

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LINGUÍSTICA
MESTRADO EM LINGUÍSTICA

Débora Braga Medeiros Ferreira dos Santos

**A emergência de casos de Interação Fictiva como estratégia comunicativa
em *corpus* de fala espontânea do português brasileiro**

Juiz de Fora

2018

DÉBORA BRAGA MEDEIROS FERREIRA DOS SANTOS

**A emergência de casos de Interação Fictiva como estratégia comunicativa
em *corpus* de fala espontânea do português brasileiro**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Linguística da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção de título de Mestre em Linguística.

Orientador: Prof. Dr. Luiz Fernando Matos Rocha.

Juiz de Fora

2018

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca Universitária da UFJF
com os dados fornecidos pelo autor.

Braga, Débora Medeiros Ferreira dos Santos.

A emergência de casos de interação fictiva como estratégia comunicativa em corpus de fala espontânea no português brasileiro /
Débora Braga Medeiros Ferreira dos Santos. – 2018.

132 f. ; il.

Orientador: Luiz Fernando Matos Rocha

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz
de Fora, Faculdade de Letras. Programa de Pós-Graduação em
Linguística, 2018.

1. Estratégia comunicativa. 2. Interação fictiva. 3. Linguística
cognitiva. I. Rocha, Luiz Fernando Matos, orient. II. Título.

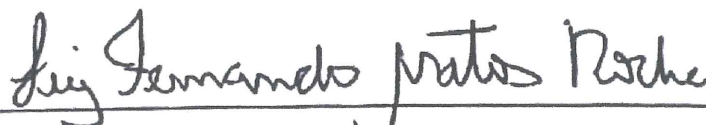
DÉBORA BRAGA MEDEIROS FERREIRA DOS SANTOS

**A emergência de casos de Interação Fictiva como estratégia comunicativa
em *corpus* de fala espontânea do português brasileiro**

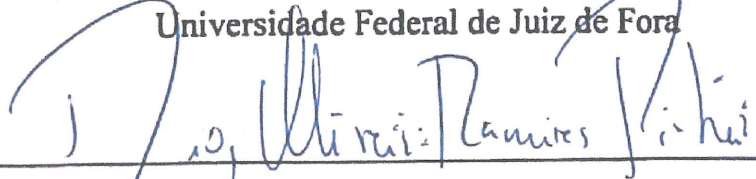
Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Juiz de Fora, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Linguística.

Aprovada em: 21 / 09 / 2018

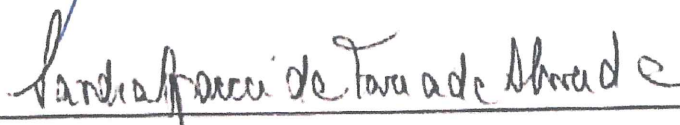
Banca examinadora:



Prof. Dr. Luiz Fernando Matos Rocha – Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora



Prof. Dr. Diogo Ramires Pinheiro – Membro externo
Universidade Federal do Rio de Janeiro



Profª Drª Sandra Aparecida Faria de Almeida – Membro interno
Universidade Federal de Juiz de Fora

Ao meu pai, Rogério (in memoriam)
Com toda gratidão pelos esforços dedicados à minha formação.

AGRADECIMENTOS

Por mais que muitas de nossas conquistas dependa de nossas próprias escolhas e decisões diárias, não se pode esquecer que GENTE PRECISA DE GENTE. É tempo de agradecer a todos que estiveram comigo durante todo esse processo de crescimento pessoal e intelectual. Por isso, sou grata:

A Deus, pela concretização deste trabalho e por mais uma vez ter me concedido saúde física, emocional e intelectual, permitindo-me persistir e alcançar êxito.

À minha mãe, Andréa Braga, que depositou todo amor, incentivo e confiança, acreditando sempre em minha capacidade de conquistar esse título.

Ao meu orientador, Luiz Fernando Matos Rocha, que com muita competência profissional e intelectual, manteve-se paciente, corrigindo, incentivando e passando-me segurança quanto ao meu potencial em poder fazer melhor.

Aos meus amigos e eternos mestres, Carlos Lira e Cátia Degan, que muito me incentivaram a prosseguir nesta caminhada acadêmica.

À minha amiga e futura mestre, Amanda Zancanelli, e ao meu amigo, Luiz Ávila, que foram base emocional e, principalmente, espiritual durante todo o tempo vivido na cidade de Juiz de Fora.

À minha parceira, Leila Magalhães, que com toda a aparente seriedade, fez-se uma excelente companhia para a produção de boas histórias e gargalhadas.

A todos os integrantes do Grupo de Estudos de Interação Fictiva, que gentilmente “doaram suas mentes” durante parte da etapa de análise.

Ao PPG-Linguística, professores, secretárias e demais funcionários, que em momento algum deixaram a desejar no quesito de disposição em apoiar.

À UFJF, por me proporcionar a subida de mais um degrau que hoje me permite vislumbrar um horizonte ainda superior.

À FAPEMIG, pelo amparo financeiro durante parte da pesquisa.

À minha família, que esteve todo tempo à disposição e em oração para que eu chegasse até aqui.

Sabendo que ninguém se faz sozinho: sempre é preciso um olhar de apoio, uma palavra de incentivo, um gesto de compreensão, uma atitude de amor, agradeço a todos que direta ou indiretamente partilharam dessa vitória. De verdade: obrigada, obrigada e obrigada.

“A linguagem visível é a ponta do iceberg da construção invisível do significado que tem lugar enquanto falamos e pensamos.”

Fauconnier (1997)

RESUMO

A organização da conversação em turnos de fala é básica para a interação comunicativa e se constitui uma estrutura de conhecimento dos interlocutores acerca dos usos de linguagem. Pascual (2002, 2006, 2014; PASCUAL; SANDLER, 2016) reconhece a existência de uma base conversacional para o pensamento, a língua e o discurso, a qual contribui para o uso do *frame* de conversação com o intuito de estruturar/modelar a cognição, o discurso e a gramática (PASCUAL, 2014), uso este que define o fenômeno da Interação Fictiva (IF). O uso fictivo do *frame* de conversação é licenciado pelo padrão cognitivo de representações discrepantes de um mesmo objeto, onde o conceptualizador é capaz de produzir e interpretar sentenças ora mais verídicas, ora menos verídicas. Ancorada nas teorias de Fictividade (TALMY, 1996, 2000; LANGACKER, 1999, 2008), metáfora (LAKOFF; JOHNSON, 1980) e Espaços Mentais (FAUCONNIER, 1994, 1997; FAUCONNIER; TURNER, 2002), esta dissertação visou ao mapeamento de ocorrências de Interação Fictiva em cinco conversações do domínio familiar/privado do C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012), *corpus* de fala espontânea do português brasileiro, através de leituras e análises com o auxílio das oitavas. Tendo em vista que o fenômeno pode assumir diversas formas e funções específicas, adotou-se uma abordagem metodológica mista baseada em *corpus* (*corpus-based*) e movida a *corpus* (*corpus-driven*) (SARDINHA, 2004; TOGNINI-BONELLI, 2001), de modo a permitir que o próprio dado mostre as suas particularidades e funções dentro do discurso. Realizou-se, portanto, uma análise do uso real da linguagem, respeitando sua complexidade e dando proeminência à intenção do falante ao fazer o uso de determinadas estruturas. Observou-se que o falante lança mão da IF quando há a necessidade de explicação ou instrução detalhada ou quando há a intenção de persuadir ou convencer o(s) ouvinte(s). Em vista disso, postula-se a IF como uma estratégia comunicativa do português brasileiro capaz de solucionar local e parcialmente conflitos de ordem interacional, como afirma Rocha (2018).

Palavras-chave: Linguística Cognitiva. Interação Fictiva. Estratégia Comunicativa.

ABSTRACT

The organization of the conversation in speech turns is basic for the communicative interaction and constitutes a structure of the uses of language which is known by the interlocutors. Pascual (2002, 2006, 2014; PASCUAL; SANDLER, 2016) recognizes the existence of a conversational basis for thought, language and discourse, which contributes to the use of the conversation frame in order to model cognition, discourse and grammar (PASCUAL, 2014), use which defines the phenomenon of Fictive Interaction (IF). The fictive use of the conversation frame is licensed by the cognitive pattern of discrepant representations of the same entity, where the conceptualizer is able to produce and interpret sentences, sometimes more veridical, or less veridical. This dissertation was based on the theories of Fictivity (TALMY, 1996, 2000, LANGACKER, 1999, 2008), Metaphor (LAKOFF, JOHNSON, 1980) and Mental Spaces (FAUCONNIER, 1994, 1997; FAUCONNIER; TURNER, 2002). It aimed at the mapping of occurrences of Fictive Interaction in five conversations in the family/private domain of C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012), spontaneous speech *corpus* of Brazilian Portuguese, through readings and analyzes with the support of the audios. As we have the knowledge that the phenomenon can take on different specific forms and functions, it was adopted a mixed methodological approach, corpus-based and corpus-driven (SARDINHA, 2004; TOGNINI-BONELLI, 2001), in order to allow the data itself to show its particularities and functions within the discourse. Therefore, an analysis of the actual use of language was made, respecting its complexity and giving prominence to the intention of the speaker when making use of certain structures. It was observed that the speaker uses IF when there is a need for detailed explanation or instruction or when there is an intention to persuade or convince the listener(s). In view of this, the Fictive Interaction is postulated as a communicative strategy in Brazilian Portuguese capable of solving local and partially conflicts of an interactional order (ROCHA, 2018).

