

**Neo lenguaje a partir de la iconización de expresiones y  
objetos de la realidad en la conformación del arte y  
comunicación intercultural 2.0: La cultura del Emoji**

**Neo-language based on the iconization of expressions and  
objects of reality in the conformation of art and intercultural  
communication 2.0: The Emoji culture**

Alejandra Salomé Peñaherrera Castro

Universidad de Los Hemisferios

[alepcqe@hotmail.com](mailto:alepcqe@hotmail.com)

## RESUMEN

Esta investigación analiza a la cultura emoji como un neo lenguaje, que permite interacción e interpretación de las palabras a través de signos con un significado universal, logrando acortar las barreras del idioma y establecer trabajos artísticos de tipo colaborativo entre una cultura 2.0. en la red social Instagram. El Corpus de esta investigación se elaboró con la implementación de encuestas cuantitativas, a estudiantes de la cátedra de Estudios Literarios de la Universidad de Los Hemisferios; y se realizó un trabajo colaborativo en Instagram. La metodología aplicada es de tipo experimental y se utilizó la herramienta del cadáver exquisito para desarrollar el trabajo colaborativo entre los estudiantes. También se utilizó el modelo de netnografía, con la creación de un perfil de Instagram denominado “emojिताlesuio\_”, donde mediante varias publicaciones se pudo desarrollar el trabajo colaborativo y realizar seguimiento de la actividad de la comunidad de estudio participante.

**Palabras claves:** Neo lenguaje, Cultura Emoji, Cultura 2.0, Trabajo Colaborativo Digital, Redes Sociales, Netnografía.

## ABSTRACT

This research analyzes the emoji culture as a neo-language, which allows interaction and interpretation of words through signs with a universal meaning, shortening language barriers and establishing collaborative artistic works between a 2.0 culture in the social network Instagram. The Corpus of this research was developed with the implementation of quantitative surveys, to students of the Chair of Literary Studies of the University of the Hemispheres; and a collaborative work was done on Instagram. The methodology applied is experimental and the exquisite corpse tool was used; to develop collaborative work among students. The netnography model was also used, with the creation of an Instagram profile called “emojिताlesuio\_”, where through several publications collaborative work could be developed and the work of the participating community could be monitored.

**Keywords:** Neolanguage, Emoji Culture, Culture 2.0, Digital Collaborative Work, Social Networks.

# 1. Introducción

Los *emojis* se han convertido en una nueva forma de lenguaje visual universal; utilizado principalmente entre centennials y millenials; que han visto en estos ideogramas una forma de comunicarse en medios digitales para expresar sentimientos, humor o situaciones en las que no se encuentran las palabras. En la actualidad existen 3.019 *emojis* según Unicode<sup>1</sup> y herramientas como emojitraker indican que se utilizan entre 250 y 350 de estos pictogramas por minuto.(Antoni Gutierrez-Rubí, 2016, p. 18)

Un análisis de la firma inglesa Intelligent Enviroment reveló que del estudio realizado a un grupo de millenials el 64% mencionó utilizar estos ideogramas y a nivel Latinoamérica específicamente en Ecuador el 82.5% dijo utilizarlos regularmente.

Los *emojis* dejaron de ser un fenómeno digital de paso; para establecerse en una cultura que sin duda vino a revolucionar la forma de comunicación e interacción interpersonal. Es así que se realizó un trabajo netnográfico con un grupo de millenials y centennials de la cátedra Estudios Literarios de la Universidad de Los Hemisferios en el año 2018, para identificar si este nuevo lenguaje digital, posee la capacidad de ser considerado como un Neo lenguaje, que permita generar e interpretar con claridad arte 2.0 en espacios digitales, con la colaboración de la comunidad que se desarrolla en este entorno.

En la actualidad a nivel país y Latinoamérica no existen investigaciones relacionadas con esta temática de tipo cultural, motivo por el que se considera necesaria una investigación en este ámbito, mediante el uso de este neo lenguaje como un mecanismo de universalización de comunicación interpersonal; de tal manera que su uso pueda fomentar la interacción entre culturas, la creatividad y el interés de la sociedad actual.

Vale mencionar que en esta investigación se realizó también la observación de un caso de trabajo colaborativo de tipo artístico en el que se utilizaron *emojis* como elementos de interpretación gráfica; la obra literaria *Mobi Dick* del autor Herman Melville; fue la pieza que Fred Benenson escogió para realizar su trabajo colaborativo. Como parte de su trabajo utilizó la

---

<sup>1</sup> Unicode: organización sin fines de lucro integrada principalmente por gigantes informáticos como Google, Apple, IBM, Microsoft etc quienes definen y aprueban los nuevos emoticones que se utilizarán.

herramienta Mechanical Turk de Amazon (AMK) para traducir esta famosa obra a un lenguaje visual pictográfico, obteniendo *Emoji Dick* con el trabajo colaborativo digital de varias personas a nivel mundial. (*Emoji-Dick*, 2018)

## 2. Marco Teórico

### 2.1 Cultura Emoji

El ser humano desde sus orígenes ha intentado comunicar o plasmar su historia ya sea mediante el uso de signos como en la prehistoria o de textos impresos como libros, cartas, papiros, etc.

“Cuando se aborda el origen y la evolución del lenguaje se parte de que éste es un sistema de signos cuya función es comunicativa. La caracterización del lenguaje en esos términos permite realizar experimentos computacionales, ecuaciones matemáticas y sugerencias sobre el proceso que llevó de signos zoosemióticos a una semiosis humana, es decir, la producción de signos que efectúan los animales y les sirven como medio comunicativo y la producción de signos en nuestra especie con dicha función.” (Juan Carlos Zavala Olalde, 2013, p. 60).

Muchas culturas ancestrales han dejado grabada su historia mediante el uso de signos, íconos, jeroglíficos, códigos, pictogramas etc.; con los que se ha podido identificar sus costumbres, creencias, leyes y demás aspectos importantes para conocer de la evolución del ser humano. La cultura egipcia (3150 A.C – 31 A.C) fue una de las culturas más destacadas en el uso de jeroglíficos que se “basaron en la representación de elementos de la realidad de los antiguos egipcios, desde seres humanos y animales hasta objetos celestes, plantas, utensilios diversos o todo tipo de construcciones. Estos signos fueron utilizados en un inicio como logogramas, es decir, signos cuyo significado es el elemento que representan.” (Marina Escolano Poveda, 2013)

Un signo también puede ser identificado como un pictograma que es un signo claro y esquemático que representa un objeto real, figura o concepto. Sintetiza un mensaje que puede señalar o informar sobrepasando la barrera de las lenguas; se lo considera con un recurso

comunicativo visual, que se lo puede utilizar en nuestra cotidianidad, como un complemento del lenguaje oral y escrito. Sin embargo, la constante evolución tecnológica, el variable comportamiento del ser humano y las nuevas tendencias, han dado origen a una nueva forma de comunicación visual similar a los signos, que integra elementos y emociones de nuestra cotidianidad de fácil interpretación entre las nuevas generaciones.

Los emojis; “término japonés que significa e (‘imagen’) y moji (‘carácter’). Creados en Japón a finales de la década de los 90s, y se caracterizan por ser pequeños pictogramas en color que se añaden a los intercambios electrónicos en diferentes soportes y plataformas”. (Agnese, 2016)

Esta nueva forma de comunicación, interpretada por los Emojis se ha convertido en una forma simplificada y globalizada de comunicación, que suplen lo que en los mensajes orales se expresan a través de los gestos y del tono de voz, enriqueciendo la comunicación digital y aumentando la satisfacción de los usuarios, que a su vez fomenta el uso de la mensajería instantánea, la conexión social y la expresión de la identidad de los usuarios. (Martínez & Rubio, 2016, p. 53)

Sin embargo, los emojis no son considerados un lenguaje en la actualidad, como afirma el profesor Vyvyan Evans en su libro *The Emoji Code*, pero si una forma poderosa de comunicación.

