

Leonardo Boiko

A conversação por mensagens instantâneas

São Paulo

2010

Leonardo Boiko

A conversação por mensagens instantâneas

3ª Atividade de Introdução aos Estudos da Língua Portuguesa II

Professor: Emílio Pagotto

Universidade de São Paulo

São Paulo

2010

Sumário

1	Introdução	p. 3
2	Instrumental teórico	p. 4
2.1	Os sistemas de mensagens instantâneas como conversação	p. 5
3	Texto e contexto	p. 7
3.1	Listagem da conversação	p. 7
3.2	Contexto	p. 9
3.2.1	Glossário de termos e jargão empregados	p. 10
4	Análise da conversação	p. 13
5	Conclusão	p. 22
	Referências Bibliográficas	p. 23

1 *Introdução*

As interações via Internet por meio de mensagens instantâneas (IM, *instant messaging*) são uma forma recente de comunicação que combina características consideradas típicas tanto da conversação falada quanto do texto escrito. Este trabalho se propõe a analisá-las linguisticamente como conversação, a partir de um exemplo real.

Historicamente a conversação tem sido considerada característica da fala, e em oposição ao texto escrito e pré-planejado. A investigação de interações por mensagens instantâneas sugere que são sobretudo conversacionais, apesar de se manifestarem por meio escrito. Com este fato em vista, a dicotomia fala/escrita pode ser considerada como independente da dicotomia entre conversação e ato lingüístico planejado, o que leva a uma reconsideração das características tidas como típicas da fala e da escrita.

A seção 2 faz uma breve apresentação dos conceitos teóricos empregados e uma introdução às conversações por IM. A seção 3 contém a listagem completa da conversação a ser analisada como exemplo, bem como uma tentativa de desvelar o contexto e conhecimento compartilhado pelos interlocutores, sem os quais a reconstrução do sentido seria impossível. A conversação escolhida deu-se entre programadores que se identificam com a sub-cultura dos software livre¹, o que significa que é bastante carregada não só de termos técnicos mas também de marcadores de jargão (gíria profissional) que sinalizam identidade de grupo (1, 2). Uma vez explicitado o contexto, segue-se a análise lingüística em si, levantando os pontos nos quais a teoria se aplica ou não aos fatos em questão. Por fim, a seção 5 resume algumas conclusões.

¹Termos técnicos são definidos na seção 3.2.1. Optamos por não grifar os termos em inglês já dicionarizados, como “software” e “email”.

2 *Instrumental teórico*

A análise apóia-se sobretudo na discussão de Marcuschi sobre a Análise da Conversação e na de Koch sobre a construção de sentidos no texto (3, 4). Uma **conversaço** é definida como uma atividade sociolingüística na qual dois indivíduos, denominados (inter-)locutores, participam da produção do conteúdo. Na maior parte do tempo as conversações se dão em **turnos** alternados, ou seja, falando um interlocutor por vez (3, p. 19). Diz-se do locutor que detém um turno que ele está com a palavra. Por vezes ocorrem falas simultâneas e sobreposições, que tendem a ser resolvidas por técnicas de reparação conversacional (3, p. 23).

Seguimos a proposta de Austin que toda atividade lingüística real só existe como ação, e portanto uma conversaço é uma seqüência de **atos de fala** ou enunciações, que além de seu significado lingüístico ou locucional carregam uma força de intenção (“ilocucional”) e um efeito (“perlocucional”) (5). Os atos de fala não são isolados, porém; cada enunciaço relaciona-se com e é enquadrada por suas antecedentes, seja de forma explícita (com marcadores lingüísticos), seja implicitamente por sua posição. Algumas maneiras pelas quais os enunciados se organizam, dentre muitas outras, incluem: (3, 4)

- Os **pares conversacionais**, seqüências padronizadas de turnos alternados como pergunta—resposta, convite—aceitação/recusa, cumprimento—cumprimento etc;
- Os **frames** ou enquadramentos cognitivos, modelos convencionais que evocam toda uma rede de expectativas (e.g. as pré-seqüências);
- Os **organizadores globais** como a divisão entre abertura, desenvolvimento e fechamento;
- A **articulaço tema—rema** (assunto—comentário).

2.1 Os sistemas de mensagens instantâneas como conversa- ção

Na computação, sistemas de mensagens instantâneas (IM) são aqueles em que dois interlocutores em linha (*online*) trocam pequenas unidades de texto, chamadas mensagens. Os sistemas de IM são semelhantes ao telefone, com a diferença importante de usarem a linguagem escrita. As mensagens são em geral lidas imediatamente e respondidas em seguida, embora atrasos arbitrários sejam considerados aceitáveis. Qualquer um dos interlocutores pode compor e enviar uma mensagem a qualquer momento, o que por vezes resulta em sobreposição; mas as mensagens são sempre mostradas na tela linearmente, de forma que sobreposições são “desenroladas” no espaço (6).

Para fins de análise mensagens serão tomadas como enunciados ou atos de fala, e seqüências de mensagens de um mesmo interlocutor como turnos.