Keywords: Cognitive Linguistics. Fictive Interaction. Communicative Strategy.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Metadados relevantes do arquivo bfamcv01.....	41
Quadro 2: Metadados relevantes do arquivo bfamcv02.....	58
Quadro 3: Metadados relevantes do arquivo bfamcv03.....	74
Quadro 4: Metadados relevantes do arquivo bfamcv04.....	84
Quadro 5: Metadados relevantes do arquivo bfamcv05.....	102

LISTA DE EXCERTOS

Excerto 1: Pontos negativos do último campeonato.....	42
Excerto 2: Possibilidade de cenário indesejado.....	44
Excerto 3: Pontos negativos e positivos de campeonato anterior.....	45
Excerto 4: Planejamentos para o próximo campeonato.....	46
Excerto 5: A escolha da quadra São Vicente em um campeonato passado.....	49
Excerto 6: Planos e ideias para o próximo campeonato.....	54
Excerto 7: Idade dos possíveis padrinhos de casamento.....	59
Excerto 8: Possibilidade de convite para ser madrinha.....	61
Excerto 9: Presentes.....	64
Excerto 10: Colaboração financeira quanto a presentes.....	66
Excerto 11: Adequação ao traje de casamento.....	69
Excerto 12: Pajens.....	71
Excerto 13: Convidados e padrinhos.....	72
Excerto 14: Jogo de sinuca - conversa completa.....	80
Excerto 15: Hipótese de se jogar Uno.....	85
Excerto 16: Escolha das cores dos pinos de cada dupla.....	86
Excerto 17: Explicação sobre os cartões.....	89
Excerto 18: Explicação sobre o dado.....	91
Excerto 19: Explicação das principais regras do jogo.....	94
Excerto 20: Dúvidas restantes.....	96
Excerto 21: Decisão de quem começa jogando.....	98
Excerto 22: Início do jogo.....	100
Excerto 23: Início de jogo.....	103
Excerto 24: Salário de jogadores profissionais.....	105
Excerto 25: Jogo em andamento.....	108
Excerto 26: Chegada de conhecidos.....	110
Excerto 27: Gol polêmico.....	112
Excerto 28: Sequência do jogo com jogadores exaltados.....	115

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Significado dos nomes dos arquivos.	37
Tabela 2: Perguntas Fictivas.....	117
Tabela 3: Vocativos fictivos.....	119
Tabela 4: Negação Fictiva.	121

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Caminho cognitivo para a interpretação fictiva.	19
Figura 2: Grade de Hermann.	21
Figura 3: Representação da sentença (1).	30
Figura 4: Representação da projeção mental da fala de GIL.....	47

LISTA DE ABREVIACOES

AutoFic – Autocitao Fictiva
CDD – Composto de Discurso Direto
CF – Comando Fictivo
DD – Discurso Direto
DDF – Discurso Direto Fictivo
IF – Interao Fictiva
MPR – Modelo Pergunta-Resposta
NF – Negao Fictiva
PB – Portugus Brasileiro
PF – Pergunta Fictiva
PMC – Pergunta Modelo Comentrio
VF – Vocativo Fictivo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS GERAIS	19
2.1 FICTIVIDADE: uma visão geral	19
2.2 INTERAÇÃO FICTIVA	22
2.2.1 Interação Fictiva Intersentencial	23
2.2.2 Interação Fictiva Sentencial	24
2.2.3 Interação Fictiva Intrassentencial.....	25
3 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS COMPLEMENTARES	27
3.1 FICTIVIDADE E METÁFORA	27
3.2 TEORIA DOS ESPAÇOS MENTAIS	28
4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	32
4.1 METODOLOGIA MISTA: uma análise baseada em <i>corpus</i> (<i>corpus-based</i>) e movida a <i>corpus</i> (<i>corpus-driven</i>)	33
4.2 O C-ORAL BRASIL	35
4.2.1 Nome dos arquivos.....	37
4.2.2 Convenções básicas da transcrição relevantes para a análise	38
5 ANÁLISE PONTUAL	40
5.1 CONVERSA I.....	41
5.2 CONVERSA II.....	57
5.3 CONVERSA III	74
5.4 CONVERSA IV	84
5.5 CONVERSA V.....	101
6 ANÁLISE GLOBAL	117
6.1 PERGUNTA FICTIVA.....	117
6.2 VOCATIVO FICTIVO	119
6.3 NEGAÇÃO FICTIVA.....	120
6.4 AUTOCITAÇÃO FICTIVA	122
6.5 DISCURSO DIRETO FICTIVO.....	124
6.6 COMANDO FICTIVO.....	125
6.7 COMPOSTO DE DISCURSO DIRETO	126
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	127
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	129

1 INTRODUÇÃO

Trecho I:

“Outrossim, ouvistes que foi dito aos antigos: Não perjurarás, mas cumprirás aos teus juramentos ao Senhor. Eu, porém, vos digo que de maneira nenhuma jureis; nem pelo céu, porque é o trono de Deus; Nem pela terra, porque é o escabelo de seus pés; nem por Jerusalém, porque é a cidade do grande Rei; Nem jurarás pela tua cabeça, porque não podes tornar um cabelo branco ou preto. Seja, porém, o vosso falar: Sim, sim; Não, não; porque o que passa disto é de procedência maligna.”
Mateus 5. 33-37¹

Trecho II:

“Não digam nada que não tenham a intenção de cumprir. Esse conselho está impregnado em nossas tradições. Vocês só pioram a situação quando jogam aquela conversa piedosa: **‘Vou orar por você’**, mas nunca oram; ou: **‘Deus abençoe você’**, mas falam apenas da boca pra fora. As palavras não se tornam verdadeiras apenas porque foram enfeitadas com floreios religiosos. Na verdade, a tentativa de fazê-las soar mais religiosas as tornam menos verdadeiras. Digam apenas ‘sim’ e ‘não’.
Quando vocês manipulam as palavras, cometem um grande erro!”
Mateus 5. 33-37²

No livro de Mateus capítulo 5, do versículo 33 ao 37, o apóstolo adverte os cristãos quanto às promessas vazias, feitas simplesmente por força do hábito, e os instrui quanto ao que devem e não devem fazer. No trecho I, apresenta-se o texto em sua versão tradicional, já no trecho II, tem-se uma versão atualizada do mesmo episódio, escrita em linguagem contemporânea, com o propósito de tornar o texto mais adequado aos dias atuais.

Note que a versão mais atual faz o uso do *frame* de conversação, isto é, da estrutura de conhecimento compartilhada entre os indivíduos acerca das interações verbais cotidianas. Tal escolha faz com que o texto se torne mais próximo do linguajar frequentemente utilizado pela modalidade falada. Provavelmente, isso acontece porque a estrutura conversacional aproximaria o texto bíblico das práticas linguísticas orais experienciadas pelos interlocutores ao longo da vida, ofertando-lhes legibilidade e acessibilidade. Instanciadores do *frame* de conversação, os Discursos Diretos destacados em negrito no trecho II não se referem a usos genuínos de Discurso Reportado, mas a não genuínos ou fictivos. Embora o enunciador seja Mateus, trata-se de (meta)falas generalizadas, passíveis de serem proferidas por qualquer pessoa, sendo, na verdade, inventivamente criadas como estratégia comunicativa, para fins

¹ Versão tradicional da Bíblia Sagrada. Primeira tradução da Bíblia para o português feita por João Ferreira de Almeida.

² Versão da Bíblia em linguagem contemporânea, traduzida originalmente por Eugene H. Peterson no inglês, e para o português, por um grupo de tradutores.

argumentativos e de persuasão; em outras palavras, constituem instâncias de Interação Fictiva (IF).

Como a IF se expressa linguisticamente e no discurso? Qual é o cenário interacional onde se torna proeminente? Por que o fenômeno se mostra eficiente em determinadas situações comunicativas? Por qual razão o falante opta por instâncias de Interação Fictiva? O que ele obtém com a IF? Tais questionamentos foram alguns dos aspectos motivadores principais para desenvolvimento desta pesquisa.

O fenômeno da Interação Fictiva estudado, em primeiro momento, por Pascual (2002, 2006, 2014), pode assumir diversas formas e funções em diferentes línguas. A Interação Fictiva é caracterizada pelo uso do *frame* de conversação com o propósito de estruturar os processos mental, discursivo e linguístico (PASCUAL, 2014). A hipótese inicial é de que a Interação Fictiva seja um recurso de estruturação do discurso e estratégia comunicativa-argumentativa acionado em conflitos interacionais com a finalidade de solucioná-los temporária ou definitivamente (ROCHA, 2018). Busca-se, portanto, a confirmação de tal hipótese e a expansão do estudo do fenômeno no português brasileiro.

A presente pesquisa faz parte do projeto “Interação Fictiva como construção Linguística e estratégia comunicativa”, coordenado pelo professor Luiz Fernando Matos Rocha. O projeto visa ao levantamento de definições e descrições acerca do *frame* de conversação com o objetivo de delimitar e justificar os elementos que servem de *input* para expressões de Interação Fictiva. Promove a articulação entre *frames* cognitivos e interacionais, em uma perspectiva gramático-discursiva por meio de mapeamento e análise de manifestações de Interação Fictiva em *corpora* do português brasileiro, nas modalidades falada e escrita (ROCHA, 2016).

Portanto, o que se pretende aqui é identificar, descrever e analisar ocorrências de Interação Fictiva verificadas no C-ORAL BRASIL (RASO; MELLO, 2012), *corpus* de fala espontânea do português brasileiro, evidenciando as funções argumentativas e os ambientes discursivos propícios à emergência do fenômeno, bem como sua produtividade e frequência na língua, sua forma e função.

Para tal, utiliza-se como escopo teórico a Teoria da Fictividade (TALMY, 1996, 2000; LANGACKER, 1999, 2008), a Teoria da Metáfora (LAKOFF; JOHNSON, 1980), a Teoria dos Espaços Mentais (FAUCONNIER, 1994, 1997; FAUCONNIER; TURNER, 2002), e, principalmente a Teoria do fenômeno da Interação Fictiva (PASCUAL, 2002, 2006, 2014; PASCUAL; SANDLER, 2016).

