

## **Experimento - Contação de história**

**Descrição:** Em uma versão adaptada da brincadeira “telefone sem fio”, os falantes contam um após o outro uma história inventada pelos pesquisadores.

**Objetivos:** elicitar estratégias narrativas e recursos linguísticos a elas relacionados em discursos longos e semiespontâneos; elicitare recursos linguísticos empregados na desambiguação de referentes, no contraste e na correção de asserções, bem como na expressão de insistência e em outros aspectos da estrutura informacional.

### **Participantes**

Falantes: 2 (ou mais)

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

### **Materiais e preparação**

Os pesquisadores inventam histórias curtas (cerca de um parágrafo, de modo que o conto não dure mais de 1 a 2 minutos; 1-3 histórias na língua indígena e o mesmo número na língua de contato - produzimos várias versões por causa da dificuldade de prever qual história funcionaria bem ou não) que sejam desconhecidas pelos falantes e que incluam um grande número de palavras que se encaixem no controle métrico (idealmente, elas devem fazer parte das palavras já usadas nos outros jogos, mas se isso restringir muito o processo de criação de histórias, outras também podem ser usadas). As histórias podem ser até certo ponto absurdas ou ilógicas. É importante que, antes de executar o experimento, as histórias tenham sido revisadas e melhoradas com o apoio de um parceiro local (que fale bem a língua e entenda os objetivos da pesquisa), para que o conteúdo linguístico das histórias seja adaptado à variedade local da língua.

As versões finais das histórias devem ser lidas em voz alta e gravadas para obter os estímulos auditivos experimentais. A pessoa que lê os textos de estímulo deve ser um falante nativo local, que se sinta confortável em ser gravado lendo. Se não houver alguém na comunidade que saiba ler na língua nativa, os pesquisadores terão de ajudar um falante local a fazer a gravação, orientando-o a narrar a história frase por frase. O objetivo é fazer com que a versão gravada do conto (possivelmente cortada e/ou composta de frases individuais) soe o mais natural e fluente possível.

As versões gravadas servem como estímulos iniciais no experimento. Isso requer um computador com alto-falantes, no qual a gravação pode ser reproduzida várias vezes durante o experimento.

### **Como fazer isso**

No início, o moderador explica as regras do jogo. Ele deve explicar que os falantes têm papéis diferentes: um deles ouvirá um conto enquanto o outro aguardará do lado de fora da sala; aquele que ouvir o conto primeiro deverá contá-lo para o que estava do lado de fora da sala, que, por sua vez, deverá contá-lo para o moderador. Os falantes são informados de que o importante é memorizar o conteúdo do conto, não as palavras literais, e que eles devem contar a história como se fosse o "seu" conto, ou seja, da maneira que lhes parecer mais natural para contar histórias.

Os falantes e os pesquisadores decidem juntos quem começa (o "primeiro" falante). O outro falante (o "segundo falante") sai da sala onde ocorre a gravação, sozinho ou junto com o moderador (para que não fique entediado ou se sinta abandonado), e espera do lado de fora até ser solicitado a entrar novamente. O primeiro falante fica com o técnico, que o faz ouvir a história gravada no computador. O falante tenta memorizar o máximo possível o conteúdo da história, mas não precisa memorizar palavra por palavra. Ele pode ouvir o conto até três vezes. Depois disso, o segundo falante é trazido de

volta. O primeiro falante conta a história para o segundo falante, tentando incluir o máximo de detalhes possível, mas ainda assim contando-a como se fosse a "sua" história, ou seja, não importa se ele acrescenta ou omite informações, desde que a conte como normalmente contaria histórias. A história é contada apenas uma vez e, em seguida, o segundo falante deve contar a história para o moderador. Nesse momento, é recomendável que o moderador lembre ao segundo falante que está prestes a contar a história que, se ele não tiver certeza de como a história continua ou se tiver esquecido algo, deve perguntar ao primeiro falante. O primeiro falante também pode intervir e corrigir quando tiver a impressão de que o segundo falante está contando "mal" ou dando informações erradas. O jogo termina quando o segundo falante tiver contado a história para o moderador de forma satisfatória para o primeiro falante. Tudo isso é gravado.

Outra opção seria adicionar mais falantes na cadeia de histórias antes que o último conte a história para o moderador.