“Emoji is not a language in the way that, say, English, French or Japanese are languages; at least not yet.” (Vyvyan Evans, 2017, p. 19)

El fenómeno emoji ha sido todo un boom en el medio digital por sus peculiares pictogramas más de 1815 en la versión 9.0 de Unicode. El Consorcio Unicode es una organización sin fines de lucro integrada principalmente por gigantes informáticos como Google, Apple, IBM, Microsoft, entre otros, quienes definen y aprueban los nuevos emoticones que se utilizarán.

“Los emojis están vinculados al estándar Unicode, que es la base del texto en todos los sistemas de escritura modernos. Los emojis se representan primero mediante varios puntos de código y números, luego se codifican en Formato de

Transformación Unicode (UTF), lo que hace que la máquina de emojis sea comprensible, y finalmente los proveedores de la plataforma los representan en su aspecto gráfico. Aunque los emojis tienen diferentes apariencias en diferentes plataformas, Unicode Consortium se asegura de que los nombres y significados de emojis sean estándar en todas las plataformas”. (Buteau, 2017)

Todos los emojis que son desarrollados por Unicode, son inventariados y almacenados en la Emojipedia, que viene a ser considerada como un diccionario de emojis, donde podemos encontrar el significado de cada uno de estos pictogramas on line. Adicionalmente, Emojipedia ha creado campañas en redes sociales denominadas “World Emoji Day” que se celebra el 17 de julio. (Danesi, 2016, p. 121)

## **2.2 Neo lenguaje**

En un mundo globalizado y digitalizado, en el que una nueva forma de comunicación expresa nuestra realidad y con la llegada de las redes sociales, se ha generado un precedente en la sociedad originando una cibercultura que está en constante evolución, y ha dado origen a la nueva era en la comunicación y que “autores como De Kerckhove y Lévy mencionan que se habría dado origen a un lenguaje más universal que el alfabeto: el lenguaje digital. Una era que habría seguido a las de la oralidad y la escritura. De Kerkchove (2008), además, se propone comprender la cibercultura desde tres grandes características: la interactividad, la hipertextualidad y la conectividad” (Pablo Escandón Montenegro, 2012, p. 67)

Según Alejandro Piscitelli los distintos tipos de simbolismo y notación, desde el ábaco y el lenguaje oral hasta los hipertextos y las interfaces gráficas, testimonian la necesidad de trascendencia del ser humano. (Piscitelli Alejandro, 2002)

Con las nuevas tecnologías y la necesidad imperiosa de trascender del ser humano se ha denotado un nuevo lenguaje que expresa nuestra realidad; definiéndolo como un neolenguaje, que es la aparición de un nuevo lenguaje más de tipo artístico como aparece en la novela 1984, de George Orwell.

El neo lenguaje 2.0 tiene como principal actor a los Emojis. En la comunicación digital los emojis en su mayoría se utilizan para “expresar expresiones faciales humanas reales. El desarrollo de las interfaces gráficas de usuario (GUI), que permiten la visualización de imágenes, llevó más adelante a representaciones de caras basadas en imágenes que transmiten emociones similares a los emoticones. Estos emojis se pueden ver como "reacciones", una gama de opciones que se ofrecen a los usuarios de redes sociales, para comunicar una opinión de la publicación de otro usuario” (Waude, 2016)

En el año 2015 el emoji de la carita sonriente con lágrimas a los lados fue elegida como la palabra del año por el Diccionario de Oxford, lo que desencadenó un sinnúmero de debates ya que como muchos expertos aseguran los emojis no son un idioma como tal y por lo tanto sus pictogramas no pueden ser considerados como una palabra.

Sin embargo, muchos expertos en idiomas y la periodista Hannah Jane Parkinson definieron como ridículo considerar a un *emoji* como una palabra ya que estos quizás carecen de sintaxis, gramática o temporalidad, elementos propios de un lenguaje; pero el uso de sus pictogramas si puede remplazar palabras en oraciones, incluso muchos han trascendido en esta nueva forma de comunicación haciendo uso de estos peculiares elementos para traducir verdaderas obras literarias usando *emojis* con el caso de Emoji Dick (adaptación de Moby Dick) de Fred Benenson y Alicia en el País de la Maravillas de Lewis Carroll.

Los *emojis* en la actualidad también son considerados como un tipo de arte contemporáneo, ya que se los utiliza para transmitir un mensaje visualmente rico y evocar un mensaje emocional.

And so, just like art, emoji makes use of the visual mode in order to convey a visual rich (set of) message(s) and evoke an emotional response. (Vyvyan Evans, 2017, p. 181)

El arte 2.0 pasa por la creación de marcos de interacción entre usuarios y, si esto es así, cabe la posibilidad de que el foco primordial del artista 2.0 es el planteamiento y ejecución de esos espacios de desarrollo de “user generated contents” con fines no prácticos o utilitarios.(«Arte 2.0», 2011) siendo así el arte una nueva forma de interacción con la comunidad en la que se puede fusionar la cibercultura con el arte 2.0 y dar origen a una forma de expresión

artísticas que involucra un neolenguaje y permite el desarrollo creativo y tecnológico de la sociedad.

### **2.3 Cultura 2.0**

La revolución industrial como es un hito que marco la historia y el desarrollo del ser humano. Se dieron nuevos descubrimientos que facilitaron en su mayoría la comunicación y el acceso a la información. Con la aparición del internet y la WWW (Word Wide Web) de Tim Berners-Lee; se ha dado origen a una nueva forma de relacionamiento y de comunicación que ha dado origen a la web 2.0 término que Tim O'Reilly trató de describir como: la red “como una plataforma, que abarca todos los aparatos conectados; las aplicaciones de la web 2.0 son aquellas que sacan las ventajas más intrínsecas de esa plataforma: brindando software como un servicio que se actualiza permanentemente y se mejora cuanto más lo usa la gente, consumiendo y combinando información de múltiples fuentes, permitiendo que los usuarios usen esa información y la combinen a su antojo, creando un efecto de red a través de una arquitectura de la participación, para brindar experiencias de uso más ricas”. (Garcia Sandra, 2010)

Alejandro Piscitelli afirma que el hipertexto, un elemento de uso común en la Red, es un modelo de superación de la palabra escrita a manos de la palabra digitalizada en forma narrativa pre programada en donde las conexiones quedan en manos de los lectores y consumidores en un entornos social de interacción y colaboración. (Piscitelli Alejandro, 2002, p. 128)

Este tipo de afirmación es la esencia de la cultura 2.0 en la que mediante la interacción y colaboración se pueden desarrollar eficazmente nuevos modelos de sociabilización y comunicación. Como Alvin Toffler afirmo en su libro La Tercera Ola, se ha generado un modelo económico no monetizado que los gobiernos no han considerado; los prosumidores, personas que son capaces de crear y consumir el mismo conocimiento que generan y es así que trabajos colaborativos pueden tener mayor desarrollo y aceptación dentro de un mundo globalizado y digitalizado y abarcar diferentes posturas que generan un ámbito de interacción social mucho más amplio que el que existía antes de la aparición de la red.