Quanto à escolha metodológica, utilizou-se a Linguística de *Corpus* (SARDINHA, 2004) com o auxílio da abordagem mista de *corpus-based* e *corpus-driven* (TOGNINI-BONELLI, 2001; MCENERY; HARDIE, 2012).

O texto organiza-se como apresentado a seguir:

O segundo capítulo se destina à exposição de pressupostos teóricos que fundamentaram a pesquisa. Inicialmente, apresenta-se uma visão geral da Fictividade como um fenômeno inerente à cognição e à linguagem, eficaz no auxílio à produção e interpretação de sentido. Expõe-se o arcabouço teórico de referência na área e aborda-se de maneira sucinta algumas instâncias de fictividade anteriormente estudadas no português brasileiro e em outras línguas. Em seguida, o capítulo abrange o fenômeno da Interação Fictiva e a definição dos três níveis do fenômeno: Intersentencial, Sentencial e Intrassentencial, bem como exemplos e explicações.

O capítulo três dedica-se à apresentação de pressupostos teóricos que serviram de base para o desenvolvimento da parte analítica da pesquisa. Primeiro, discorre-se sobre a Teoria da Metáfora e sua relação com a Fictividade, elucidando o encadeamento de ambas as teorias com o fenômeno da Interação Fictiva. Aborda-se a mudança paradigmática sofrida pela metáfora, a qual passa de um simples recurso de figura de linguagem a um fenômeno essencialmente inerente à cognição e ao modo como pensamos e agimos. Na segunda seção do capítulo, apresentam-se a Teoria dos Espaços Mentais em geral e os conceitos necessários. A seção expõe a tendência à criação de outros espaços a partir do espaço de ocorrência da interação com a finalidade de contribuir para a produção e interpretação do sentido no processamento discursivo.

O quarto capítulo apresenta a escolha e a justificativa metodológicas quanto à decisão de desenvolver uma pesquisa com perspectiva mista: baseada em *corpus* e movida a *corpus*, a fim de evidenciar os propósitos discursivos do falante em dados reais de fala. Expõem-se, ainda, as especificações do *corpus* necessárias para melhor compreensão da análise desenvolvida nessa pesquisa.

O capítulo cinco contém a análise realizada. Sendo a principal parte do trabalho, este capítulo apresenta, linear e pontualmente, as ocorrências de Interação Fictiva por meio de excertos que foram, metodologicamente, divididos de acordo com as mudanças de subtópico ocorrentes dentro das conversações, possibilitando que o contexto de proferimento das ocorrências fosse levado em consideração durante toda a análise. Cada conversação corresponde a uma subseção do capítulo de análise.

O sexto capítulo reúne os achados da análise pontual. Trata-se de uma análise global onde cada categoria de Interação Fictiva encontrada nas conversações analisadas é tratada qualitativa e quantitativamente, evidenciando cenários discursivos frequentes de ocorrência, padrões e funções.

Por último, nas considerações finais, são retomadas as perguntas motivadoras da pesquisa, confirmando a hipótese inicial de que a Interação Fictiva se apresenta como estratégia comunicativa eficaz em ambientes discursivos com conflitos interacionais. Faz-se ainda um breve contraste entre os arquivos analisados e mantém-se o caminho aberto para pesquisas futuras a partir das contribuições empreendidas nesta dissertação.

2 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS GERAIS

Essa dissertação é fundamentada principalmente na teoria do fenômeno da Interação Fictiva, observado pioneiramente por Pascual (2002, 2006, 2014). O fenômeno, por sua vez, tem como principal base a Teoria da Fictividade abordada por Talmy (1996, 2000), Langacker (1999, 2008) e outros. À vista disso, nesta seção, apresenta-se os aspectos mais proeminentes de tais teorias que trazem pressupostos imprescindíveis à compreensão do fenômeno aqui analisado.

2.1 FICTIVIDADE: uma visão geral

O fenômeno da Fictividade refere-se ao padrão cognitivo capaz de produzir construções linguísticas fictivas como produto de duas representações discrepantes de um mesmo objeto ou evento, onde uma representação é tida como mais verídica que a outra. Dito de outra forma, o conceptualizador é capaz de lidar com os conflitos cognitivos tanto para fins de produção como de interpretação do sentido, caracterizando a representação mais verídica como factiva e a menos verídica como fictiva (TALMY, 1996, p. 212).

Vale ressaltar que de alguma forma a teoria da fictividade engloba a factividade, de modo que uma não independe da outra. Na verdade, há um caminho cognitivo a ser percorrido para se chegar à interpretação fictiva, sendo somente possível a interpretação do fictivo a partir da leitura e do conhecimento do factivo.

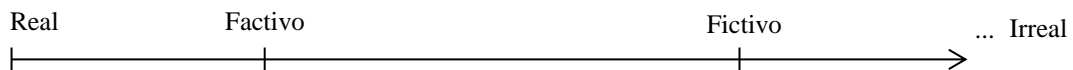


Figura 1: Caminho cognitivo para a interpretação fictiva.

Conforme o padrão cognitivo de fictividade geral defendido por Talmy (1996), essas representações discrepantes constituem polos opostos, onde a constatação de presença fictiva indica ausência factiva, e vice-versa. Contudo, o autor salienta que representações fictivas não tratam de representações objetivamente irreais, tampouco as factivas de representações

objetivamente reais (TALMY, 1996). Tais representações estão dispostas em um *continuum* em que o conceptualizador pode avaliar algo como mais verídico e por isso factivo, ou como menos verídico e por isso fictivo, sendo base de distinção apenas os processos cognitivos internos sem quaisquer critérios externos do que seja real ou irreal (TALMY, 1996, p. 212).

Diferentes instâncias de fictividade na língua foram anteriormente analisadas: Movimento Fictivo (LANGACKER, 1986, 2008; FAUCONNIER, 1994; MATSUMOTO, 1996; TALMY, 2000; DORNELAS, 2014; DORNELAS; ROCHA, 2016); Mudança Fictiva (MATSUMOTO, 1996; LANGACKER, 1999; ROCHA; PAULA; ANDRADE, 2016); Autocitação Fictiva (ROCHA, 2006, 2011, 2013); Interação Fictiva (PASCUAL, 2002, 2006, 2014; PASCUAL; SANDLER, 2016; DORNELAS; PASCUAL, 2016; ROCHA; ARANTES, 2016), e outros.

Expressões como “A tatuagem vai de um ombro a outro” e “Essa rodovia vai do Rio a Salvador” elucidam casos de Movimento Fictivo por descreverem uma cena estática por meio de um verbo de movimento (DORNELAS; ROCHA, 2016). Para Langacker (1987, 1999, 2008), por meio das expressões de movimento fictivo, o conceptualizador é capaz de se mover subjetivamente de um ponto ao outro da extensão, promovendo um escaneamento mental, o qual permite a conceptualização de uma trajetória. Tem-se, portanto, o caráter de imobilidade na representação mais verídica, enquanto, a menos verídica apresenta movimento.

A Mudança Fictiva é percebida em expressões como “O quarto ficou muito maior depois que retiraram os móveis”. Sweetser (1996, 1997) e Matsumoto (1996) argumentam que a mudança expressa linguisticamente pela expressão se dá devido à percepção do conceptualizador, isto é, ao perceber uma mudança, o conceptualizador assume outra dimensão, forma ou estado ao objeto. Contudo, essas mudanças não são concretas e são percebidas apenas no plano subjetivo (ROCHA; PAULA; ANDRADE, 2016). Nesse caso, a representação mais verídica se caracteriza por estabilidade, enquanto a menos verídica indica mudança.

Ainda, a Autocitação Fictiva (AutoFic), estudada por Rocha (2006, 2011, 2013), trata de expressões como “Eu disse: “Ai, meu Deus, o que é que eu vou fazer? E agora?””, em que os verbos *dicendi* “dizer” ou “falar” são utilizados com o sentido de “pensar”. Ocorrências de AutoFic são percebidas quando é possível verificar, por meio do contexto comunicativo, que o enunciador, na verdade, não proferiu factivamente o enunciado em um momento anterior, ao contrário, apenas pensou. Tais usos são licenciados pela metonímia FALAR POR PENSAR e pela metáfora PENSAMENTO É FALA. A AutoFic é a instância da fictividade

em que o indivíduo codifica linguisticamente seu pensamento, de modo a permitir acesso mental ao cenário verídico de pensamento por meio de um cenário não-verídico de reportagem discursiva.

Com base no argumento de que a língua natural requer imagens mentais e que a fictividade é um elemento crucial para a cognição humana (TALMY, 1996), de modo geral, entidades fictivas são entendidas como realidades conceituais que nos auxiliam na compreensão da linguagem, do pensamento e de ações (PASCUAL, 2014, p. 17), ou seja, expressões linguísticas não fazem referência direta a objetos, eventos, indivíduos ou relações reais. Como afirma Langacker (1999, p. 78) “afastamentos da descrição direta da realidade são ubíquos e fundamentais na linguagem”³. A fictividade com suas diferentes instâncias trata de um fenômeno muito produtivo e frequente em diversas línguas, gêneros e grupos sociais.