Um sistema de IM tipicamente é empregado para conversas casuais, troca de informações, suporte técnico e outros contextos nos quais a pronta-resposta seja desejável. Dentre as formas de comunicação via Internet, o IM distingue-se do email, do bate-papo ou *chat*, e dos fóruns. Destacam-se as seguintes características:

Meio	Tempo	Participantes (caso comum)
IM	Semi-instantâneo	Dois
Email	Longo prazo	Dois (email individual) ou muitos (lista)
Bate-papo	Semi-instantâneo	Muitos
Fórum	Longo prazo	Muitos

Tabela 2.1: Formas de comunicação por texto pela Internet

Nesta tabela, o tempo de longo prazo equivale ao que Koch chama de “resultado estático de um processo” (que considera característica da escrita), e o tempo semi-instantâneo equivale ao que ela chama de “ser um processo”, de dinâmico (4, p. 80). Koch cita Halliday ao comparar o texto estático com um quadro, e a fala dinâmica com um filme. Na tipologia apresentada da comunicação via Internet, a despeito de todas as categorias se realizarem pela escrita, apenas email e fóruns são como quadros; IM e bate-papo são como filmes. Uma prova disso é que o texto produzido em IM e bate-papo é feito com a intenção de ser lido logo após a composição; o texto longo que resulta de uma interação completa, ao contrário daquele de emails ou fóruns, não se preocupa em ser legível posteriormente, e é conseqüentemente denominado *log* ou “registro”. Outro indício é que as aplicações de IM e bate-papo, ao contrário das de email e fórum, assinalam a presença ou ausência dos interlocutores no momento da produção—pois no caso

comum espera-se que o interlocutor esteja presente para responder de imediato.

Contudo, é preciso destacar que dentre as ferramentas atuais de bate-papo e IM, praticamente nenhuma¹ implementa o dinamismo completo da fala que Koch denomina “apresentar-se em-se-fazendo”; razão pela qual optamos chamá-las semi-instantâneas. As aplicações de IM semi-instantâneas usam a chamada edição de linha ou “modo *cooked*” (“cozido”), no qual o usuário edita com privacidade uma ou mais linhas de texto e só quando está satisfeito as envia para seus interlocutores. Esse processo esconde grande parte das correções, hesitações e reestruturações que ocorrem na produção do texto, sobretudo as que ocorrem dentro de um mesmo enunciado, e que seriam paralelas à construção da conversação falada.

É interessante notar que a primeira aplicação popular² de IM, o `talk` do Unix (1983), era de fato instantâneo ou em “modo *raw*” (cru) (9). Os usuários em uma sessão do `talk` podiam ver o processo de digitação do interlocutor em tempo real, de forma que fatores como ritmo e correções faziam parte da construção do sentido (cf. o uso intertextual da forma “`^ w`” na seção 4, turno 06). Os usuários de `talk` criaram convenções próprias para organizar a conversação; por exemplo, a passagem de turno era assinalada por duas linhas em branco. Desde a popularização da Internet nos anos 90, as aplicações de IM têm evitado o modo cru, preferindo a abordagem semi-instantânea. Podemos supor que isso se deva ao desejo dos usuários de evitar expor seus erros e hesitações. O modo de edição de linha seria considerado mais confortável.

¹Uma exceção interessante foi o Google Wave, ambicioso sistema de comunicação da empresa Google que possuía edição visível em-se-fazendo como função opcional. O Google Wave não se popularizou e foi descontinuado (7).

²A aplicação `send_message` do Multics, de 1970, antecedeu o `talk` e usava o “modo *cooked*”. Porém, o Multics não teve o grande alcance que o Unix teve (8).

3 *Texto e contexto*

3.1 Listagem da conversaçã

A conversaçã se deu entre o autor, identificado na listagem como <leoboiko>, e seu amigo Eduardo Habkost, identificado como <ehabkost>¹, em 1º de julho de 2009, e foi selecionada de um *corpus* de 1810 conversações entre 2006 e 2010. Os turnos foram numerados na primeira coluna. A segunda coluna traz a hora e minuto de envio da mensagem—infelizmente o software utilizado nã registrou o tempo atã os segundos.

```
01 18:05 <leoboiko> halp
02 18:06 <ehabkost> oe
    18:06 <ehabkost> q?
03 18:07 <leoboiko> meu servidor é centos 5.3
04 18:07 <ehabkost> ueba
    18:07 <ehabkost> e?
05 18:07 <leoboiko> como faço pro yum disso saber que git existe?
    18:07 <leoboiko> ou tem que instalar na mão?
06 18:07 <ehabkost> se nã tiver no RHEL^WCentOS, adicione o repositório do EPEL
    18:07 <ehabkost> mas acho que o RHEL5 tem git sim
07 18:08 <leoboiko> aqui nã tem
08 18:08 <ehabkost> mas, anyway, recomendo instalar do source. :)
    18:08 <ehabkost> nã tem motivo pra usar empacotado e nã do source
09 18:08 <leoboiko> bom, vou botar o source entã. mais fãcil que aprender a usar yum
10 18:08 <ehabkost> nã é complicado, deve ter algo pra botar o .repo do EPEL na
    pãgina do EPEL
    18:08 <ehabkost> http://fedoraproject.org/wiki/EPEL
    18:09 <ehabkost> ah, melhor ainda
    18:09 <ehabkost> tem um pacote que ao ser instalado, adiciona o repo ao yum
```

¹A notaçã com chaves angulares segue o padrã dos bate-papos em IRC, *Internet Relay Chat*.