## **2.4 Netnografía Digital**

La necesidad de conocer y comprender a las cibercultura de un grupo o a una tribu digital como organización humana, nos lleva a analizar su cultura y emociones a partir de la producción de sus discursos, lo que nos permite utilizar un modelo de netnografía digital.

Según Kozinets se refiere a netnografía como “un tipo de etnografía online, o en Internet, que provee de guía para la adaptación de la observación participante-planificada del trabajo de campo, entrada cultural en el mismo, recolección de datos, aseguramiento de una interpretación de datos de alto nivel y garantía de adhesión estricta a los estándares éticos – de las singularidades y contingencias de la cultura de la comunidad online a través de la comunicación mediada por ordenadores”. (García, 2011, p. 60)

La netnografía nos permite realizar un análisis antropológico, dentro del ciberespacio a una comunidad virtual, que permite al investigador filtrar información de la cotidianeidad del sujeto de estudio dentro de la red; siendo el investigador un sujeto activo o pasivo en la investigación.

# **3. Metodología**

## **3.1 Observación Virtual**

La observación se realizará en un grupo de control conformado por estudiantes de la cátedra de Estudios Literarios de la carrera de Comunicación Social de la Universidad de Los Hemisferios. En la que el investigador tendrá un papel pasivo, netamente como observador del trabajo colaborativo que los estudiantes ejecuten en la res social Instagram.

## **3.2 Recopilación de Datos**

Para la recopilación de datos se utilizó un modelo experimental con una muestra controlada con los estudiantes de la cátedra de Estudios Literarios de la Universidad de Los Hemisferios. Durante el desarrollo de esta investigación se utilizaron varias herramientas de

investigación cualitativa y cuantitativas, el grupo de control, las cuales estuvieron determinadas por encuestas estructuradas directas y una netnografía de tipo experimental en la que se implementó el uso de la herramienta cadáver exquisito, al grupo de control conformado por 26 estudiantes.

### **3.3 Descripción del corpus**

Dentro del modelo de netnografía, se creó perfil de Instagram denominado “emojिताlesuio\_”, donde mediante varias publicaciones se pudo desarrollar el trabajo colaborativo y realizar un seguimiento de la actividad de la comunidad participante, mediante el análisis de los comentarios realizados por los participantes y la implementación de la herramienta solicitada para el desarrollo del trabajo (cadáver exquisito).

### **3.4 Análisis de Interacciones**

Una vez aplicado el trabajo de campo se procedió a realizar una clasificación de los comentarios obtenidos en el ejercicio aplicado al grupo de control, en el que se evaluaron dos publicaciones; la primera se denominó #CrónicasDeLeyenda, en la que los participantes debían adivinar la leyenda que se mostraba en la imagen e ir la narrando utilizando emojis, a su vez debían hacer uso de la herramienta cadáver exquisito en los comentarios de los demás participantes para continuar la narración de la leyenda. La segunda publicación se denominó #HistoriaCreativa y la actividad consistía en construir una historia, un cuento corto, utilizando 3 emojis que se presentaron en la imagen y desarrollarla utilizando otros como les sea posible.

Con las interacciones de ambas publicaciones se realizó un análisis de contenidos para identificar la capacidad de los estudiantes de construir historias y argumentarlas con emojis y que su nivel de comprensión e interpretación sea claro, adicional se evaluó la creatividad al utilizar estos pictogramas con una nota sobre 5 puntos y 4 puntos respectivamente.

## **4. Hallazgos**

A continuación se presentan los resultados obtenidos de las encuestas realizadas al grupo de control, en el que con el uso de esta herramienta fue factible identificar la red social de mayor uso, el lenguaje empleado en medios digitales, el tipo de interacción, el tipo de formato con

mayor aceptación y los dispositivos que se utilizan con mayor frecuencia. Con los resultados obtenidos se pudo desarrollar el proyecto experimental en el medio adecuado.

Preguntas de análisis:

1. ¿Posee una cuenta en alguna de estas redes sociales?

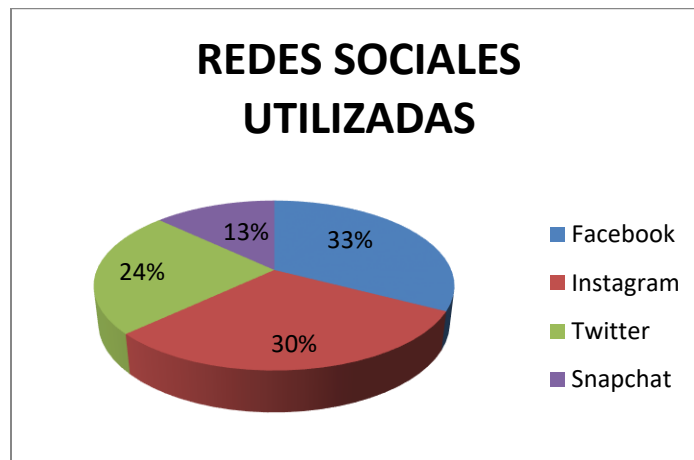
a) Facebook

c) Twitter

b) Instagram

d) Snapchat

Gráfico 1. Uso de redes sociales

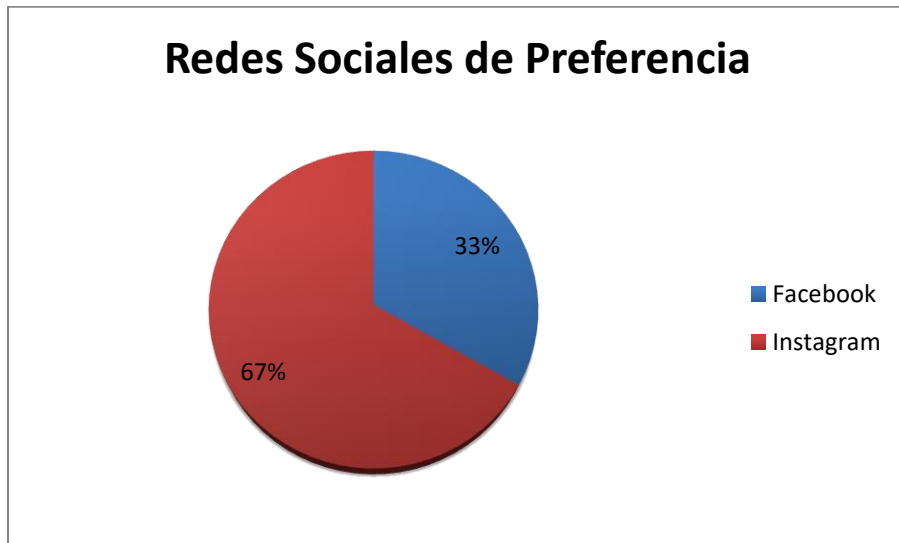


Fuente: Elaboración propia

Según las encuestas realizadas las redes sociales más utilizadas dentro del grupo de control son Facebook e Instagram, lo que nos permite identificar la red social para desarrollar el experimento y la forma de comunicación adecuada.

2. ¿Cuál de las redes sociales antes mencionadas es la que más utiliza?