O fenômeno da Fictividade pode ser ilustrado, em termos gerais, pela Grade de Hermann apresentada por Talmy (1996, 2000):

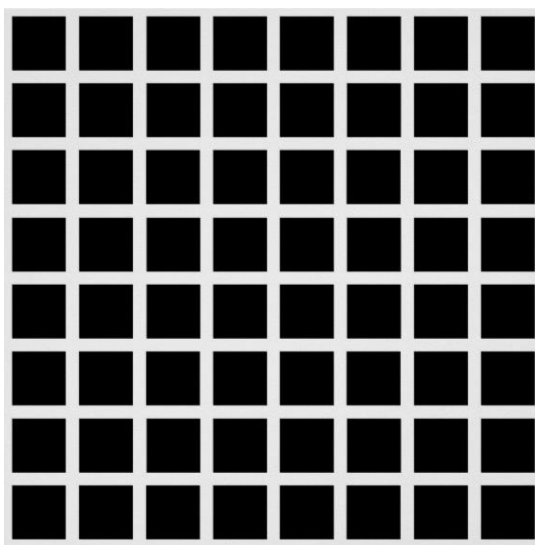


Figura 2: Grade de Hermann.

Fonte: Google Imagens.

Ao observar a Figura 2 de modo global, sem focar em pontos específicos, é possível perceber que vários círculos cinzentos surgem nas interseções dos quadrados negros, ao passo que, se voltarmos a atenção a um ponto específico da imagem, o círculo cinzento se desfaz. No que tange ao modelo geral da fictividade, no primeiro caso tem-se uma representação mais fictiva, pois se considera o todo, enquanto no último caso, a representação é factiva. Trazendo

³ Texto original: “departures from the direct description of actuality are ubiquitous and fundamental in language.” (LANGACKER, 1999, p. 78).

essas concepções para linguagem, pode-se dizer que o padrão cognitivo de representações discrepantes de um mesmo objeto ou evento permite a percepção de coisas que aparentemente não existem e, por conseguinte, o seu registro linguístico. Para Talmy (1996), a fictividade refere-se à representação cognitiva extensiva de eventos não-verídicos, expressos linguisticamente e visualmente percebidos. O autor afirma: “uma pessoa ‘vê’ a representação factiva, mas apenas ‘sente’ a representação fictiva”. (TALMY, 1996, p. 213, grifo do autor)⁴.

2.2 INTERAÇÃO FICTIVA

O desenvolvimento deste trabalho tem como principal fundamento o uso da estrutura interacional da comunicação cotidiana como recurso organizador comumente utilizado para compreender, pensar e falar sobre entidades, processos e relações verbais e não-verbais. (PASCUAL, 2002, p. 1). Esse recurso, denominado *frame* de conversação, e seu uso com o intuito de estruturar, modelar e organizar a cognição, o discurso e a gramática, constitui o fenômeno da Interação Fictiva (IF) (PASCUAL, 2002, 2006, 2014), fenômeno sob o qual se embasa esta dissertação.

O modelo padrão de troca de turno interacional é uma estrutura presente no cotidiano do ser humano desde a infância. Devido a este contato constante, essa experiência interacional pode modelar a forma como o indivíduo conceptualiza o mundo material e social, os processos do pensamento e ainda a estrutura do discurso e da gramática. De maneira resumida, a Interação Fictiva refere-se a um canal de comunicação, isto é, uma conversa (ou parte de conversa), introduzida pelo enunciador em seu discurso, com a finalidade de introduzir, definir ou referir ao que na verdade não é uma conversa (PASCUAL; SANDLER, 2016).

Metonimicamente, a IF evoca um cenário interacional frequentemente experienciado pelos interlocutores, o qual é abstraído pela cognição e utilizado para estruturar processos de formação linguística, gramatical, discursiva e mental (PASCUAL, 2014). Pode-se afirmar que o conceptualizador é munido de capacidades cognitivas que o permitem transformar suas práticas interacionais em linguagem.

⁴ Texto original: “we will say that the individual ‘sees’ the factive representation, but only ‘senses’ the fictive representation [...]” (TALMY, 1996, p. 213).

Bergen (2012) trata sobre a mente corporificada, em que o indivíduo tende a simular mentalmente suas experiências sensório-motora com o mundo. No que tange a Interação Fictiva, por meio de suas experiências comunicativas diárias, o indivíduo desenvolve sua capacidade de gerar padrões e instâncias na linguagem e no pensamento. Ele mentalmente cria um cenário comunicativo, visando à produção e interpretação de enunciados fictivos.

A Interação Fictiva tem sido uma instância da fictividade frequentemente acionada como estratégia comunicativa em diferentes situações de conflitos de ordem interacional. Pascual e Sandler (2016) aventam a estrutura conversacional como uma unidade linguística fundamental. Sua efetividade para fins de instrução, explicação, persuasão e convencimento é o principal argumento da presente pesquisa.

Pascual (2014), precursora no estudo aprofundado do fenômeno, estabelece três níveis de manifestação da IF: i) Interação Fictiva Intersentencial; ii) Interação Fictiva Sentencial; e iii) Interação Fictiva Intrassentencial; os quais são apresentados nas subseções seguintes.

2.2.1 Interação Fictiva Intersentencial

No nível Intersentencial do fenômeno, o enunciador faz o uso do modelo pergunta/resposta a fim de favorecer a organização do discurso, ou seja, o interlocutor faz uma pergunta, porém não espera obter uma resposta de seu ouvinte, pois ele mesmo a pretende responder. Na verdade, instâncias interssentenciais da IF visam a atrair e manter a atenção dos interlocutores (fictivos ou não).

Interações Fictivas deste tipo ainda se subdividem, podendo exercer a função de tópico, foco ou condicionalidade⁵:

(i) *Me?* I will stay. (Eu? Eu ficarei.)

(ii) A: He is truly a genius. (Ele é, de fato, um gênio.)

B: *Where?* He is not smart. (Onde? Ele não é inteligente.)

(iii) *Do you have any questions?* Call us. (Tem alguma pergunta? Ligue-nos.)

⁵ Exemplos trazidos por Pascual (2014, grifos da autora, tradução minha).

Em (i), observa-se uma espécie de topicalização, onde o tópico do discurso é apresentado *a priori* de forma interrogativa e logo em seguida o complemento do tópico apresentado como resposta à pergunta, pelo mesmo enunciador.

Em (ii), a palavra interrogativa é usada para dar ênfase à opinião que será acrescentada. Quando o falante, nesse exemplo, faz uso da pergunta fictiva “onde”, ele sinaliza discordar da afirmação feita pelo interlocutor anteriormente, de forma que esse “onde”, na verdade, é entendido como um “Claro que não”. De acordo com Pascual (2014), essa ênfase é produzida e percebida por meio da entonação utilizada.

E em (iii), apresenta-se um exemplo onde o modelo pergunta/resposta é utilizado para fins de condicionalidade. Na verdade, com a construção interrogativa utilizada, compreende-se a construção como “Ligue-nos, SE você tiver alguma pergunta”.

Em suma, o nível Intersentencial se configura como Interação Fictiva por promover trocas de turno fictivas, isto é, a estrutura interacional prototípica ocorre de modo que o mesmo indivíduo assume os papéis de falante e ouvinte, sendo ele tanto quem pergunta como quem responde.

2.2.2 Interação Fictiva Sentencial

O nível sentencial da Interação Fictiva, como o próprio nome sugere, ocorre no nível da sentença. Tais ocorrências são identificadas quando uma sentença não exerce a função que exerceria se analisada apenas formalmente. Langacker (1999) postula esse nível da IF como casos de fictividade no nível da força ilocucionária⁶. Em outros termos, a sentença possui uma força ilocucionária fictiva, de forma que, se considerado somente o significado intrínseco à forma linguística sem que se lance mão da força ilocucionária produzida por meio da fictividade, não seria possível compreender a real intenção do enunciador.

Pascual (2014) apresenta quatro tipos de Interação Fictiva no nível sentencial, a saber: asserções, comandos, perguntas e desculpas/saudações, todos fictivos. Observe os exemplos⁷ a seguir:

(i) *God knows* what went through his mind when he hung up on that phone call.

⁶ Na verdade, Langacker postula tais casos como “atos de fala virtuais” (do inglês, *virtual speech acts*).

⁷ Exemplos trazidos por Pascual (2014, grifos da autora, tradução minha).

(*Deus sabe* o que passou na cabeça dele quando ele desligou aquele telefonema.)

(ii) *Now you tell me* if this is not an insult to poverty.

(*Agora diga-me* você se isto não é um insulto à pobreza.)

(iii) *Who needs that car?* (*Quem precisa daquele carro?*)

(iv) *Excuse me?* You must be kidding. You are an hour late. (*Desculpa?* Você deve estar brincando. Você está uma hora atrasado.)

Em (i), é possível perceber que o emissor da sentença não pretende espiritualizar o enunciado, mas apenas evidenciar que nenhum ser mortal saberá dizer o que o indivíduo em questão pensou naquele dado momento, o que configura, portanto, esse exemplo como uma asserção fictiva.

O itálico em (ii) é um comando fictivo, uma vez que embora se faça o uso do modo imperativo do verbo, o falante não espera que seu receptor realmente diga que tal ato não seja um insulto à pobreza. Ao contrário, ele apenas usa a forma linguística de comando com o objetivo de reforçar a sua crença de que aquilo é, de fato, um insulto.

Em (iii), tem-se uma pergunta fictiva, em que não é preciso uma resposta do receptor, uma vez que, mesmo em forma de interrogativa, o objetivo é, na verdade, afirmar que ninguém precisa daquele carro. Esse tipo de ocorrência faz o uso da estrutura interrogativa a fim de efetivar um comentário⁸.

Já em (iv), apresenta-se um exemplo de pedido de desculpas fictivo, no qual, na realidade, tem-se o objetivo de mostra-se em discordância com a situação de atraso do outro indivíduo.