- 18:09 <ehabkost> eu recomendo fortemente ter o EPEL à mão
- 11 18:09 <leoboiko> wtf is EPEL
- 12 18:11 <ehabkost> "Extra Packages for Enterprise Linux (EPEL) is a volunteer-based community effort from the Fedora project to create a repository of high-quality add-on packages for Red Hat Enterprise (RHEL) and its compatible spinoffs such as CentOS or Scientific Linux. Fedora is the upstream of RHEL and add-on packages for EPEL are sourced from the Fedora repository primarily and built against RHEL."
- 18:11 <ehabkost> :P
- 18:11 <ehabkost> são pacotes extras para o RHEL/CentOS, feitos pela "comunidade"
- 13 18:15 <leoboiko> é seguro usar este
<http://download.fedora.redhat.com/pub/epel/5/i386/epel-release-5-3.noarch.rpm>
do RHEL5 no centos5?
- 14 18:18 <ehabkost> centos == rhel, então sim
- 18:18 <ehabkost> centos é o rhel recompilado e sem o trademark da red hat. tem gente aqui que defende que a existência do centos é um bug :)
- 18:18 <ehabkost> (incluindo eu)
- 15 18:19 <leoboiko> gostei do yum fazer update automático
- 18:20 <leoboiko> é git 1.5 ainda, acho que vou instalar o fonte mesmo
- 18:20 <leoboiko> o meu cliente no ubuntu é 1.6
- 16 18:20 <ehabkost> o yum fazer update automático foi um "WTF" a primeira vez que viu
- 18:20 <ehabkost> s/viu/vi/
- 18:20 <ehabkost> mas hoje é tão natural
- 17 18:21 <leoboiko> bem, eu considero a existência do RH um bug :3
- 18:21 <leoboiko> mas foi bom instalar o yum, pelo menos pude pegar o asciidoc para compilar o git
- 18 18:21 <ehabkost> a existência do Fedora também? 8)
- 19 18:22 <leoboiko> sim
- 18:22 <leoboiko> devia ser tudo debian-derivativos
- 20 18:22 <ehabkost> eu concordo, até. mas se for me preocupar com isso, vou deixar de escrever software :P
- 21 18:22 <leoboiko> ainda mais agora que não me contrataram, aí eu duplamente não gosto mais
- 22 18:22 <ehabkost> porque se for ver, todo software tá refazendo algum trabalho que

alguém já fez

23 18:22 <leoboiko> e eu não gosto do ubuntu também, porque também não me contrataram

24 18:23 <ehabkost> bsd? 8)

25 18:23 <leoboiko> bsd contrata gente?

26 18:23 <ehabkost> em algum lugar, talvez

18:23 <ehabkost> mas se não contratar, é esse o ponto. eles não vão poder te recusar se não estiverem contratando :P

27 18:25 <leoboiko> ah, aí o debian já é suficiente

18:25 <leoboiko> depois que o ubuntu me recusou, voltei a usar debian no eee pc 8)

3.2 Contexto

Os interlocutores se conhecem desde 2001 e conversam via Internet quase diariamente, o que significa que possuem uma quantidade muito grande de conhecimento do mundo em comum—conhecimento que orienta a conversação mesmo quando implícito. Além disso, ambos os interlocutores possuem alguma relação com uma subcultura específica: a dos programadores de software livre, ou “hackers”² (2, 10). Sendo ex-colegas de um curso de ciência da computação e ex-colegas de trabalho na área, os locutores não só compartilham conhecimento técnico e subcultural, mas também sabem de antemão que o outro compreenderá referências a esses conhecimentos. Assim, o registro (*log*) da conversação resultou fortemente intertextual e contextualizado, podendo ser bastante críptico para terceiros.

Os interlocutores são usuários do sistema operacional livre, Linux. Um sistema operacional é o programa de base de um computador, sobre o qual todos os outros programas se organizam; e “software livre” é aquele que permite ao público copiá-lo, inspecionar seu funcionamento e modificá-lo livremente. No caso do Linux, essa liberdade criou dezenas de variações (distribuições ou “distros”) do sistema operacional, que competem por público e atenção³.

Algumas das distribuições são mantidas inteiramente por hobbistas em tempo livre (uma “comunidade”), e outras são produtos de empresas. Debian GNU/Linux é uma distribuição comunitária, da qual é derivado o Ubuntu Linux, comercial, da empresa sul-africana Canonical. Red Hat Enterprise Linux é a distribuição comercial da empresa Red Hat. Ele possui duas

²A palavra “hacker” assumiu no vernacular o sentido de alguém que invade sistemas de segurança. Neste trabalho a palavra é empregada no sentido original dado pela subcultura dos programadores, ou seja, o de um programador entusiasmado pelos detalhes de funcionamento dos sistemas (q.v. referências citadas).

³Tecnicamente, o Linux é um núcleo de sistema operacional. As distribuições não são modificações do Linux *stricto sensu* e sim conjuntos diferentes de programas que acompanham o núcleo, constituindo “sistemas operacionais” *lato sensu* (11--14).

variantes comunitárias, o Fedora (patrocinado pela empresa) e o CentOS (independente).