Gráfico 2. Redes Sociales de Preferencia

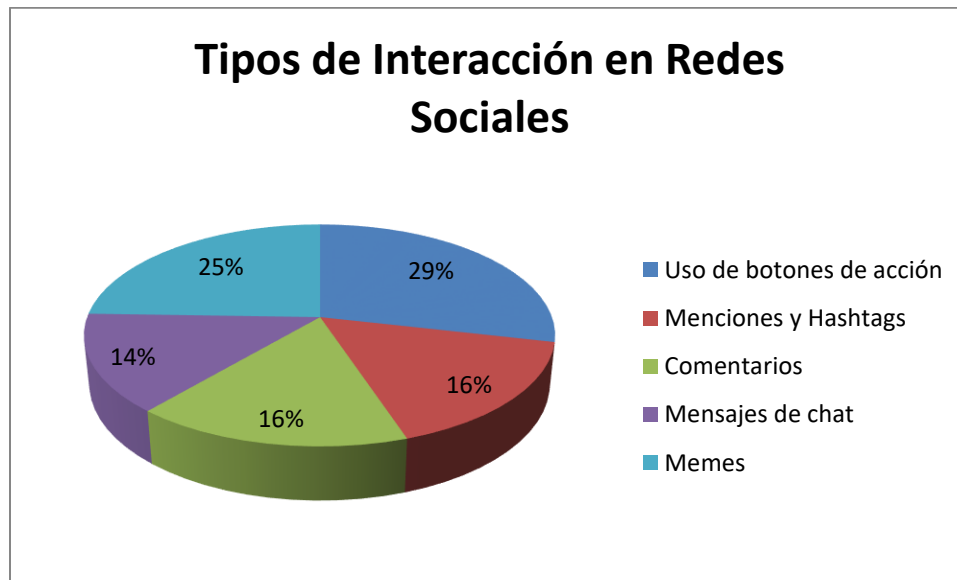


Fuente: Elaboración propia

Entre de las redes sociales más utilizadas por el grupo de control destacaron Facebook e Instagram; pero en una investigación más a profundidad para definir cuál es la que más utilizan, se identificó a Instagram, con el 67% de aceptación; lo que nos permite establecer a esta red social, como la ideal para implementar el experimento.

3. Dentro de la red social que más utiliza ¿qué tipo de interacciones tiene con sus amigos o seguidores?

Gráfico 3. Tipo de Interacción en Redes Sociales

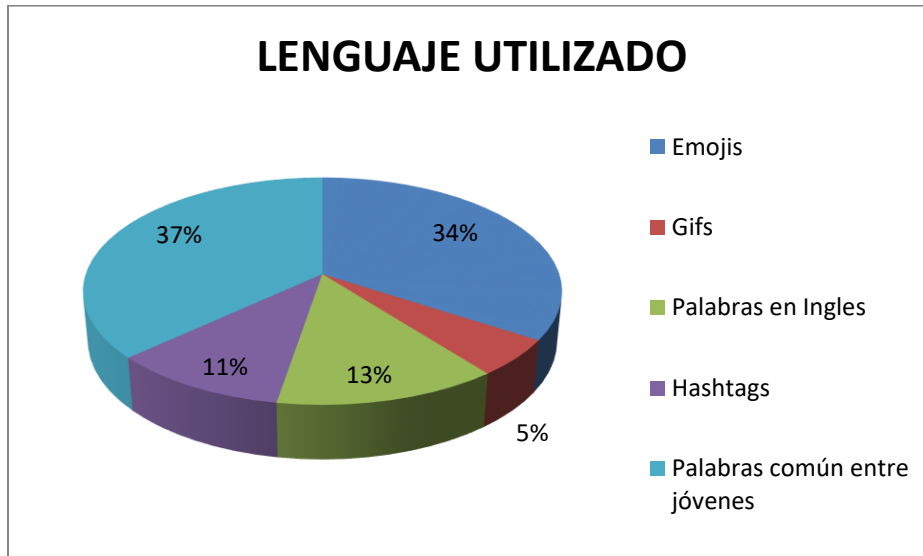


Fuente: Elaboración propia

Dentro de las redes sociales que utiliza el grupo de control, la forma de interacción que más destaca es el uso de botones de acción identificados como “me gusta”, “me encanta”, “me divierte”, “me enoja” etc. Lo que a su vez permite relacionar el tipo de interacción de los participantes con los emojis al utilizar estas expresiones.

4. ¿Qué tipo de lenguaje utiliza en su red social?

Gráfico 4. Lenguaje utilizado en Redes Sociales

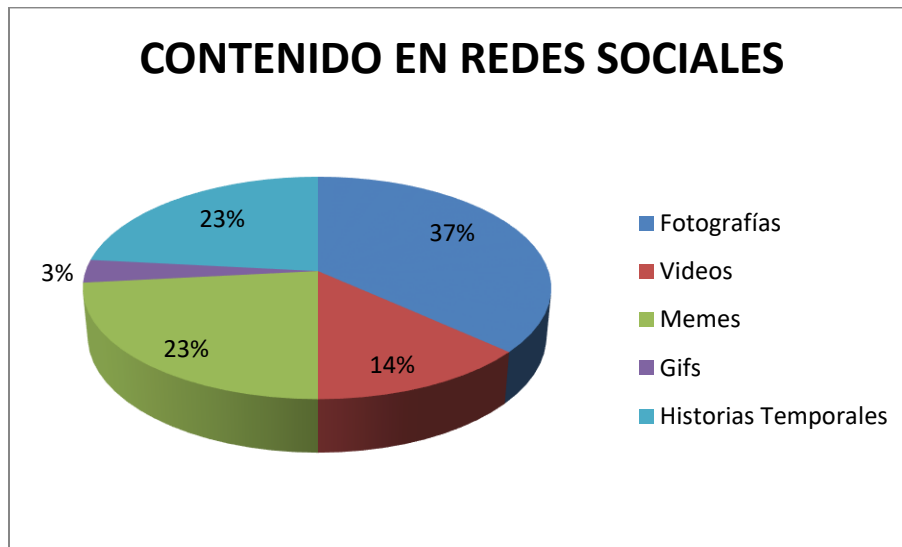


Fuente: Elaboración propia

Dentro del uso de redes sociales también es necesario destacar el lenguaje utilizado siendo así que los emojis y la jerga común entre jóvenes son el tipo de lenguaje o palabras utilizadas al momento de realizar un comentario en redes sociales, lo que permite identificar que el experimento utilizando emojis si puede tener buena acogida.

5. ¿Qué tipo de contenidos son los que más comparte en su red social?

Gráfico 5. Contenido compartido en Redes Sociales



Fuente: Elaboración propia

En lo referente a formatos en redes sociales se puede identificar que, las fotografías son el tipo de contenido que mayoritariamente comparte el grupo objetivo, destacando un 37%; con esta información es factible reconocer el tipo de material que debemos desarrollar para la ejecución del experimento.

6. ¿Qué tipo de dispositivo utiliza para acceder a su red social con más frecuencia?