2.2.3 Interação Fictiva Intrassentencial

O último nível tratado por Pascual (2014) é o Intrassentencial, no qual o discurso direto exerce a função de um constituinte gramatical, por isso, “representa uma unidade discursiva autossuficiente quando se trata de uma ocorrência comunicativa não-factiva”

⁸ O modelo pergunta/resposta apresentado no nível Intersentencial diferencia-se das perguntas fictivas do nível sentencial, pois, no primeiro, a pergunta é feita visando à organização do discurso, de forma que é respondida por seu próprio emissor. Por outro lado, no nível da sentença, a própria pergunta leva o ouvinte a invocar um significado fictivo àquela pergunta, o qual geralmente compreende a intenção fictiva do enunciadador ao proferir a pergunta.

(PASCUAL, 2014, p. 79). Segundo a linguista, esse nível merece uma atenção a mais devido à grande variação de configurações conceituais e estruturas sintáticas que podem ser apresentadas: o diálogo, o falante e o destinatário fictivos (PASCUAL, 2014, p. 36, 77).

Pascual e Królak (2015) evidenciam que Interação Fictiva Intrassentencial é geralmente utilizada para (i) acessar o mundo mental dos falantes; (ii) descrever a relação ou a comunicação não-verbal entre interlocutores; (iii) construir novas categorias; e (iv) criar humor e vivacidade.

Costa Júnior (2016) desenvolveu um estudo aprofundado desse nível de Interação Fictiva, no qual analisou ocorrências de Compostos de Discurso Diretos (CDD) no português brasileiro. Em sua pesquisa, Costa Junior (2016) verificou quatro padrões de CDD. Veja alguns exemplos abaixo:

- (i) Aliança *eu escolhi esperar*.
- (ii) A turma do *eu me acho*.
- (iii) Odeio gerações do tipo: *se eu não correr atrás de você a gente não se fala*.
- (iv) Maquiadoro.

Nos exemplos apresentados acima, verifica-se os quatro padrões apresentados por Costa Junior (2016), respectivamente: (i) SN + modificador de discurso direto; (ii) SN + preposição “de” + modificador de discurso direto; (iii) SN + (preposição “de”) + angulador (tipo) assim + modificador de discurso direto; e (iv) nome + morfema de discurso direto (em uma mesma palavra).

Segundo a análise de Costa Júnior (2016), essas ocorrências de CDD caracterizam-se por possuir uma instância de Interação Fictiva como modificador. Como é possível perceber nos exemplos acima, o nome está sendo modificado através do uso de um discurso direto fictivo, ou seja, utiliza-se um *frame* de conversação de forma a adjetivar o nome. O autor evidencia que, ao optar pelo uso do CDD, o enunciador é capaz de se comunicar de maneira mais intensa e expressiva com finalidade de causar efeitos discursivos de síntese, humor, generalização e crítica social, o que nem sempre seria possível por meio de um adjetivo canônico comum. Esse efeito apenas é possível devido à familiaridade dos interlocutores com a estrutura interacional presente no dia a dia do indivíduo, a qual permite o acesso mental a cenários, comportamentos, reações e situações comunicativas que elucidam tais ocorrências.

3 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS COMPLEMENTARES

Para o desenvolvimento da análise, apoiou-se em teorias complementares que foram de extrema relevância e contribuíram significativamente para justificar e explicar os usos fictivos de ocorrências analisadas, corroborando com o resultado positivo dessa pesquisa,

3.1 FICTIVIDADE E METÁFORA

A metáfora é uma operação cognitiva fundamental, cotidianamente presente em nossa linguagem e no modo como pensamos e agimos. Embora, tradicionalmente, a metáfora tenha sido considerada apenas como uma figura de linguagem normalmente utilizada em textos literários, estudiosos como Lakoff e Johnson (1980) e Fauconnier e Turner (2002) vêm atestando a natureza metafórica de nosso sistema conceitual.

A partir dos estudos de Reddy (1979) a respeito da “Metáfora do Conduto”, segundo a qual se assume a linguagem como um canal transmissor de ideias, pensamentos e sentimentos, Lakoff e Johnson (1980) pontuaram a existência de um sistema conceitual metafórico intrínseco à linguagem fortemente atrelado a nossos pensamentos e ações. Tanto a “Metáfora do Conduto” como outras metáforas presentes em situações comunicativas diárias tratam-se de metáforas que vivenciamos no cotidiano, ou seja, construímos sentidos e conceptualizamos as coisas no mundo com base no experiencialismo e em nosso conhecimento de mundo. Segundo os linguistas, as metáforas são construídas com base em nossa experiência corporal e é por meio dessa relação entre corpo e mente que somos capazes de compreender e dar sentido ao mundo (LAKOFF; JOHNSON, 1980). Em outras palavras, a metáfora é um fenômeno inerente ao nosso cotidiano e fundamental na maneira como conceptualizamos o mundo.

De modo geral, entende-se por metáfora expressões linguísticas por meio das quais é possível compreender e experienciar uma coisa em termos de outra. Nesse sentido, o sistema conceitual metafórico, pontuado por Lakoff e Johnson (1980), é regido por metáforas conceptuais, metáforas gerais a partir das quais se torna possível a construção de diversas instanciações de metáforas, as expressões metafóricas.

Por exemplo, a metáfora conceptual AMOR É VIAGEM torna possível a produção de expressões metafóricas como: “Essa relação está afundando”; “Nosso casamento está encalhado”; “Essa relação é um beco sem saída”; “Teremos que seguir nossos caminhos separados”; “Nosso amor está naufragando”, entre outras. Note que essas diferentes expressões metafóricas instanciam um sistema coerente com a metáfora conceptual AMOR É VIAGEM, onde há equivalências entre viajantes e amantes, veículo e relacionamento amoroso, mesmo destino e mesmos objetivos, impedimentos/imprevistos na viagem e dificuldades no relacionamento.

Assim, a Teoria da Metáfora (LAKOFF; JOHNSON, 1980) se relaciona à Teoria da Fictividade por meio da fórmula fictiva X É Y. Ambas as teorias lidam com representações discrepantes, onde X, domínio-alvo, refere-se à representação mais abstrata e menos verídica; e Y, domínio-fonte, à representação mais concreta e mais verídica. Na metáfora conceptual AMOR É VIAGEM, ao conceptualizar AMOR, mais abstrato, em termos de VIAGEM, mais concreto, é possível factivizar o primeiro (X), tornando-o mais verídico, e fictivizar o segundo (Y), tornando-o menos verídico.

A metáfora trata, portanto, de uma das instâncias do fenômeno da Fictividade, assim como a Interação Fictiva, principal objeto de estudo dessa dissertação. Contudo, na IF a metáfora PENSAMENTO É FALA (ROCHA, 2006) se manifesta como processo na produção de instâncias de IF, ou seja, a metáfora é o processo e a IF, o produto, onde domínio-alvo (X) e domínio-fonte (Y) representam, respectivamente, uma entidade fictiva e outra factiva. Em outras palavras, nas instâncias da IF, faz-se uso do *frame* de conversação, em que o domínio-fonte factiviza o domínio-alvo, enquanto o domínio-alvo fictiviza o domínio-fonte.

3.2 TEORIA DOS ESPAÇOS MENTAIS

Criador da Teoria dos Espaços Mentais, Fauconnier (1994, 1997) lança luz sobre o processamento referencial do discurso a partir de operações cognitivas, as quais instauram Espaços Mentais no momento da produção/interpretação do sentido. Cognitiva e quase sempre inconscientemente, falante e ouvinte, estabelecem domínios conceptuais, mais ou menos estáveis, que auxiliam no desenvolvimento discursivo por meio de representações de cenários conceptualizados. Durante a produção/interpretação do sentido, a mente humana é cognitivamente capaz de criar e integrar Espaços Mentais, projetando estruturas de um espaço

para outro. É através disso que operações mentais são percebidas na materialidade do texto (FAUCONNIER; TURNER, 2002), oral ou escrito.

Fundamental para o processamento discursivo, o Espaço de Representação Mental é gerado a partir do Espaço Base com a finalidade de permitir acesso mental a um cenário em que seja possível o estabelecimento de um dado referente. Esses cenários acessados mentalmente possibilitam o alcance de informações que vão além do contexto imediato, podendo se tratar de cenários verídicos ou não-verídicos, buscados no passado ou no futuro, percebidos, imaginados, lembrados ou apenas planejados.

O Espaço Base, por sua vez, refere-se ao espaço imediato do discurso, o aqui-e-agora. É o lugar e o momento da enunciação, onde falante e ouvintes se encontram em situação comunicativa. Portanto, a Base se constitui o ponto de referência principal para o estabelecimento de relações dêiticas (FERRARI, 2016, p. 118), sendo somente a partir da Base possível a construção de outros Espaços Mentais.

Tais espaços são estabelecidos por meio de *space builders* (Construtores de Espaços Mentais), expressões linguísticas geralmente utilizadas para se referir a um espaço já introduzido no discurso ou inserir um novo (FAUCONNIER, 1994) e são resultados da relação entre conexões cognitivas e a variedade de expressões linguísticas das línguas naturais (FAUCONNIER; SWEETSER, 1996). Fauconnier (1994) salienta que aspectos e tempos gramaticais são fatores fundamentais na organização entre os espaços e principalmente na sinalização das “posições” dos participantes no discurso (FAUCONNIER, 1994, grifo do autor). É o tempo gramatical, juntamente com os *space builders* e outros dispositivos, que auxiliará os interlocutores na conexão dos Espaços Mentais construídos ao longo da situação comunicativa (FAUCONNIER, 1994).