BSD, a Distribuição de Software de Berkeley, refere-se no texto a uma série de sistemas operacionais livres relacionados entre si que se originam do sistema epônimo da Universidade da Califórnia de 1977. Embora aproximadamente equivalentes ao Linux, esses sistemas são pouco conhecidos do público não-especializado (14).

3.2.1 Glossário de termos e jargão empregados

Os termos em negrito são definidos no próprio glossário. Consultar também a seção anterior para uma explicação mais ampla de conceitos-chave.

== (Igual-igual): Operador de equivalência estrita na linguagem de programação C. Marca de jargão com o sentido de “é igual a”.

^ W (Control-W): Representação jocosa do efeito de um computador que falhou em interpretar o comando para apagar a última palavra. Ver discussão na seção 4, turno 06.

asciidoc : Programa que, no contexto, aparece como pré-requisito para poder **compilar** o **git**

Bug: Erro, defeito. Opõe-se a “*feature*” (qualidade, funcionalidade).

BSD: *Berkeley Software Distribution*; família de sistemas operacionais livres similares ao Linux, mais antiga mas menos popular.

CentOS: Distribuição de Linux comunitária, não-oficial, **derivada** do **Red Hat**.

Código-fonte: Instruções textuais que definem um programa. Precisa ser **compilado** antes de usar. Uma de duas formas de distribuir software livre; opõe-se a **pacote**.

Compilar: Processo de transformar o **código-fonte** num programa usável.

Comunidade: No contexto, grupo de hobbistas e voluntários que usa, escreve e mantém software livre sem recompensa financeira. Opõe-se a empresas.

Debian: Debian GNU/Linux, distribuição Linux não-comercial e mantida por uma **comunidade**.

Derivado: No contexto, uma distribuição Linux que é criada a partir de modificações em outra distribuição já existente. Os derivados acabam criando uma “família” de distribuições

semelhantes. Na conversação são opostas duas grandes famílias, os derivados de **Debian** e os de **Red Hat**.

Eee PC: Modelo de computador portátil vendido pela Asus.

Empacotado: Ver **pacote**.

EPEL: *Extra Packages for Enterprise Linux*, “**Pacotes** Extras para o [Red Hat] Enterprise Linux”. **Repositório** mantido pela **comunidade**.

Fedora: Distribuição de Linux comunitária, **derivada** do **Red Hat** e patrocinada pela empresa.

git : Software usado por programadores para gerenciar alterações em programas.

Pacote: Programas “pré-**compilados**” para facilitar a instalação. O software **yum** é usado no **Red Hat** e **derivados** para localizar e instalar pacotes. Opõe-se a **código-fonte**.

Red Hat: 1) Empresa de Linux. 2) **RHEL**, a distribuição Linux vendida por esta empresa. 3) Qualquer distribuição **derivada** do RHEL, como o **Fedora** e o **CentOS**.

Repositório: Sítio na Internet que disponibiliza **pacotes**.

RH: **Red Hat**.

RHEL: Red Hat Enterprise Linux, distribuição Linux comercial e principal produto da Red Hat.

RHEL5: Red Hat Enterprise Linux, versão 5.

.repo : Arquivo de texto que explica ao **yum** como encontrar um **repositório**.

Servidor: Computador de grande porte que provê serviços para uma instituição ou empresa.

Source: Ver **código-fonte**.

s/<a>// Comando do editor de textos **vi** para substituir o texto “<a>” por “”. Usado em conversações como uma maneira dentro do jargão de realizar auto-correções (3, p. 28); “Onde escrevi ‘<a>’, leia-se ‘’”.

Ubuntu: Distribuição Linux comercial da empresa Canonical, **derivada** do Debian.

yum : Software de instalação de **pacotes** do Red Hat e **derivados**.

WTF: “*What the fuck*”, “mas que diabos” em linguagem chula. Exclamação de perplexidade comum em linguagem de Internet.

Nota-se que, apesar da densidade do jargão (demonstrada pelo tamanho do glossário), apenas um termo técnico foi estranhado na conversação (“EPEL”, no turno 11). Os interlocutores possuem uma estimativa razoável do conhecimento um do outro e sabem que podem empregar os termos sem causar confusão⁴. Ou seja, também nas conversações escritas aplica-se o princípio da parcimônia (3, p. 77).

⁴Examinando o *corpus*, descobriu-se que nem <leoboiko> nem <ehabkost> usaram uma forma como “ ^ W ” com suas esposas uma única vez, embora tenham-na empregado centenas de vezes entre si.

4 *Análise da conversação*

A análise prosseguirá turno a turno, levantando pontos relevantes do ponto de vista da teoria.

Turno 01

Nas conversações por IM as introduções de tema súbitas e não marcadas parecem mais freqüentes que na fala. Uma forma interessante de introdução são as *hipertextuais*: o interlocutor A encontra na Internet um texto ou outro recurso que julga que interessará a B e envia-o em uma mensagem, muitas vezes sem nenhuma explicação ou pré-sequência, pois supõe que B pode avaliar o contexto por si só simplesmente seguindo a referência eletrônica. Dessa forma, uma URI (identificador universal de recursos, endereço da Internet) serve de marcador de introdução de tópico, e sobre o recurso referenciado pelo hipertexto segue-se o rema/comentário. Tal forma de conversação casual não precisa da atenção imediata dos interlocutores.