Gráfico 6. Dispositivos de Uso

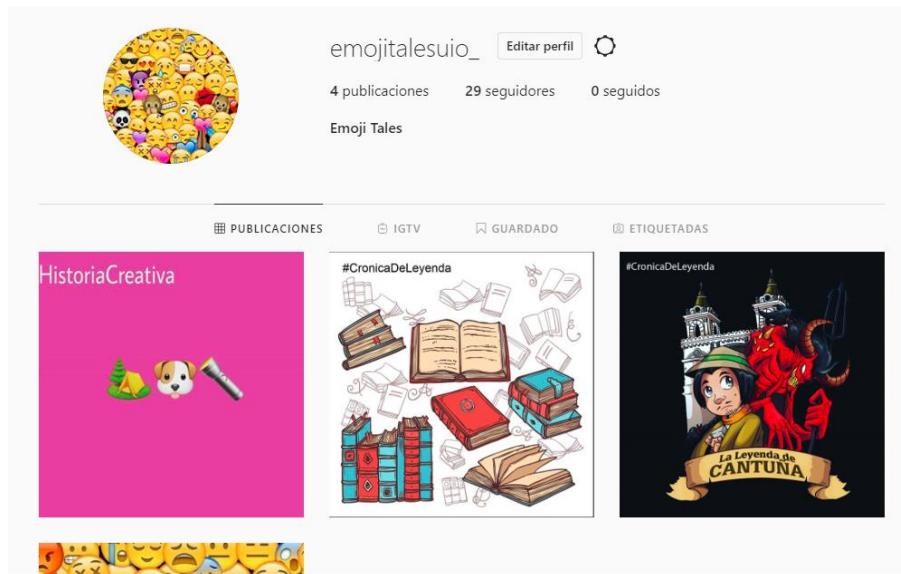


Fuente: Elaboración propia

Dentro del grupo de estudio, se pudo identificar al Smartphone como principal dispositivo de uso al momento de interactuar en redes sociales. Esta información permite conocer la capacidad de acceso en tiempo real de los estudiantes al momento de realizar el experimento.

Con la información obtenida en las encuestas se procedió a estructurar el experimento y a aplicar la netnografía digital en la red social Instagram, en dónde se procedió a crear un perfil denominado *emojitalesuio\_*. Se solicitó a los participantes del experimento seguir esta cuenta para que puedan estar al pendiente de las publicaciones que se realizarían.

Gráfico 7: Perfil emojiialesuio\_ Instagram



Fuente: Perfil Instagram emojiialesuio\_

Publicaciones:

Publicación 1

Nombre: #CrónicasDeLeyenda

Red Social: Instagram

Fecha de Publicación: 6/12/2018

Descripción: Los participantes del experimento debían comentar utilizando *emojis* cómo conocieron la leyenda de Cantuña, y adicional interactuar con los comentarios de los otros participantes utilizando el modelo del cadáver exquisito.

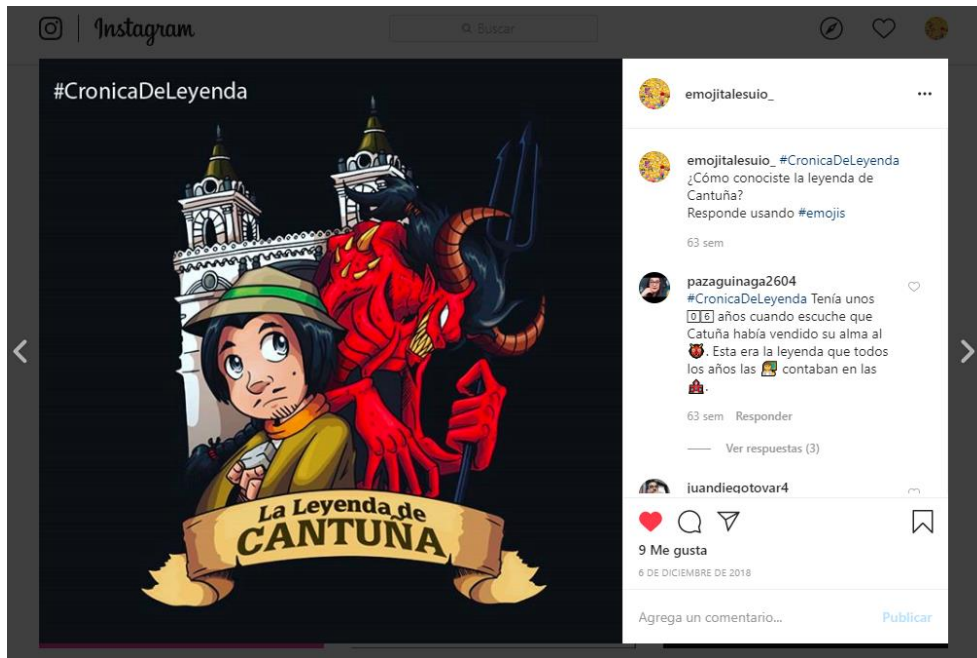
Número de comentarios: 43

Número de me gusta: 9

Número de participantes: 12

Captura de pantalla de publicación y comentarios.

Gráfico 8: Captura primera publicación #CrónicasDeLeyenda de Instagram



Fuente: Perfil Instagram emojिताlesuio\_

## Gráfico 9: Captura comentarios #CrónicasDeLeyenda de Instagram

📌

9 Me gusta

emojिताlesuio\_ #CronicaDeLeyenda ¿Cómo conociste la leyenda de Cantuña?  
Responde usando #emojis

pazaguinaga2604 #CronicaDeLeyenda Tenía unos 06 años cuando escuche que Catuña había vendido su alma al 🐼. Esta era la leyenda que todos los años las 🧑 contaban en las 🏠.

juandiegotovar4 #CronicaDeLeyenda La leyenda de Cantuña me la contó mi 🧑 cuando yo era un 🧒 de apenas 7 años... Antes a mi 🧒 me gustaban las leyendas, pero cuando conocí de la historia de la construcción de la 🏠 de San Francisco y el supuesto pacto de Cantuña con el 🐼 me empezó a llamar la atención y en mi 🏠 empezaba a buscar en la 📖 más leyendas que me mantuvieran 😊 y me permitieran conocer más de las tradiciones de 💙💜💙

ruben75flores #cronicadeleyenda 1 Día después de 📖. Regresé a mi 🏠 para 🧑 como de costumbre. Y les comenté a mis 🧑 que había 📖 sobre la leyenda de Cantuña. Este vendió 🧑 su 🧑 al 🐼

carolinatorres.r Era chiquita 🧒 y con mi 🏠 fuimos a un 🏠 ahí había una maqueta de la 🏠 de San Francisco. Dentro de esta había un 🐼 y un 🧒. El 🧑 del 🏠 entonces nos contó la leyenda de Cantuña de una manera muy 😊😊😊

gustavoxvito #CronicaDeLeyenda En una tarde radiante de 🌞 en el Centro Histórico de Quito 🏠 mientras disfrutábamos de un 🍷🍷 en la Plaza de San Francisco, mi abuelo me contó la leyenda de Cantuña la cual, me la imaginé en mi mente. El mismo año estaba en la escuela y me acuerdo que nos tocó recrear esta leyenda, con trajes de 🐼🐼 al día de hoy es una leyenda tradicional que debe de contarse a todos los 🧑🧑.

emilia\_paredes18 🧑 vez, en el 🏠, un 🧑 llegó, nos 🧑 sobre la importancia de 🧑🧑🧑 y sus 🏠, pero 🧑 que nada, sus historias. Así que, 🧑 aprendí sobre cantuña y 🐼.

angizambranoa Cuando era 🧒 estaba en el colegio era la época de 🧑🧑🧑 de Quito era el último día de 📅 antes de salir a las vacaciones y nadie quería tener clases de 📖📖, por lo que convencimos a la 🧑 que nos cuente una historia. Ella nos contó la historia de cómo el indio cantuña engañó al 🐼 para que le ayude a construir la 🏠 de San Francisco

Fuente: Perfil Instagram emojिताlesuio\_

angizambranoa Cuando era 🙈 estaba en el colegio era la época de 🇪🇨🇦🇨 de Quito era el último día de 📅 antes de salir a las vacaciones y nadie quería tener clases de 📖📚 por lo que convencimos a la 🧑 que nos cuente una historia. Ella nos contó la historia de cómo el indio cantuña engañó al 🐼 para que le ayude a construir la 🏠 de San Francisco

pazaguinaga2604 @juandiegotovar4 #CronicaDeLeyenda Aún se puede 👁 el 📄 faltante en la 🏠. Dicen las malas 🍷 que Catuña nunca fue perdonado.

