidō Shimbun, Chūbu Nihon Shimbun, Nishinippon Shimbun, Sankei Shimbun, Chūgoku Shimbun e Kyōdō Tsūshinsha (Onozawa 2007) – e numa longa trajetória de adoções e adições para compatibilidade com outras normas, chegou em 2009 como U+26BE BASEBALL, “bola de beisebol” em português (CLDR 2020), à versão 5.2 da Norma Unicode, sendo emojificado na versão 6.1, em 2012. A Norma Unicode é um sistema de codificação de caracteres projetado para padronizar o intercâmbio, o processamento e a visualização mundial de textos escritos. Desde sua fundação em 1991, o Consórcio Unicode opôs-se à inclusão de tudo que não fosse “texto” (e.g. pictogramas, ícones, logos, glifos decorativos etc.), mas apesar do seu critério rígido de seleção, adicionou mais e mais símbolos gráficos com estas características através dos anos, culminando na inclusão de 722 emojis na versão 6.0 da norma, em 2010. Para auxiliar no processo de compreensão de como e porque os pictogramas foram sendo adicionados durante este período de aproximadamente 20 anos, faz-se necessária a reconstrução micro-histórica de determinados exemplares, selecionados de acordo com o momento, o modo e a justificativa de sua inclusão. Neste contexto, o emoji BASEBALL se evidencia como um exemplar essencial nesta reconstrução. Isto se justifica, no entanto, não apenas pelo fato de ser o caractere pictográfico codificado mais antigo de todos. Ao contrário dos tradicionais concorrentes pelo título apresentados no início (o emoji de um coração, presente no Pocket Bell, um modelo de pager japonês de 1995, ou o smiley, a “carinha” amarela sorridente, popularizada no início dos anos

1960, nos EUA), a trajetória do emoji BASEBALL é rastreável e ininterrupta, atravessando, entre 1959 e 2012, oito diferentes normas. Isto faz com que o emoji da bola de beisebol que usamos hoje nos smartphones e computadores pessoais seja literalmente o mesmo caractere que foi codificado há quase 65 anos no Japão. Para o processo de reconstrução dessa trajetória foi utilizada uma abordagem historiográfica baseada no conceito de micro-história (Magnússon, Szijártó 2013), buscando descobrir, dentro de contextos sociais e tecnológicos restritos espacial e cronologicamente, as motivações por trás dos processos decisórios dos comitês de normalização e demais entidades relacionadas. Trabalhando com registros e documentos de época e em contato com os atores reais envolvidos nos processos sempre que possível, esta metodologia prima pela descrição pormenorizada e interpretação contextualizada dos acontecimentos, sem, no entanto, a pretensão de abarcar mais do que o recorte ou fenômeno isolado estabelecido nas metas iniciais, neste caso em particular: a codificação de símbolos pictográficos na Norma Unicode.

### PAULUK, M. P.

Mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2002) e Bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal do Paraná (1998). Professor Assistente do Departamento de Design da UFPR.

### FARIAS, P. L.

Professora Associada da FAU USP, onde coordena o Laboratório de Pesquisa em Design Visual - LabVisual, e bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq. Seus interesses atuais de pesquisa são história da tipografia, letreiramento no espaço público e design como patrimônio cultural.



**Figura 1** Exemplo de uso do caractere “bola de beisebol” na revista “Beisebol Semanal” n. 425, de 25 de abril de 1966

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- MAGNÚSSON, S. and SZIJÁRTÓ, I. (2013) *What is Microhistory?* Theory and Practice. New York: Routledge.
- MORLEY, M. (2018). *The Story of the World's First Emoji*. AIGA Eye on Design
- ONOZAWA, K. (2007). *Development of computerized phototypesetting system*. Japan Printing Technology Association.
- PAULUK, M. (2021). *Unicode e os Indesejáveis Pictogramas*: Apontamentos para uma Memória Gráfica de 5 Emojis Prolépticos. Trabalho final da disciplina Memória Gráfica e Cultura Material 2020-2, PPG-Design, FAU USP, São Paulo.
- STARK, L. and CRAWFORD, K. (2015). The conservatism of emoji: work, affect, and communication. *Social Media+ Society* 1, 1–11.

