

## **Experimento – Quem**

*Descrição:* os participantes jogam uma versão do jogo "Quem sou eu?", em que um deles (o "interrogador") tem de adivinhar a identidade de uma pessoa que somente o outro conhece (o "conhecedor").

*Objetivos:* extrair formas básicas e naturais de perguntas pronominais e polares e de declarações proferidas com um máximo de certeza epistêmica de um discurso semiespontâneo.

### **Participantes**

*Falantes:* 2

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

### **Materiais e preparação**

Os pesquisadores preparam várias cartas pequenas. Em cada carta, está escrito o nome de uma pessoa que deve ser conhecida por ambos os participantes. Pode ser uma personalidade pública muito famosa (atual ou histórica), ou alguma pessoa conhecida localmente, ou até mesmo uma das pessoas presentes na gravação (por exemplo, um dos dois pesquisadores, se o relacionamento entre pesquisadores e falantes for amigável o suficiente). De 2 a 4 cartas são suficientes.

### **Como fazer isso**

O moderador dá uma das cartas a um dos falantes (o "conhecedor"), de modo que o outro (o "interrogador") não possa ver o nome escrito nela. O moderador explica aos falantes suas diferentes funções: o conhecedor agora sabe o nome da pessoa que o interrogador deve adivinhar. O interrogador deve tentar descobrir quem é a pessoa usando apenas perguntas. Ele pode fazer perguntas polares ou pronominais, e o conhecedor deve responder com sinceridade, da melhor forma que souber, mas apenas respondendo diretamente à pergunta, sem fornecer nenhuma informação adicional. As únicas perguntas que não são permitidas são as pronominais, que perguntam diretamente a identidade da pessoa ("quem é essa pessoa?" ou "qual é o nome na carta?", etc.), mas as perguntas polares, que perguntam diretamente se é uma pessoa ou outra, são permitidas ("é a pessoa X?" etc.). Quando o interrogador chega a um impasse ou não sabe como prosseguir, o conhecedor pode lhe dar pequenas dicas ou conselhos. Se isso não acontecer por si só em uma situação como essa, o moderador pode sugerir isso ao conhecedor. O jogo termina quando o interrogador consegue adivinhar a identidade correta da pessoa na carta. Tudo isso é gravado, desde o início das explicações do moderador até o final da discussão que pode ocorrer após a revelação do nome na carta. Na sessão de gravação complementar na outra língua, os falantes devem trocar de papéis, de modo que cada um seja interrogador e conhecedor uma vez.