pao\_pacheco #CronicaDeLeyenda 😊 la 📖 en el colegio 🧑, se trata de que a Cantuña le mandaron a 🧑 la 🏠 San Francisco, pero tenía que ser antes de que 📄 el 🧑 y 🧑 el 🧑 si no tendría que 🍷 su alma al 🍷

emilia\_paredes18 @pazaguinaga2604 Cantuña era un 🧑 astuto, que con su 🧑 logró engañar al 🐼

juandiegotovar4 @carolinatorres.r jajajaj y por que estaba tan 🙄🙄🙄

juandiegotovar4 @angizambranoa Así como Cantuña engañó al 🐼 ustedes engañaron a su 🧑🧑🧑🧑

pao\_pacheco @emilia\_paredes18 #CronicaDeLeyenda tiene un 😊 misterio escondido 🐼 la 📖, nadie con 📄 sabe si fue 🧑 o no Cantuña ante los 👁 del 🍷

emilia\_paredes18 @pao\_pacheco #CronicaDeLeyenda esta historia la 🧑 a mis hermanos, y 🧑🧑, pero al parecer, todos en 🟡🟠🟡 ya la conocían, era la 🧑 historia de 🏠.

ruben75flores @emilia\_paredes18 y !? pasó con Cantuña y el 🐼?

gustavoxvito @carolinatorres.r Esa maqueta de la 🏠 debe ser hermosa 🙄🙄

pazpazmino Una 🧑 caminando 🧑🧑 por el centro de 🟡🟠🟡, junto con mi 🧑🧑 una 🧑 alemana de que estaba de intercambio en mi 🏠, pasamos por la 🏠 de San Francisco. La 🧑 pregunto cuántos años tiene de ✂ esta 🏠? Mi abuela 🧑 le respondió 📄 de lo que te imaginas 🗨! Entonces empezó a contar la leyenda 📖 de Cantuña. Fue ahí la primera vez que preste tanta atención a dicha 📖 que involucra 🧑🧑🧑🧑.

pancholeguisamo @emilia\_paredes18 #cronicadeleyenda A cantuña se le encomendó construir 🧑 una 🏠 de 🟠🟠🟠, salió a 🧑 y lo olvidó 🧑, hizo un 📄 con el 🐼 para que construyera la 🏠, así pasó, pero el 🐼 olvidó un ladrillo 🧑 así que cantuña se ganó 🏆🏆

juandiegotovar4 @pazaguinaga2604 Quien sabe, pero logró que el 🐼 no se quedara con su 🧑 para toda la eternidad

Fuente: Perfil Instagram emojitalesuio\_

Publicación 2

Nombre: #HistoriaCreativa

Red Social: Instagram

Fecha de publicación: 10/12/2018

Descripción: Los participantes del experimento debían crear una historia en base a 3 emojis que se les indicó principalmente y argumentando su historia con otros de estos elementos, adicional se les sugirió utilizar elementos de apoyo como fotografías o gifs a fin de dar mayor creatividad a sus historias.

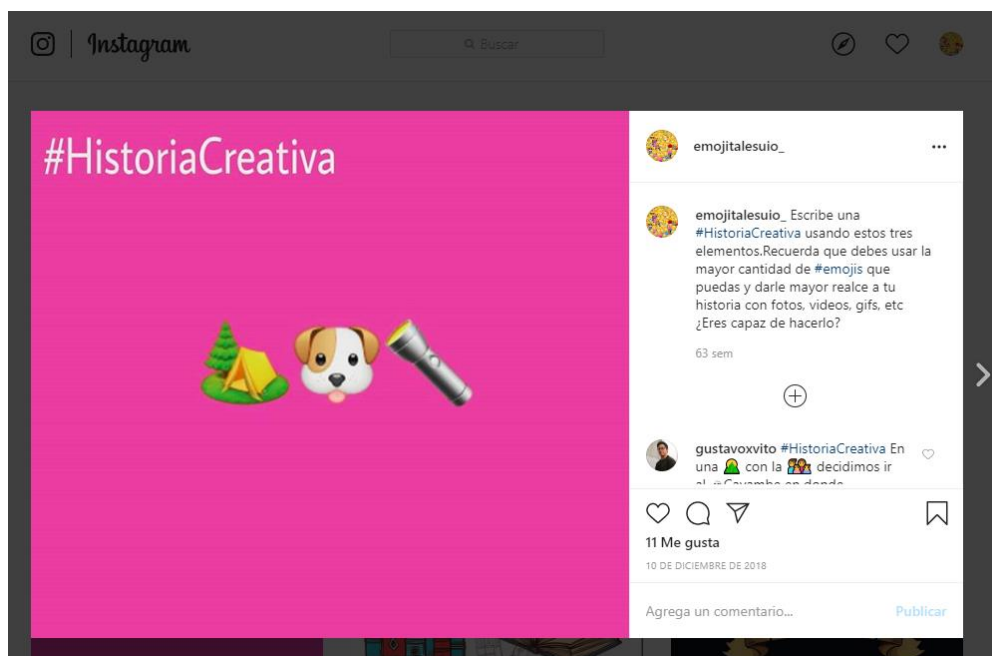
Número de comentarios: 19

Número de me gusta: 11

Número de participantes: 17

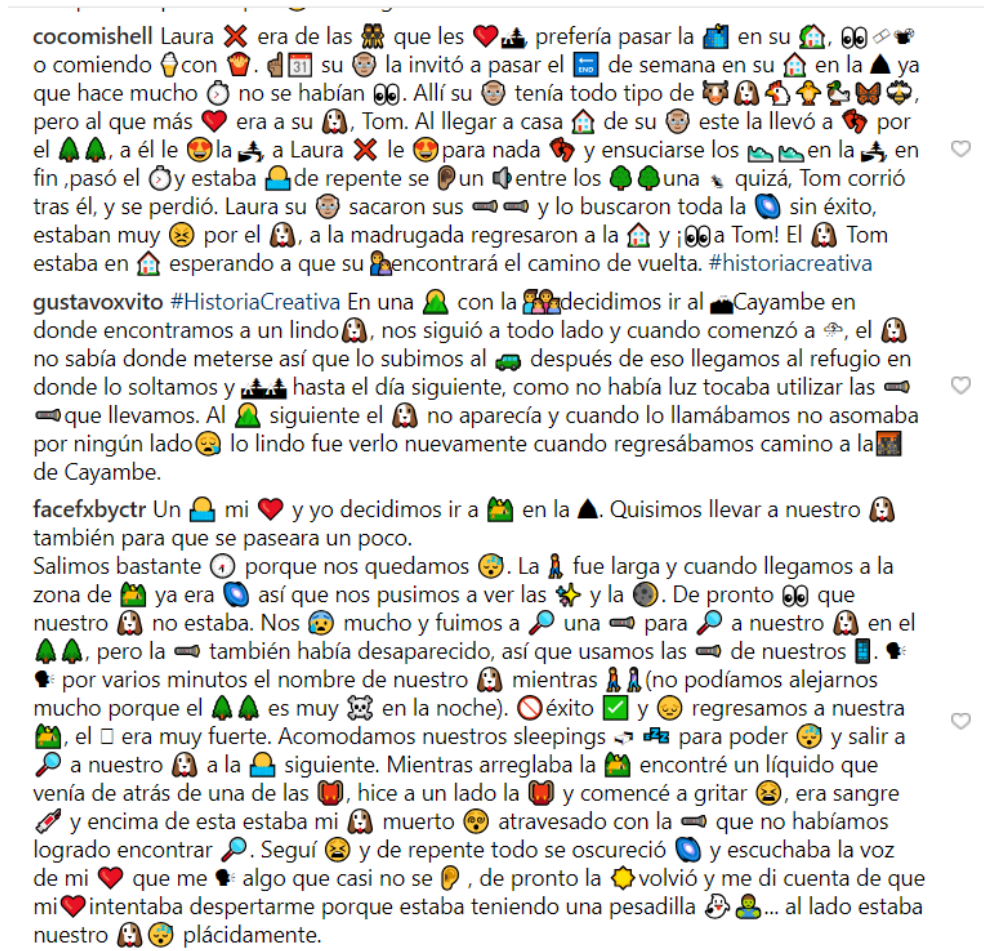
Captura de pantalla de publicación y comentarios.