<leoboiko>, no turno 1, está marcando que quer iniciar uma conversação que *não* é do tipo casual. Assim, ele abre chamando a atenção com um pedido de ajuda. O pedido significa que ele gostaria de atenção imediata e constante; pedido que é aceito, de forma que as respostas de <ehabkost> são fornecidas todas entre 1 a 3 minutos (em contraste, em conversações casuais no *corpus* encontramos exemplos de réplicas depois de mais de 30 minutos de intervalo).

O pedido de ajuda é polifônico, e faz referência intertextual a um clichê lúdico da Internet ou “meme” (15). O meme neste caso é “*lolspeak*”, espécie de corrupção altamente estruturada da ortografia inglesa originalmente apresentada sobreposta a fotos de gatos, como se os gatos estivessem tentando escrever¹. *Halp* é a forma padrão em *lolspeak* para *help* “ajuda, socorro” (16). <leoboiko> sabe que <ehabkost> conhece este meme e interpretaria plenamente o enunciado, de forma que sua escolha intertextual teve duas intenções ilocucionárias distintas: pedir a colaboração de <ehabkost> e também, empregando “piadas internas”, estabelecer a si mesmo e a <ehabkost> como parte do mesmo grupo subcultural (1).

¹Em termos lingüísticos, no pedido “*halp*” coexistem o locutor <leoboiko> e um enunciador-genérico felino (fictício e humorístico).

Turno 02

Como se observa pelo restante da conversação, em geral os interlocutores optam pela escrita ortográfica e sem abreviações, que consideram de mais prestígio (com exceção da liberdade no uso de minúsculas, cuja digitação é mais conveniente). Contudo, neste turno <ehabkost> emprega abreviações. Isto decorre do fato que o turno 02 faz par conversacional com o turno 01, como confirmação do pedido de atenção (um “estou aqui”). Respondendo à polifonia, <ehabkost> ratificou o ato de inclusão cultural que <leoboiko> realizou com o uso de *lolspeak*, e validou-o com escrita igualmente não-ortográfica.

Turno 03

A maioria dos turnos assume conhecimento técnico de ambas as partes; as descrições dos termos estão no glossário à página 10.

Neste turno <leoboiko> fala em “meu servidor”. <leoboiko> sabe que <ehabkost> sabe que está desempregado e não teria dinheiro para um computador caro como um servidor, e também que está prestando serviços informais. <ehabkost> , como esperado, não tem nenhuma dificuldade em entender que “meu servidor” significa o de alguma empresa que contratou <leoboiko> temporariamente. Forte contextualização e dependência de conhecimento compartilhado, típica de conversações.

Turno 04

Neste turno <ehabkost> realiza dois atos. O primeiro é uma ironia jocosa que alude a uma competição amigável: <leoboiko> prefere as distribuições Linux da família Debian, e <ehabkost> trabalha com as da família Red Hat. Locucionalmente, “ueba” parece estar expressando alegria porque <leoboiko> está usando um sistema estilo Red Hat; mas, ilocucionalmente, o ato realizado é o de provocação.

O segundo enunciado é um simples sinal de entrega de turno, e marca prontidão para que <leoboiko> continue a explicar seu problema. Os turnos 1–4 funcionam como uma pré-seqüência de pedido, conforme descrito por Marcuschi, e o turno 04 se encaixa na posição II de seu esquema (3, p. 45).

Turno 05

<leoboiko> responde simultaneamente aos dois atos do turno 04. Além de concretizar o pedido de informação em si, ele também responde à provocação com um revide, chamando o

sistema Red Hat de “isso”.

Turno 06

O uso de “ ^ W ” (lê-se “Control-W”), um intertexto, merece explicação. Como discutido na seção 2.1, existiram sistemas de IM nos quais a construção do texto era em tempo real, de forma que o usuário assistia à digitação do parceiro, incluindo erros e correções. Porém, devido a problemas (frequentes) de compatibilidade, nem sempre o computador interpretava corretamente os códigos para apagar a última letra (tecla Control mais H) ou palavra (Control + W). Ao invés de executar o comando, o computador imprimia uma representação gráfica: circunflexo para a tecla Control, seguido da letra do comando. Por reflexo, o usuário muitas vezes insistia no comando, o que simplesmente gerava mais lixo na tela. Assim, um usuário que errasse na digitação de uma palavra ou cometesse um ato falho poderia inadvertidamente mostrar ao interlocutor um texto como o seguinte:

Eu acho sua mãe muito gost^H^H^H^H^H^H^H^H

Esta representação de erros na tela foi cooptada pela comunidade *hacker* como uma forma humorística de expressar falsa auto-correção, como nos exemplos abaixo (extraídos de conversações distintas no *corpus* do trabalho):

<leoboiko> com dor no bolso^Wcoração, mas acho que sim

<ehabkost> para ter um mecanismo para obrig^Wincentivar o uso
de formatos padrão

<ehabkost> será que o modelo atual exige que tudo que
transmite informação (incluindo gravidade) tenha
uma partícula^Wonda^Wpartícula-onda associada?

Na conversação em análise, <ehabkost> expressa desagrado com a existência da versão comunitária independente do Red Hat Enterprise Linux, o CentOS, sugerindo que este não acrescenta nada em relação a aquele. Seu desagrado, prenunciado aqui, será introduzido como tópico no turno 14.