## Reconstructing the Trajectory of the First Emoji: Elements for a Microhistory

Marcel Pereira Pauluk, Priscila Lena Farias

marcelpauluk@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/1834591723546877> orcid <https://orcid.org/0009-0008-7928-593X>

prifarias@usp.br

lattes <http://lattes.cnpq.br/7204930940034076> orcid <https://orcid.org/0000-0002-2540-770X>

Unicode, emoji, pictogram, baseball, microhistory

Neither heart (Morley 2018) nor smiley (Stark & Crawford 2015): The first emoji in history was, in fact, a baseball (Pauluk 2021). This encoded pictographic character first appeared in 1959 at position x=23, y=36 in the CO-59 charset — a set of 2,304 characters designed for the exchange of text data by telefax between six news companies: Hokkaidō Shimbun, Chūbu Nihon Shimbun, Nishinippon Shimbun, Sankei Shimbun, Chūgoku Shimbun, and Kyōdō Tsūshinsha (Onozawa 2007). Through a long journey of adoptions and additions to ensure compatibility with other standards, it arrived in 2009 as U+26BE – BASEBALL in Unicode Standard version 5.2 and was emojiified in version 6.1 in 2012. The Unicode Standard is a character encoding system designed to standardize the worldwide exchange, processing, and display of written texts. Since its foundation in 1991, the Unicode Consortium had opposed the inclusion of anything other than “text” (e.g., pictograms, icons, logos, decorative glyphs, etc.). However, despite its strict selection criteria, it gradually added more and more graphic symbols with these characteristics over the years, culminating in the inclusion of 722 emojis in version 6.0 of the standard in 2010. To understand how and why pictograms were added during this approximately 20-year period, it is necessary to reconstruct the microhistory of certain specimens, selected according to the timing, manner, and justification for their inclusion. In this context, the BASEBALL emoji stands out as an essential specimen in this reconstruction process. This is supported not solely by its status as the oldest encoded pictographic character. Unlike the traditional contenders for the title, presented at the beginning of this text (the heart emoji, part of Pocket Bell’s charset, a Japanese pager model from 1995, or the smiley, the yellow smiling face, popularized in the early 1960s in the USA), the journey of the BASEBALL emoji is traceable and uninter-

Research level

**Doctorate**

Line of Research

**Design Theory  
and History**

rupted, spanning eight different standards between 1959 and 2012. This means that the baseball emoji we use today on smartphones and personal computers is literally the same character that was encoded almost 65 years ago in Japan. For the reconstruction of this trajectory, a historiographical approach based on the concept of microhistory (Magnússon, Szijártó 2013) was employed. This approach seeks to discover, within socially and technologically restricted spatial and chronological contexts, the motivations behind the decision-making processes of standardization committees and other related entities. Working with period records and documents and in contact with the actual actors involved in the processes whenever possible, this methodology prioritizes detailed description and contextual interpretation of events, without the pretension of encompassing more than the isolated phenomenon established in the initial goals, in this particular case: the encoding of pictographic symbols in the Unicode Standard.

## PAULUK, M. P.

Master degree in Communication and Semiotics from the Catholic University of São Paulo (2002), and Bachelor degree in Social Communication from the Federal University of Paraná (1998). Professor at the Department of Design at UFPR.

## FARIAS, P. L.

Priscila Lena Farias is an associate Professor and coordinator of LabVisual at FAU USP. Her current research interests are the history of typography, lettering in the public space, and design as cultural heritage.



Figure 1 Example of baseball character application in "Weekly Baseball", April 25, 1966 Issue 425

## REFERENCES

- MAGNÚSSON, S. and SZIJÁRTÓ, I. (2013) *What is Microhistory?* Theory and Practice. New York: Routledge.
- MORLEY, M. (2018). *The Story of the World's First Emoji*. AIGA Eye on Design
- ONOZAWA, K. (2007). *Development of computerized phototypesetting system*. Japan Printing Technology Association.
- PAULUK, M. (2021). *Unicode e os Indesejáveis Pictogramas*. Apontamentos para uma Memória Gráfica de 5 Emojis Prolépticos. Trabalho final da disciplina Memória Gráfica e Cultura Material 2020-2, PPG-Design, FAU USP, São Paulo.
- STARK, L. and CRAWFORD, K. (2015). The conservatism of emoji: work, affect, and communication. *Social Media+ Society* 1, 1-11.