Gráfico 10: Captura segunda publicación #HistoriaCreativa de Instagram



Fuente: Perfil Instagram emojिताlesuio\_

Gráfico 11: Captura comentarios #HistoriaCreativa de Instagram



Fuente: Perfil Instagram emojitalesuio\_

## 4.2 Forma del Corpus

Según los 62 comentarios analizados en la ejecución de los experimentos tanto supervisado como #CronicasDeLeyenda y sin supervisión #HistoriaCreativa es factible identificar el uso de *emojis* como elementos que sustituyen palabras específicamente, pero no se transmite una idea usándolos totalmente, en este caso se evidencia el uso combinado de *emojis* y palabras para generar el comentario utilizando la herramienta solicitada.

Adicional se puede apreciar que en la generación de los comentarios el uso de palabras presenta faltas ortográficas o de sintaxis, sin embargo al combinar con los *emojis* es factible entender la idea que desean transmitir.

### 4.3 Análisis de Contenidos

#### Uso de metodología

Se elaboró una tabla para identificar el uso de la metodología y principalmente de *emojis* en los comentarios recibidos en los dos experimentos aplicados, adicional se evaluó la creatividad usada en cada interacción, bajo una métrica de 4 puntos los mismos que fueron considerados como nota del trabajo para el grupo de la cátedra de Estudios Literarios.

Tabla 1. Uso de Emojis y Metodología

Publicación	Comentario	Cant. Emojis Usados	Uso de Metodología	Creatividad
#CrónicasDeLeyenda	43	208	4/5	3,2/4
#HistoriaCreativa	19	538	3,8/5	3,8/4

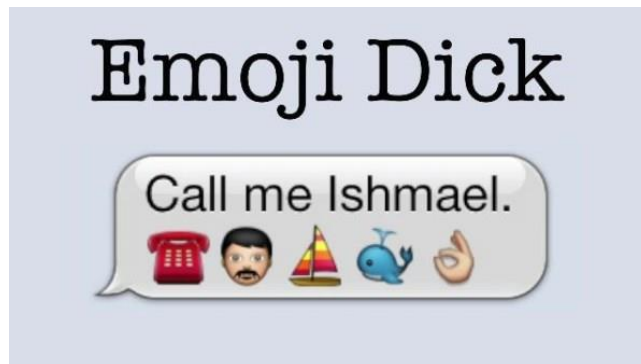
Fuente: Elaboración propia

Junto con el docente de la cátedra de Estudios Literarios se definió un valoración sobre 5 puntos el uso de la metodología solicitada y sobre 4 la creatividad de los participantes al realizar sus comentarios; estos dos valores se incluyeron como nota de trabajo en clase para los estudiantes que formaron parte del experimento

#### 4.4 Casos de arte con emojis

##### Emoji Dick

Gráfico 12: Imagen de la primera oración de Emoji Dick



Fuente: («MOBY DICK GETS AN EMOJI TRANSLATION», 2014)

Emoji Dick es el resultado de un trabajo colaborativo realizado por Fred Benenson apoyado por la Amazon Mechanical Turk, que permitió realizar una traducción del clásico de la literatura Moby Dick de Herman Melville, con emojis. El trabajo consistió en traducir 3 frases con estos pictogramas los que luego se ponían a votación en redes sociales para identificar cual era la traducción que el lector más comprendía e identificaba con el texto del libro.

Este proyecto tuvo una duración de 3 años y los resultados fueron admirables. Esta pieza de la literatura es considerada como una pieza conceptual del arte moderno un #emojiart .

## 5. Discusión

Con los hallazgos obtenidos en esta investigación, se pudo evidenciar que los emojis y su uso en las redes sociales principalmente, si constituyen una nueva forma de comunicación entre una comunidad. Las interrogantes planteadas en torno al tema de investigación, se demuestran con el experimento de control realizado; siendo este la principal herramienta que ha permitido analizar y comprobar las teorías expuestas.

### 5.1 La Cultura Emoji

Según el profesor Vyvyan Evans los *emojis* no son considerados como una forma de lenguaje, como serían el Español, Inglés, Francés etc., porque carecen de sintaxis o temporalidad gramatical, que permita expresar una oración solo con el uso de estos; pero si gozan de interpretación por su significado es decir que se puede sustituir palabras en una oración por *emojis* sin que esta pierda su sentido y deje de transmitir la idea o sentimiento que se desea expresar.

En función de este argumento y con la información obtenida del experimento de control realizado denominado #CrónicasDeLeyenda, se puede identificar que a pesar del uso de *emojis*, los participantes del grupo de control pueden entender el relato de sus compañeros y argumentar los comentarios siguiendo con la secuencia del uso de *emojis*. A su vez se puede comprobar que el uso exclusivo de *emojis*, no permite establecer una gramática y una temporalidad y que para hacerlo es necesario implementar el uso de palabras y tiempos gramaticales que complementen la idea que los participantes desean transmitir.

### 5.2 Neolenguaje y Cultura 2.0

Autores como Alejandro Pistecilli, afirman la necesidad de la trascendencia del ser humano con los cambios y nuevos sistemas que aparecen en el ámbito tecnológico principalmente, siendo así el lenguaje digital una forma de trascender culturalmente y permitiendo integrar su uso a múltiples plataformas, que han facilitado la comunicación y el desarrollo de la comunidad como es el caso de las redes sociales.

Con este nuevo lenguaje digital hemos identificado a los *emojis* como elementos de comunicación que fomentarían un neo lenguaje, entendiéndolos como del tipo artístico y que su uso se ha extendido a través de diferentes tipos de arte principalmente como se evidenció en el campo de la literatura, con las obras elaboradas actualmente con estos elementos como Emoji Dick y Alicia en el País de las Maravillas.

Adicional con el experimento #HistoriaCreativa, se pudo identificar que con el uso de *emojis* los participantes si podían crear cuentos cortos, creativos y de interés, que se podían entender al momento de leer a pesar de que se utilizaban estos pictogramas.

También fue factible identificar que los *emojis* si son un elemento que transmiten emociones, ya que al leer las historias escritas por los participantes se podía experimentar emociones como alegría, tristeza, incertidumbre, miedo etc. al leer los relatos descritos con estos pictogramas..

Muchas historias resultaban jocosas y algunas muy predecibles, algunas te dejaban con ganas de saber más o te sorprendían, lo mismo que experimentaríamos al leer un libro escrito en su totalidad con palabras.