Formas como o “ ^ W ”, além de seres marcadores de jargão e portanto de grupo, compensam certas deficiências que a escrita teria em relação à fala conversacional—oferecendo, por

exemplo, uma alternativa à entonação que assinalaria sarcasmo.

Turno 08

Anyway, source: Apesar de em geral conversarem escrevendo português em norma-padrão, os interlocutores não se importam em misturar inglês arbitrariamente. Como trabalhavam para estrangeiros, liam textos em inglês, e se distraíam com a Internet anglófona, a mistura cognitiva de códigos era bastante natural, e eles não se exigiam o esforço extra de traduzir para o português aquilo que veio à mente em inglês.

Curiosamente, nenhum dos interlocutores realiza essa mistura de código na fala, mesmo falando um com o outro.

Este é mais um exemplo de conhecimento compartilhado de mundo; os locutores só se permitem a mistura de código porque sabem que seu interlocutor não só conhece inglês mas também não desprestigia estrangeirismos.

Turno 10

O termo “EPEL”, desconhecido de <leoboiko>, foi introduzido por <ehabkost> no turno 06, mas <leoboiko> o ignorou e tentou direcionar a conversação para outro tópico (“*source*”, nos turnos 08–09). Embora a mudança tópica tenha sido fluente, aqui <ehabkost> retoma o tema EPEL, repetindo-o em três atos de fala distintos e ainda introduzindo uma URI (ver discussão do turno 01) para informação contextual. Esta dinâmica é a de uma seqüência alternada (3, p. 81), que Marcuschi afirma ser sintomáticas do interesse pelos interlocutores em debater temas distintos (o que de fato é o caso). <ehabkost> usa a auto-repetição como ferramenta para direcionar o tópico, o que é similar mas não idêntico à repetição confirmativa de Koch (4, p. 136).

As mensagens 3–4 fazem correção da primeira. Este exemplo interessante demonstra nossa motivação em equiparar as mensagens com enunciados ou ato de fala, e as seqüências de mensagens de um mesmo interlocutor com turnos. O processo aqui parece em tudo paralelo ao de auto-correção no mesmo turno, típico da fala (3, p. 32). Contudo, como IMs não são totalmente instantâneas (ver seção 2.1), os interlocutores podem corrigir as sentenças/enunciados antes de enviá-los e estas correções intra-sentença não fazem parte da conversação.

Turno 11

Tendo sido forçado a aceitar o tópico “EPEL” pela insistência de <ehabkost> no turno 10, <leoboiko> admite ignorância e pede esclarecimentos. A forma do pedido é mais um exemplo

de intertextualidade através de jargão. A sintaxe utilizada, embora coincida com inglês², na verdade vem do comando `wtf` do Unix; digitada numa linha de terminal, o computador responderia com a expansão da sigla.

A motivação e semântica do uso de jargão e inglês já foram discutidos.

Turno 12

Ao invés de escrever uma resposta, <ehabkost> copia uma descrição do recurso hipertextual que forneceu no turno 10, marcando-o com aspas (não há necessidade de traduzir o inglês). Tais operações de copiar-e-colar são simples de se fazer e, conseqüentemente, comuns em conversas por IM, contrastando-as com as faladas.

<ehabkost> modaliza o copiar-e-colar com um pictograma de Internet (*emoticon*): “:P”, símbolo muito difundido de um rosto mostrando a língua (rotacionado horizontalmente por limitações técnicas do desenho com caracteres tipográficos). Este pictograma, parte de uma família de construção semelhante, é empregado para expressar irritação, contrariedade ou ironia. É interessante notar que a comunicação na Internet reúne características de toda a história da escrita, como a escrita silábica (empregada no turno 02), abreviações e simplificações que remetem aos manuscritos ou à taquigrafia (como a escrita sem distinção maiúscula/minúscula ou o uso de um repertório codificado de siglas), e, claro, os pictogramas³ (17).

A razão da modalização foi que a pergunta de <leoboiko> no turno com o qual este faz par (11) poderia ter sido facilmente respondida através do hipertexto fornecido no turno anterior (10). Não buscar informações por si mesmo é uma pequena quebra de etiqueta em mensagens de IM. O próprio ato de colar a descrição carrega a mesma força ilocucional de reprovação do *emoticon*; ao colar o conteúdo de um recurso que forneceu, <ehabkost> repreende levemente o interlocutor por não o ter examinado. Tais expectativas culturais sobre o hipertexto são, desnecessário dizer, ausentes da conversação falada.

Tendo expressado reprovação, <ehabkost> conclui seu turno respondendo afinal ao que <leoboiko> havia perguntado no turno anterior. As aspas em “comunidade” marcam o uso técnico do termo, talvez evitando que o locutor assuma a responsabilidade da conotação positiva, (isto é, como aspas de proteção, diferenciação, e talvez questionamento, na classificação de Koch) (4, p. 69).

²Como explicado no glossário, “WTF is EPEL” seria lido como “*What the fuck is EPEL*”, ou seja, algo como “o que diabos é EPEL” em linguagem chula.

