

Experimento - Caixas

Descrição: Os participantes tentam adivinhar o conteúdo de diferentes caixas sem abri-las, discutindo e negociando até chegarem a uma solução consensual.

Objetivos: obter recursos linguísticos para a marcação de evidencialidade, modalidade epistêmica e estrutura informacional em discursos semiespontâneos. Como a condição para encerrar o jogo é chegar a uma solução consensual, o experimento é muito útil para estudar a negociação conversacional do conteúdo informacional e sua integração em uma projeção de informações mutuamente conhecidas e compartilhadas (*common ground*, cf. Krifka 2007).

Participantes

Falantes: 2

Pesquisadores: 2 ("técnico" + "moderador")

Materiais e preparação

Caixas: São necessárias três caixas de papelão de tamanho médio que possam ser fechadas completamente.

Objetos para o conteúdo: São necessários vários objetos diferentes que atendam às seguintes condições: 1) cabem completamente dentro da caixa quando ela está fechada; 2) diferem em peso, atributos táteis, sons que emitem quando movidos, dimensões e natureza geral; 3) não estão completamente fora da vida cotidiana dos falantes; 4) deve ser possível determinar (adivinhar) sua identidade quando estão dentro da caixa fechada dentro de 3 a 10 minutos. É colocado apenas um objeto por caixa. O número total de objetos deve ser de pelo menos o dobro do número de caixas, para que haja opções diferentes suficientemente para aplicar o experimento na língua indígena e na língua de contato, usando objetos diferentes a cada vez. Apenas como exemplo do tipo de objetos que podem ser usados, considere que usamos um saco de milho, um brinquedo de lagartixa de madeira, um molho de chaves, um telefone celular, um rolo de papel higiênico e um carro de controle remoto.

Como fazer isso

Para cada sessão em cada língua, os pesquisadores escolhem três objetos e os colocam em três caixas separadas. As caixas devem ser bem fechadas para que não se abram acidentalmente antes do final do experimento. O moderador apresenta a primeira caixa aos falantes e explica que eles devem adivinhar seu conteúdo juntos. Eles podem manipular a caixa de qualquer forma que não a danifique e também não a abra: podem segurá-la com as mãos, movê-la, virá-la, sacudi-la para ouvir o que está se movendo dentro dela, pesá-la com as mãos, cheirá-la, etc. Ambos têm permissão para manipular a caixa livremente. Com base nas impressões que obtiverem dessa forma, eles devem tentar adivinhar o que há dentro da caixa e apresentar soluções um para o outro. Eles devem ter tempo suficiente para discutir, argumentar, tentar convencer um ao outro e manipular a caixa várias vezes até chegarem a uma conclusão com a qual ambos concordem.

É importante deixar claro que eles só podem ganhar ou perder juntos, pois não se trata de um jogo de um contra o outro. Quando não conseguirem chegar a um acordo ou não saberem como proceder, o moderador pode ajudar com pequenos conselhos ou outras intervenções mínimas. Somente quando os falantes tiverem concordado com uma solução consensual, o moderador encerra o jogo e abre a caixa para ver se eles adivinharam corretamente. Em seguida, o jogo é repetido com a segunda e a terceira caixa. Tudo isso é registrado, desde o início das instruções até o final da discussão, que geralmente ocorre após a revelação do conteúdo da caixa. CUIDADO: Para a gravação, é muito importante que os falantes tentem não falar enquanto sacodem a caixa, pois o ruído tira a

possibilidade de analisar acusticamente e até mesmo de entender bem a parte em que isso está acontecendo. O moderador deve instruí-los a não fazer isso e também pode lembrá-los disso quando parecerem ter se esquecido disso durante o jogo.

Literatura

Krifka, Manfred. 2007. Basic Notions of Information Structure. In Caroline Féry, Gisbert Fanselow & Manfred Krifka (eds.), *Interdisciplinary Studies on Information Structure: The notions of information structure* (Working Papers of the SFB 632 Interdisciplinary Studies on Information Structure 6), 13–56. Potsdam: Universitäts-Verlag.