### **5.3 Netnografía y Trabajo Colaborativo Digital**

Adicional con la herramienta de netnografía digital se pudo determinar que los *emojis* si son elementos que promueven el trabajo colaborativo y que nos permiten crear arte 2.0 en medios digitales, ya que con casos de éxito como los antes mencionados, principalmente Emoji Dick, se evidencia el trabajo colaborativo de la comunidad, para transformar un clásico de la literatura tradicional en una nueva forma de arte contemporánea, con el uso de elementos gráficos como son los *emojis*.

Se ha evidenciado que con el avance de la tecnología y la proximidad que han generado los medios digitales a la comunidad 2.0; el desarrollo de trabajos colaborativos sin importar el ámbito puede generar buenos resultados e integrar participantes de todo el mundo siendo esta una forma de inclusión social en nuestra cibercultura.

Con los experimentos realizados en nuestro grupo de control, el trabajo colaborativo fue perceptible al revisar los comentarios de los participantes, considerando que los experimentos se

realizaron en dos escenarios diferentes que podían aportar o no la colaboración de los participantes.

El primer escenario del experimento se realizó en el aula de clase, con la presencia del docente y adicional se les entrego un incentivo al finalizar la actividad, que de cierta forma se podía considerar un trabajo con estímulo y presión; sin embargo para el segundo escenario del experimento se realizó a distancia, sin la presencia del docente ni la observación directa del investigador, ni de sus compañeros alrededor. Los participantes podían desarrollar la actividad con mayor tiempo y en el espacio que se sintieran más cómodos, no tuvieron presiones de ningún tipo y los resultados fueron igual de satisfactorios.

Con esta aplicación de 2 tipos de escenarios, en los que se utilizó la misma herramienta digital, uso de *emojis* en la red social Instagram, se pudo contar con la participación de todos los miembros del grupo de control en ambas actividades, demostrándonos que el trabajo colaborativo, con este tipo de recursos, es factible implementar para desarrollar la creatividad y despertar el interés, siempre y cuando se utilicen herramientas de uso común y elementos de la cotidianeidad como son los *emojis*.

## **6. Conclusiones**

Esta investigación permite reconocer que los *emojis* son elementos potenciales de lenguaje poco investigados principalmente en el país, que pueden fomentar la interacción la comunicación entre los individuos de la sociedad.

En lo relacionado con el nuevo tipo de lenguaje digital que estaría constituido por los *emojis*, para ser considerado como un neo lenguaje; con la investigación realizada y con los resultados obtenidos no se puede sustentar esta hipótesis ya que como se demostró en el experimento es necesario el del uso de palabras como complemento para establecer una sintaxis y temporalidad gramatical.

A su vez, se puede sustentar que los *emojis* si pueden ser considerados como elementos que promuevan el desarrollo del arte 2.0; debido a que su uso e interpretación fomentan la creatividad, permitiendo a los individuos desarrollar piezas artísticas en este caso cuentos cortos,

con un mensaje, un sentimiento y un relato de fácil interpretación, como se evidencio en los trabajos realizados.

Sin embargo para generar arte 2.0 es necesario identificar adecuadamente el medio y el grupo de personas con las que se va a trabajar; logrando así establecer lineamientos y enfocar esfuerzos en el desarrollo de la actividad con el grupo correcto para obtener los resultados deseados.

Por otro lado con el soporte de las nuevas tecnologías y la facilidad de acceso a medios digitales en especial entre jóvenes el desarrollo de trabajos colaborativos es una nueva forma de desarrollar proyectos de interés común o de generar contenido en este caso artístico como se evidenció con Emoji Dick; permitiendo a la comunidad contar con una nueva herramienta que involucre a la sociedad y permita lograr grandes avances en determinados proyectos sin la necesidad de estar en un mismo lugar o hablar el mismo idioma.

En síntesis se puede concluir con esta investigación que los *emojis* son una importante forma de comunicación, que usados como complemento de oraciones puede aportar a una fácil interpretación de lo que se desea comunicar; sin embargo con el pasar del tiempo estos elementos visuales puedan fortalecerse y ser considerados un lenguaje digital, que permitan acortar las barreras del idioma permitiendo una fácil comprensión a nivel mundial de nuestras ideas, considerando que día a día incrementan su vocabulario con la creación de nuevos pictogramas que ayudarán a plasmar las ideas que no se pueden expresar con palabras.

Los *emojis* son elementos potenciales del lenguaje que pueden generar arte2.0 y que si se enfoca adecuadamente su uso, se puede fomentar el desarrollo de nuevas piezas artísticas y despertar la creatividad en la sociedad.

## 7. Bibliografía

Antoni Gutierrez-Rubí. (2016). *Millenials en Latinoamérica. Una perspectiva desde Ecuador*.

Fundación Telefónica.

Buteau, A. (2017, agosto 11). The Importance of Understanding Emoji [Blog]. *The PNR*.

<https://medium.com/pnr/the-importance-of-understanding-emoji-f9d98ba2843e>

Danesi, M. (2016). *The Semiotics of Emoji: The Rise of Visual Language in the Age of the Internet*. Bloomsbury Publishing.

*Emoji-Dick: La famosa historia de Moby Dick, escrita puramente con Emojis*. (2018, julio 17).

BioBioChile - La Red de Prensa Más Grande de Chile.

<https://www.biobiochile.cl/noticias/sociedad/curiosidades/2018/07/17/emoji-dick-la-curiosa-traduccion-100-visual-de-moby-dick.shtml>

García, M. del F. (2011). *Netnografía*. Editorial UOC.

Juan Carlos Zavala Olalde. (2013, septiembre). *La evolución del lenguaje humano—Revista*

*Ciencias*. 109-110, 60,61,62. [http://www.revistaciencias.unam.mx/pt/149-](http://www.revistaciencias.unam.mx/pt/149-revistas/revista-ciencias-109-110/1240-la-evoluci%C3%B3n-del-lenguaje-humano.html)

[revistas/revista-ciencias-109-110/1240-la-evoluci%C3%B3n-del-lenguaje-humano.html](http://www.revistaciencias.unam.mx/pt/149-revistas/revista-ciencias-109-110/1240-la-evoluci%C3%B3n-del-lenguaje-humano.html)

Marina Escolano Poveda. (2013, noviembre 19). *Jeroglíficos, claves de la escritura sagrada*.

[www.nationalgeographic.com.es](http://www.nationalgeographic.com.es).

[https://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/jeroglificos\\_7758](https://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/jeroglificos_7758)

Martínez, E. M. R., & Rubio, D. M. (2016). *El impacto de los emoticonos en la actividad cerebral*. 3.

MOBY DICK GETS AN EMOJI TRANSLATION. (2014, marzo 4). *HABA MAGAZINE*.

<http://hahamag.com/moby-dick-gets-emoji-translation/>

Pablo Escandón Montenegro. (2012). *Cibermedios y cibercultura ¿ Senderos narrativos que se bifurcan?* 119, 67. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5791160.pdf>

Piscitelli Alejandro. (2002). *Cibercultura 2.0*. Paídos.

Vyvyan Evans. (2017). *The Emoji Code*. Michael O'Mara Books.

<https://play.google.com/books/reader?id=0jokDwAAQBAJ&hl=en&pg=GBS.PP1>

Waude, A. (2016, abril 29). *Emoting With Emoticons: How Emoticons Influence Emotional Communication*. <https://www.psychologistworld.com/emotion/emoticons-emojis-emotion-psychology>