³A natureza pictórica do *emoticon* “:P” fica clara ao considerar discussão que o autor teve com Habkost. Indagado sobre por que motivo, em todo o *corpus*, este emprega exclusivamente os sinais “:P” e nunca “:p”, Habkost respondeu que a alternativa com letra minúscula “simplesmente não parece certa”.

Turno 13

Novamente a introdução de novo tópico através de URI. A quebra de tópico foi reforçada pela pausa de 4 minutos entre este turno e o anterior, ajudando a marcar que não são pares (ainda que, como mencionado, pausas não necessariamente impliquem em quebra de par, mesmo quando muito mais longas que esta).

<leoboiko> usa a capitalização de forma absolutamente inconsistente, vertendo “RHEL5” em maiúsculas mas “centos5” em minúsculas. O fato não causa nenhuma estranheza e é totalmente ignorado.

Turno 14

Em contraste com o anterior, aqui a pausa (3 minutos) não tem significado semântico. <leoboiko> assume que, devido à sua própria pausa, <ehabkost> se afastou da conversação e precisa de um tempo para perceber que ela foi retomada.

O igual-igual (==) é do jargão, e foi descrito no glossário.

O pictograma “:)” representa um sorriso, e é empregado no final de enunciados como atenuador (aproximadamente “não leve isto muito a sério”).

Bugs são defeitos ou erros em software, e opõem-se a *features* (qualidades ou funcionalidades). Já “A existência do CentOS é um *bug*” é uma referência intertextual de *détournement* (4, p. 70). Seguindo Pullum, chamamos de *snowclone* a um ditado ou clichê que é usado principalmente em customizações tópicas, ou seja, para o qual *détournements* são especialmente comuns (18). Um *snowclone* popular no meio *hacker* é: “Isto não é um *bug*, é uma *feature*” (ou seja, isto pode parecer um problema, mas na verdade é uma qualidade). <ehabkost> alude a este clichê mas o inverte, dizendo que a existência do CentOS pode parecer uma coisa boa, mas é um erro.

No último ato um enunciado conversacional parentético é marcado na escrita com parênteses.

Com este turno <ehabkost> introduz, de forma fluente, o tópico sugerido no turno 06.

Turno 15

<leoboiko> ignora o novo tópico e introduz uma subsequência encaixada, fato que não causa estranhamento; o turno 16 fará par com este, e o 17 com o 14, retomando o tópico. Este tipo de subsequência encaixada associativa não-marcada (3, p. 82) parece ser muito comum em

IM, talvez pela facilidade em recapitular as linhas anteriores através do registro escrito (que está sempre visível).

Turno 16

<ehabkost> usa aspas para indicar que não está usando “WTF” como modulador do enunciado atual, como seria normal.

O segundo enunciado é uma forma para auto-correção codificada no jargão *hacker*, adaptada de um comando do editor de textos `vi`; no caso o comando seria “substitua ‘viu’ por ‘vi’”, portanto com o sentido de “onde eu escrevi ‘viu’ leia-se ‘vi’”. Novamente a auto-correção auto-iniciada se dá dentro do mesmo turno.

A multiplicidade de jargões textuais pré-definidos para correções, citações e outros procedimentos conversacionais é outro indício que a interação escrita via Internet pode ser produtivamente considerada como conversação.

Turno 17

Sem precisar de marcação, o primeiro enunciado é rema do tema apresentado em 14. O pictograma usado é a “cara de gato”, que expressa desinibição e provocatividade. De forma similar mas não idêntica ao sorriso simples “:)”, ele atenua a ofensividade da crítica que <leoboiko> está fazendo ao sistema com o qual <ehabkost> trabalha.

O segundo enunciado é independente do primeiro (talvez seja o caso de se falar em dois turnos), e segue a linha dos turnos 15–16 (que será abandonada aqui).

Turno 18

O segundo enunciado de 17 não foi atendido; <ehabkost> optou por levar a discussão para o tema anterior à subsequência encaixada. O pictograma é o “rosto com óculos escuros” e significa “estou tranquilo, estou legal”. Ele age como confirmação do pedido de atenuação expresso pelo pictograma do primeiro enunciado de 17. Tais trocas de modalizadores também substituem entonação, linguagem corporal e outros mecanismos que a escrita não têm para expressar comunicação supra-lingüística—aquí, a disposição mútua em manter a discussão amigável.

Turno 19

Além do uso de mistura de códigos português/inglês, os interlocutores também se permitem fazer traduções ou transposições literais de uma língua para outra, que seriam ininteligíveis

para um interlocutor não-bilíngüe. Uma manifestação comum é usar um radical de uma língua com morfemas flexionais da outra. O qualificador “-derivativos” é uma aportuguesação de “-derivatives”.

Essas transposições são produzidas conscientemente e percebidas conscientemente pelo interlocutor, que tem de interpretá-las de forma similar a uma adivinhação. São portanto uma espécie de brincadeira metalingüística, que chama a atenção para o código.

Turno 21

A sintaxe é típica da fala e não da escrita. Em geral os dois interlocutores seguem sintaxe do texto escrito padrão, mas não se importam em desviar dela.

“Aí” e “mais” são marcadores conversacionais verbais transcritos para o texto, e indicam que o processo lingüístico é conversacional e não planejado.