Assim, os construtores de espaço mental desempenham papel crucial da Teoria dos Espaços Mentais. Conforme Fauconnier (1994), são marcas linguísticas que sinalizam a abertura de constructos mentais específicos, permitindo a conexão pragmática entre domínios epistêmicos diferentes e a descrição da relação entre elemento e contraparte, seja em termos de imagem, crença, hipótese, tempo, drama ou volição. Similarmente ao que já se afirmou, eles criam um novo Espaço Mental (M) ou se referem a um já apresentado no discurso, podendo ser representados gramaticalmente por: locuções prepositivas (“No retrato”, “No filme”, “Na mente de Carlos”, “Em 1960”, “Na loja de brinquedos”, “Do meu ponto de vista”); advérbios (“realmente”, “provavelmente”, “teoricamente”, “supostamente”); conectivos (“Se A então ...”, “Se...”, “Ou...”) e combinações frasais sujeito-verbo (“Carlos acredita...”, “Ana espera...”, “Joana quer...”). No caso deste trabalho, este último assume

proporções mais relevantes, na medida em que, nas várias combinações frasais possíveis entre verbo e sujeito, está a combinação construcional que instancia discurso reportado, bem como certos casos de Interação Fictiva (“Eu falei: ...”). Nas palavras de Fauconnier (1994), “configurações de espaços mentais são modelos mentais, mas é claro, eles são modelos mentais do discurso, não modelos mentais do mundo” (FAUCCONNIER, 1994, p. xxxix). Relacionam-se a domínios mentais precários, provisórios e criados para sustentar a construção do significado no fluxo discursivo. Neles, a referência é estabelecida, mas não nos moldes de condições de verdade, pois os espaços mentais presumem a existência de um sujeito cognitivo. São entendidos como domínios dinâmicos, construídos e suprimidos à medida que o discurso avança.

A projeção de estruturas entre espaços mentais licencia a processualidade discursiva, configurando uma rede de relações conceptuais. Fauconnier (1994, 1997) chama de Espaço Mental Ponto de Vista aquele a partir do qual se narra e se avalia. O espaço que está sendo estruturado no momento é estendido como Espaço Foco. Há também o Espaço Evento, responsável por evocar o tempo da situação (presente, passado, futuro). Novamente, o Espaço Base constitui o centro dêitico do discurso.

Considere a seguinte sentença:

(1) Em 1994, o Brasil pentacampeão Mundial é tetra.

Nessa sentença, o *space builder* (“Em 1994...”) remete falante e ouvinte a um cenário mental passado em que a realidade é diferente da atual, percebida no Espaço Base.

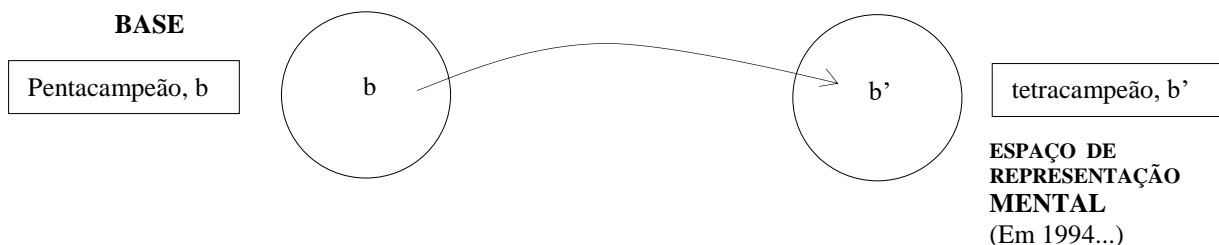


Figura 3: Representação da sentença (1).

De acordo com Fauconnier (1994), *a priori*, os Espaços Mentais não são necessariamente consistentes. Devido a seu caráter cognitivo, esses espaços não são, na

verdade, referentes pois se trata de um recurso usado com a finalidade de se referir a mundos reais e talvez imaginários (FAUCONNIER, 1994).

No que tange ao principal objeto de estudo da presente pesquisa, o falante frequentemente lança mão da construção de Espaços Mentais para permitir que seus ouvintes acessem mentalmente um cenário passado de ocorrência de pensamento instanciado por Interação Fictiva ou um cenário futuro de planejamento de fala. Trata-se, portanto, de uma ferramenta fundamental para a efetiva compreensão do discurso, corroborando veementemente com a hipótese de que a IF é constantemente utilizada como estratégia comunicativa para fins de instrução, explicação e persuasão.

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para o desenvolvimento desta pesquisa, optou-se pela análise pontual e holística de cinco (5) conversações (cada uma com mais de dois participantes) extraídas do *corpus* C-ORAL-BRASIL (RASO; MELLO, 2012), as quais foram selecionadas na ordem de seus cinco primeiros arquivos da categoria familiar/privado, sem uma razão prévia específica, afastando-se assim a possibilidade de análise dos dados apenas para propósitos ilustrativos de uma categoria já estabelecida por Pascual (2014). Como se reitera algumas vezes, a ideia é tratar o fenômeno de acordo com o desenrolar das interações, as quais fornecem subsídios para incremento teórico, descritivo e analítico da Interação Fictiva (IF), de modo a confirmar a hipótese de que o fenômeno é frequentemente acionado no português brasileiro como estratégia comunicativa eficaz em ambientes discursivos conflituosos.

Foi realizada análise qualitativa, a qual busca entender o fenômeno da (IF) e seus usos diversos; e quantitativa, visto que a verificação de uma quantidade relevante de determinadas ocorrências torna possível a argumentação quanto à eficácia e funcionalidade dos usos fictivos do *frame* de conversação na interação cotidiana, de modo a postular a IF como recurso argumentativo capaz de solucionar local e parcialmente conflitos de ordem interacional, frequentemente utilizado por falantes do português brasileiro.

Em um primeiro momento, foi feito o mapeamento de todas as ocorrências que instanciam casos do fenômeno da IF. Tais ocorrências encontram-se destacadas em negrito e itálico nos excertos da seção de Análise Pontual. O processo de mapeamento contou com o auxílio das transcrições e oitivas do *corpus* em questão. Por isso, é de extrema relevância que o leitor desta dissertação tenha acesso tanto às transcrições quanto aos áudios correspondentes a esses arquivos para posteriormente dirigir-se ao capítulo de Análise Pontual, já que a prosódia se trata, em alguns casos, de um fator relevante para a interpretação fictiva do enunciado. As transcrições se encontram no decorrer do capítulo de análise, divididas em excertos; os áudios estão disponibilizados em CD e/ou em links no arquivo digital.

Finalizada a etapa de mapeamento das ocorrências, verificou-se, no âmbito de cada conversação analisada, a necessidade de divisão em excertos, a qual foi feita de acordo com a mudança de subtópico no decorrer das interações. Cada conversação apresenta como metadado um tópico discursivo específico, mas observou-se a importância de se subdividi-lo em subtópicos para se justificar o pinçamento de cada excerto.

Em seguida, deu-se início à Análise Pontual das ocorrências. Nesta etapa, a análise acontece de forma sequencial, isto é, analisam-se as instâncias de IF na ordem em que aparecem nos excertos encadeados, de modo a conferir fidelidade ao processo de construção do propósito argumentativo com que o enunciado fictivo foi utilizado, considerando ao máximo o contexto interacional do excerto. Devido à escolha pela análise sequencial dos dados, é possível observar considerável repetição de algumas ocorrências, porém apresentam-se, sempre que possível, distinções e similaridades entre elas quanto às especificidades do contexto local de uso. Contudo, a repetição é um fator relevante, pois evidência ainda mais a alta frequência do fenômeno em conflitos interacionais.

Por fim, na Análise Global, as ocorrências encontradas foram agrupadas em categorias e são apresentadas quantitativa e qualitativamente, evidenciando as características gerais de cada categoria separadamente: padrões, funções, variantes, similaridade diafásica dos ambientes discursivos e contexto de uso.

4.1 METODOLOGIA MISTA: uma análise baseada em *corpus* (*corpus-based*) e movida a *corpus* (*corpus-driven*)

A análise via empiria é o grande relevo da Linguística de *Corpus*, pois é por meio de *corpora* que o acesso a dados de fala (bem como de escrita) se faz possível. Para Sardinha (2004), a Linguística de *Corpus* se fundamenta no empirismo, o qual proporciona a análise de fenômenos da língua através da observação e do trabalho com usos reais da linguagem em detrimento de idealizações linguísticas.

Sobre a Linguística de *Corpus*, Fillmore (1992, p. 35) declara sua relevância e funcionalidade: “[...] todo *corpus* que eu tive a chance de examinar, [...], me ensinou algo [sobre a linguagem] que eu não poderia imaginar descobrir de nenhuma outra maneira.”⁹ (tradução minha).

Desse modo, aposta-se que a análise de um *corpus* de fala espontânea do português brasileiro, como o C-ORAL-BRASIL (RASO e MELLO, 2012), sobre o qual seus organizadores se empenha(ra)m, ao máximo, em fazer jus à naturalidade dos ambientes

⁹ Texto original: “I have two observations to make. The first is that I don’t think there can be any corpora, however large, that contain all of the areas of English lexicon and grammar that I want to explore; all that I have seen are inadequate. The second observation is that every corpus that I’ve had the chance to examine, however small, has taught me facts that I couldn’t imagine finding out in any other way...” (FILLMORE, 1992, p. 35).

discursivos, por meio de gravações, contendo ações linguísticas cotidianamente desenvolvidas por seus participantes, seja o melhor caminho para se garantir uma análise que valorize usos reais da linguagem.

Nessa perspectiva, o objetivo geral da pesquisa empreendida nesta dissertação é o de mapear e analisar ocorrências do fenômeno da Interação Fictiva (IF), via desenvolvimento de uma análise empírica, na qual se parte para o *corpus* tendo a IF como uma categoria analítica prévia, porém se posicionando à deriva dos dados emergentes. Em outras palavras, nesta pesquisa, não se utiliza o *corpus* apenas para confirmar uma teoria ou ilustrá-la, ao contrário, embora se tenha a IF como lente, permite-se que *corpus* guie a análise, de modo a revelar ocorrências do fenômeno ainda não constatadas empiricamente no português brasileiro.

Para melhor compreensão dessa proposta, é preciso definir as abordagens baseadas em *corpus* e movida a *corpus*. Segundo Tognini-Bonelli (2001), a abordagem baseada em *corpus* (*corpus-based*) compreende o uso do *corpus* como método, isto é, o *corpus* é utilizado principalmente para expor, testar ou exemplificar teorias que foram formuladas *a priori*. Nessa metodologia, o pesquisador apropria-se apenas dos dados que se encontram em conformidade com sua teoria, deixando de lado as demais evidências linguisticamente relevantes. Por outro lado, na abordagem movida a *corpus* (*corpus-driven*), o pesquisador deve se comprometer com o *corpus* em sua totalidade, apresentando afirmações teóricas que refletem evidências extraídas diretamente do *corpus* (TOGNINI-BONELLI, 2001), ou seja, a teorização acontece *a posteriori*, enquanto que a observação e reflexão dos dados do *corpus* dão-se *a priori*. Tognini-Bonelli (2001) afirma ainda que não há autonomia na existência da teoria, isto é, a teoria não independe da evidência. Para a linguista, o caminho metodológico geral é claro: “a observação leva a hipóteses, a qual leva à generalização que leva à unificação da afirmação teórica”¹⁰ (TOGNINI-BONELLI, 2001, p. 85, tradução minha).

Contudo, nessa pesquisa, adota-se a abordagem *corpus-driven* como nada mais que um *continuum* da abordagem *corpus-based*, argumento também defendido por McEnery e Hardie (2012) e Deignan (2005), não havendo, na verdade, uma dicotomia entre elas.

Apesar de sua manifestação ser estudada em diversas línguas (PASCUAL, 2014; PASCUAL; SANDLER, 2016), a Interação Fictiva é um fenômeno em estudo consideravelmente recente sob a égide dos aspectos que envolvem a Linguística de *Corpus*. Para além de se voltar atenção para os casos de IF já verificados por Pascual (2014), tem-se

¹⁰ Texto original: “The theory has no independent existence from the evidence and the general methodological path is clear: observation leads to hypothesis leads to generalization leads to unification in theoretical statement.” (TOGNINI-BONELLI, 2001, p. 85)

ciência de que é totalmente possível a emergência de instâncias ainda não averiguadas em outras línguas, mas que podem se manifestar no português brasileiro. Por isso, manter-se maleável em relação às particularidades do *corpus* é extremamente relevante, já que esse trabalho visa também à disseminação dos estudos acerca do fenômeno no português brasileiro.

E é nesta perspectiva que se desenvolve a análise da Interação Fictiva nesta dissertação: parte-se da teoria e de exemplos já existentes, assumindo que a linguagem em uso pode tanto apresentar respostas quanto fazer surgir novas perguntas.

4.2 O C-ORAL BRASIL

O C-ORAL-BRASIL (RASO; MELLO, 2012) consiste de um *corpus* de fala espontânea do português brasileiro, desenvolvido por pesquisadores do LEEL (Laboratório de Estudos Empíricos e Experimentais da Linguagem, UFMG) e centrado principalmente na diatopia vinculada à região metropolitana de Belo Horizonte, capital de Minas Gerais.

No que tange à espontaneidade das interações que compõem o *corpus*, considera-se este um *corpus* de fala espontânea, pois seus participantes planejam suas falas simultaneamente à execução das mesmas (RASO, 2012, p. 14), isto é, as interações se desenvolvem naturalmente sem que haja tópicos ou subtópicos preestabelecidos.

Tendo em vista o esforço para se construir um *corpus* de fala espontânea, o C-ORAL BRASIL traz interações que ocorrem em variadas diafásias, por isso, quase sempre os participantes, enquanto conversam, estão realizando alguma atividade cotidiana, na qual é necessário movimento, o que segundo os organizadores do *corpus* contribui para que o tópico da interação se volte para determinada atividade, sendo esse um importante recurso para a obtenção de discursos em contextos diversificados (RASO, 2012, p. 17).

É importante destacar que a espontaneidade dos dados demasiadamente cotidianos e informais, resguardado o fato de que os participantes têm pleno conhecimento de que estão sendo gravados, é também uma estratégia bastante prolífica para se ter acesso a contextos reais de produção de linguagem. Devido ao caráter cotidiano dos ambientes diafásicos, a ciência quanto às gravações é abandonada ao longo da interação, o que atribui mais naturalidade ao *corpus*.

O fator espontaneidade, inerente ao C-ORAL-BRASIL, é de extrema importância, pois permite a análise dos dados também no plano pragmático, aspecto relevante para o

desenvolvimento desta pesquisa. A identificação de fictividade, em um enunciado, parte da constatação de seu uso, quase sempre inconsciente, tencionando a interpretação no plano pragmático com apoio do semântico.

Contudo, vale ressaltar que, na fictivização de um enunciado, a interpretação factiva é resguardada como fundo ou base desse processo, em perspectiva gestáltica. Dito de outra forma, a interpretação fictiva de um objeto apenas é possível a partir do conhecimento de sua dimensão factiva, ou seja, a semântica literal é mantida como subsídio para a interpretação fictiva, a qual é possível apenas tendo em conta a análise pragmática dos dados.

No C-ORAL-BRASIL (RASO; MELLO, 2012), é possível encontrar monólogos, diálogos e conversações, todos informais, tanto em domínio familiar/privado quanto em domínio público. O *corpus* possui um total de 139 textos, os quais totalizam 21:08:52 horas de discurso e 208.130 palavras. Para o desenvolvimento da análise presente nesta dissertação, optou-se pela utilização de cinco (5) conversações em domínio familiar/privado, compostas por três (3) ou mais participantes, as quais possuem em média sete (7) minutos de duração e 1.623 palavras cada.

Ainda, são disponibilizados os metadados de cada uma das conversações, permitindo acesso às informações contextuais das interações: título, nome do arquivo, sigla dos participantes com suas principais características sociolinguísticas (sexo, idade, escolaridade, ocupação e papel exercido na interação), data e lugar da gravação, situação comunicativa e assunto da interação, a ramificação do *corpus* na qual o texto se insere, a duração, o número de palavras, a qualidade acústica, o nome do transcritor e dos revisores e eventuais comentários úteis. Os metadados relevantes referentes a cada conversação analisada nesta dissertação são apresentados previamente, logo no início do texto de análise de cada arquivo, haja vista que são relevantes para a melhor compreensão da interação comunicativa, ensejando a análise dos dados.

Todos os arquivos selecionados para análise seguem as mesmas características quanto ao contexto comunicativo: i) categoria informal, com baixa variedade linguística, isto é, linguagem utilizada para propósitos interativos no dia a dia; ii) contexto social familiar/privado, relacionado ao fato de que os participantes atuam em ambientes familiares ou privados, com parentes ou amigos; e iii) se encaixam no domínio das conversações, eventos de fala com mais de dois (2) participantes.

A busca pelas ocorrências de IF no *corpus* se deu de maneira integralmente manual – estudo atento das transcrições e das oitavas das cinco (5) conversações –, sem o auxílio de *sites* ou aplicativos de busca em *corpora*. Isso devido à necessidade de se levar em

consideração os níveis pragmático e prosódico das interações para a identificação das ocorrências, fatores que geralmente não são contemplados nessas plataformas.

Dessarte, o respeito às particularidades e complexidades inerentes à oralidade do PB, a valorização do contexto pragmático, somado ao esforço para se atribuir o máximo de naturalidade e espontaneidade dos achados, justificam a escolha do C-ORAL-BRASIL para o desenvolvimento desta pesquisa, a qual busca mostrar que falantes do PB recorrem naturalmente ao fenômeno da IF como recurso e estratégia argumentativa quando em situações de conflitos interacionais.

4.2.1 Nome dos arquivos

O C-ORAL-BRASIL é composto por arquivos variados, os quais se distinguem quanto categoria, contexto e domínio das interações. Nesse sentido, os nomes dos arquivos analisados carregam informações relevantes quanto aos seus conteúdos.

Como já evidenciado na seção anterior, os cinco (5) arquivos do C-ORAL-BRASIL, analisados nesta dissertação, pertencem à categoria informal, por se tratarem de interações cotidianas sem vínculos institucionais; o contexto é familiar/privado, pois os eventos comunicativos ocorrem entre familiares ou em contextos sociais privados; e são entendidos como pertencentes ao domínio das Conversações, já que os eventos comunicativos possuem três (3) ou mais participantes.

Os nomes dos arquivos portam todas essas informações descritas acima, além do idioma representado e a numeração correspondente, conforme quadro abaixo, o qual toma como exemplo o arquivo *bfamcv01*:

Categoria	Símbolo	Significado
Idioma	<i>b</i>	português brasileiro
Contexto	<i>fam</i>	familiar/privado
Domínio	<i>cv</i>	Conversações
Número	01	ordem progressiva

Tabela 1: Significado dos nomes dos arquivos.

Fonte: *Specifications on the C-ORAL BRASIL Informal Corpus* (RASO, 2012).

4.2.2 Convenções básicas da transcrição relevantes para a análise

No que tange às regras e convenções quanto à transcrição do C-ORAL-BRASIL (RASO; MELLO, 2012), a apresentação da definição e da função de alguns símbolos convencionalmente utilizados no decorrer do *corpus* analisado se faz necessária. Tais como: a) barra simples (/); b) barra dupla (//); e c) colchetes (< >).

a) Barra simples (/)

A barra simples (/) é utilizada no *corpus* para indicar uma pausa prosódica não-conclusiva. De acordo com as especificações do *Corpus* C-ORAL-BRASIL (RASO, 2012, p. 44), a pausa prosódica não-conclusiva, sinalizada por meio de barras simples (/), consiste de uma análise prosódica interna ao enunciado, em que uma quebra prosódica é identificada por um falante competente do PB, porém não é percebida como conclusiva.

b) Barra dupla (//)

Ao contrário da barra simples (/), a barra dupla (//) indica pausa prosódica conclusiva ou terminal, isto é, sempre que uma barra dupla (//) é identificada na transcrição do *corpus*, isso significa que o enunciado foi percebido como prosodicamente concluído por seu enunciador.