Turno 22

Os turnos 20 e 22 foram planejados localmente como um único turno, assim como o 21 e o 23. Porém os enunciados saíram cruzados, ou seja, houve sobreposição; <ehabkost> não havia lido a mensagem de 21 ao escrever 22 e não está respondendo a ela.

Turno 23

Tendo estabelecido o tom mais casual, aqui também <leoboiko> usa marcas conversacionais tipicamente verbais (“também” pós-posicionado).

Turno 24

<ehabkost> desiste do tópico de 20/22 e ratifica a tomada de voz de 21/23.

O pictograma é o mesmo do turno 18, mas aqui é usado mais fortemente na sua acepção de “legal”, marcando a jocosidade de uma sugestão pouco realista.

Turno 26

O pictograma de ironia (:P) sinaliza falsa indignação com o fato que <leoboiko> não reconheceu o caráter jocoso de 24.

Turno 27

A conversação termina sem nenhum protocolo de fechamento, algo freqüente entre esses dois interlocutores. O assunto está esgotado, mas o canal do sistema de IM está sempre aberto para retomar esta conversação ou iniciar outra.

Apesar das quebras de tópico, mudanças, subsequências, negociações de turno etc., a conversação manteve unidade do tópico subjacente. Isto não é sempre verdadeiro no *corpus*, e aqui se deve sobretudo ao fato da interação ter sido motivada (como pedido de ajuda técnica).

5 *Conclusão*

No decorrer da análise vimos que os interlocutores de uma interação por mensagens instantâneas (IM) mobilizam tanto de recursos tradicionalmente associados com a escrita (tomada como necessariamente planejada), quanto aqueles associados com a conversação (tomada como necessariamente falada). Devido à natureza não completamente instantânea do mecanismo de IM, muitas características importantes da conversação falada (como as hesitações e correções intra-sentença) não aparecem. Apesar disso, nos parece claro que a interação por IM se caracteriza fundamentalmente como processo, e não resultado de processo; como espontânea e descontínua, e não pré-definida; contextualizada e não descontextualizada; portanto, como conversação e não texto planejado. Tal conclusão nos leva a reavaliar as “características da fala e da escrita”, conceitualizando não apenas uma variável (fala/escrita) mas sim duas (fala/escrita planejada/conversacional).

Referências Bibliográficas

- 1 PRETI, D. A gíria na cidade grande. *Revista da Biblioteca Mário de Andrade*, v. 54, p. 139--143, 1996.
- 2 MIT AI LAB. *jargon.txt: The Original Hacker's Dictionary*. 1988. Disponível em: <<http://www.dourish.com/goodies/jargon.html>>. Acesso em: nov. 2010.
- 3 MARCUSCHI, L. A. *Análise da Conversação*. São Paulo: Ática, 2000.
- 4 KOCH, I. V. *O texto e a construção dos sentidos*. São Paulo: Contexto, 2003.
- 5 AUSTIN, J. L. *How to do things with words*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1975.
- 6 WIKIPEDIA. *Instant Messaging*. 2010. Disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/Instant_Message>. Acesso em: nov. 2010.
- 7 GOOGLE INC. *Update on Google Wave*. 2010. Disponível em: <<http://googleblog.blogspot.com/2010/08/update-on-google-wave.html>>. Acesso em: nov. 2010.
- 8 VLECK, T. V. *The History of Electronic Mail*. 2008. Disponível em: <<http://www.multicians.org/thvv/mail-history.html>>. Acesso em: nov. 2010.
- 9 TOBIAS, P. *talk(1): BSD General Commands Manual*. [S.l.], 1999.
- 10 RAYMOND, E. S. *The Jargon File*. 2003. Disponível em: <<http://www.catb.org/jargon/html/index.html>>. Acesso em: nov. 2010.
- 11 LINUX ONLINE INC. *Linux Distributions*. 2008. Disponível em: <<http://www.linux.org/dist/>>. Acesso em: nov. 2010.
- 12 THE FREE SOFTWARE FOUNDATION. *The Free Software Definition*. 2010. Disponível em: <<http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>>. Acesso em: nov. 2010.
- 13 LINUX ONLINE INC. *What Is Linux*. 2008. Disponível em: <<http://www.linux.org/info/index.html>>. Acesso em: nov. 2010.
- 14 DISTROWATCH.COM. *Top Ten Distributions*. 2010. Disponível em: <<http://distrowatch.com/dwres.php?resource=major>>. Acesso em: nov. 2010.
- 15 SHIFMAN, L.; THELWALL, M. Assessing global diffusion with web memetics: The spread and evolution of a popular joke. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, John Wiley & Sons, Inc., New York, NY, USA, v. 60, p. 2567—2576, December 2009. ISSN 1532-2882. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1002/asi.v60:12>>.

- 16 PROJECT, L. B. T. *How to speak lolcat*. 2010. Disponível em: <http://www.lolcatbible.com/index.php?title=How_to_speak_lolcat>. Acesso em: nov. 2010.
- 17 KATO, M. A. *No Mundo da Escrita*. São Paulo: Ática, 1998.
- 18 PULLUM, G. K. *Snowclones: Lexicographical dating to the second*. 2004. Disponível em: <<http://itre.cis.upenn.edu/~myl/languageelog/archives/000350.html>>. Acesso em: nov. 2010.