Conforme especificações do *Corpus* C-ORAL-BRASIL (RASO, 2012, p. 43), a barra dupla (//) é utilizada para marcar a conclusão prosódica de qualquer enunciado, mesmo os interrogativos, exclamativos ou interrompidos intencionalmente.

A distinção entre barra simples (/) e barra dupla (//) se faz relevante principalmente devido às ocorrências de Discurso Direto Fictivo (DDF) e Autocitação Fictiva (AutoFic), pois a pausa prosódica não-conclusiva marca, onde há verificação dessas ocorrências, o início do uso do *frame* de conversação, objeto fundamental dessa pesquisa. Além de marcar a abertura do espaço mental construído pelo enunciador com o propósito de permitir o acesso mental ao cenário do discurso fictivo, trata-se de mais uma evidência de que os discursos estão sendo reportados, e nos casos analisados nesta dissertação, fictivamente reportados.

c) Sobreposição (<>)

Por se tratar de um *corpus* de fala espontânea, a sobreposição de falas é recorrente durante as conversações. Por isso, os colchetes (< >) marcam temporalmente o início (<) e o fim (>) das partes de ambos os discursos, os quais são proferidos simultaneamente.

O uso de símbolos que sinalizem a sobreposição de falas na transcrição do *corpus* é relevante especialmente para os casos de Perguntas Fictivas (PF). Nas ocorrências de PF, o enunciador faz o uso da estrutura interrogativa apenas para estruturar seu discurso e logo em seguida o mesmo a responde. Caso haja interpretação factiva da pergunta por parte do ouvinte e ele a tente responder, a marca de sobreposição na resposta do enunciador e na resposta do ouvinte pode revelar que não é propósito do enunciador receber uma resposta, sendo também possível identificar que o ouvinte, interpretou a pergunta de maneira factiva, e não fictiva. Da mesma forma, a não ocorrência de sobreposição de fala indicaria que o ouvinte interpretou a pergunta fictivamente e aguarda silenciosamente a resposta pelo próprio autor da pergunta.

5 ANÁLISE PONTUAL

Este capítulo é intitulado como Análise Pontual, uma vez que se opta por seguir a transcrição do *corpus* de forma linear, de modo a analisar ponto a ponto, isto é, ocorrência por ocorrência de maneira individualizada e na ordem em que aparecem no decorrer da conversa. Acredita-se que esse método de análise é capaz de render maior fidelidade à intenção do enunciador ao fazer uso de determinadas palavras/estruturas da língua, já que o contexto é de extrema relevância para a construção do significado.

As 5 (cinco) conversações analisadas foram escolhidas sem uma razão específica. De modo a não interferir na análise, selecionou-se as cinco primeiras conversações do C-Oral Brasil I, na categoria familiar privado.

O texto de análise inicia-se sempre com os metadados relevantes para o melhor entendimento da conversa.

Para a análise, separou-se cada excerto de acordo com a mudança de subtópico na conversa.

As ocorrências de fictividade a serem analisadas se encontram sempre destacadas em negrito e itálico em cada excerto; no interior do texto de análise, elas são identificadas por meio da linha referente dentro do excerto.

O primeiro e o segundo arquivos se referem a conversações com mais de dois participantes, os quais discutem a respeito de eventos futuros: no primeiro, o torneio e no segundo, o casamento de Dani. Esses dois arquivos diferem-se quanto à frequência de usos argumentativos. No primeiro, há maior necessidade de persuasão, por isso, propício ao aparecimento de ocorrências de IF. Já o segundo não possui tantos conflitos de ordem interacional, apenas alguns casos pontuais.

O terceiro, o quarto e o quinto arquivos tratam-se de interações sobre jogos: sinuca, Imagem&Ação e futebol, respectivamente. Esses três arquivos se mostram relevantes em nossa análise, pois diferem-se pelo fato de no jogo de sinuca e de futebol os jogadores terem conhecimento das regras do jogo, não sendo preciso a explicação, por conseguinte, pouca frequência de usos do fenômeno da Interação Fictiva. Já no jogo de Imagem&Ação uma das participantes não conhece as regras, havendo a necessidade de instrução e explicação, o que de acordo com a hipótese de pesquisa desse trabalho acaba por fazer com que os casos de Interação Fictiva apareçam com mais frequência, servindo de estratégia comunicativa de instrução e convencimento.

5.1 CONVERSA I

No quadro abaixo, apresenta-se os metadados relevantes para a análise do arquivo bfamcv01:

@**Título:** Campeonato de Futebol.
 @**Arquivo:** bfamcv01
 @**Participantes:** LEO, Leonardo (masculino, estudante de graduação, participante, Belo Horizonte/MG);
 GIL, Gilberto (masculino, estudante de graduação, participante, Belo Horizonte/MG);
 LUI, Luiz (masculino, estudante de graduação, participante, Belo Horizonte/MG);
 EVN, Evandro (masculino, estudante de graduação, participante, Belo Horizonte/MG).
 @**Local:** casa de um dos participantes, Belo Horizonte/MG.
 @**Situação:** conversa entre quatro estudantes que organizaram um campeonato de futebol, quatro microfones não escondidos, pesquisador não-participante.
 @**Tópico:** Aspectos positivos e negativos do campeonato passado, planos para o próximo.
 @**Duração:** 7' 00"
 @**Palavras:** 1482

Quadro 1: Metadados relevantes do arquivo bfamcv01.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Na conversa analisada nesta subseção, quatro estudantes discutem pontos positivos e negativos de um campeonato de futebol organizado por eles e traçam planos para o próximo torneio.

No excerto (1), o subtópico são os pontos negativos apresentados pelos participantes acerca do último campeonato por eles organizado:

*LEO: [1] o Juninho <foi> // \$
 *GIL: [2] <ô / mas> / voltando à questão / falando em e também falando em povo mascarado / esse povo do Galáticos é muito palha / eu acho que es **nũ** deviam mais participar / e <tal> // \$
 *LUI: [3] <não> // \$
 *LEO: [4] <não> // \$
 *LUI: [5] <eu acho não> // \$
 *LEO: [6] <com certeza> // \$
 *LUI: [7] <com certeza es **nũ** vão participar / uai> // \$
 *LEO: [8] <eles são piores do que o> Durepox // \$
 *EVN: [9] é / pois <é> // \$
 *LUI: [10] <agora> manda uma barrinha <minha> // \$
 *EVN: [11] <porque o Durepox> / pelo menos jogava bola // \$
 *GIL: [12] **não** / e o Durepox / eu vou + \$
 *GIL: [13] tinha um cara // \$
 *GIL: [14] era &aque [2] era &aque [2] era aquele cara <lá / que era muito> / <muito> / muito <palha> // \$
 *EVN: [15] <era aquele cara> // \$
 *EVN: [16] <é> // \$
 *LUI: [17] <escroto> / <e como> ele era amigo dos caras / a galera meio que tomava / as dores // \$
 *LUI: [18] mas **nũ** [2] mas **nũ** [2] eles **nũ** eram todos <escrotos> / igual o pessoal do Galáticos **não** // \$
 *GIL: [19] <é> // \$
 *EVN: [20] **No**' / o Galáticos é mesmo / todo mundo é <babaca> // \$
 *GIL: [21] <não> / e assim / esse que é o ponto // \$

*GIL: [22] eles <reclamavam> +\$
 *LEO: [23] <não> //\$
 *LEO: [24] <se bem que tinha> [/1] tinha uns dois que falaram assim / gente / a gente perdeu no campo //\$
 *LEO: [25] a gente **nũ** perdeu por causa disso **não** //\$
 *LEO: [26] tipo / tinha +\$
 *LEO: [27] dois falaram isso //\$
 *LEO: [28] **não** / <a gente perdeu no campo / e tal> //\$
 *EVN: [29] <eu queria ver a comunidade dele> lá / ver que que es falam / entre si / assim / só pra eles mesmos //\$
 *EVN: [30] mas é fechado / **nũ** dá pra ir //\$
 *GIL: [31] né / es deve meter o pau //\$
 *GIL: [32] mas enfim //\$

Excerto 1: Pontos negativos do último campeonato.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

O excerto (1) apresenta logo de início um conjunto de enunciados que descreve um cenário indesejado e de desaprovação de alguns times participantes do campeonato, constituindo-se como um repertório de reclamações em convergência. Diante da apreciação negativa acerca do comportamento dos integrantes dos times criticados, instaura-se um conflito que impulsiona subsequentemente o planejamento do próximo campeonato.

No excerto (1) acima, o uso do advérbio de negação “não”, condizente com o cenário de reclamações, encontra-se destacado nas linhas 12 e 21, por apresentar uma forma não genuína de negação. Note que o participante GIL não discorda do conteúdo que foi proferido anteriormente. Ao contrário, ele concorda que o time Durepox tem vantagens em relação ao Galáticos e acrescenta informações, as quais contribuem para a manutenção e ampliação da crítica aos integrantes dos times indesejados. O uso do “não” indicia uma tomada abrupta do turno do outro, negando-lhe pragmaticamente a vez de falar, porém com o propósito de demonstrar plena concordância. Já o uso situado do conectivo “e” como adição, após o advérbio de negação “não”, em ambas as ocorrências, reforça a ideia de que não houve o propósito por parte de GIL de entrar em desacordo com os pares. O mesmo talvez não ocorresse se a opção do participante fosse pelo uso de uma conjunção adversativa.

O advérbio de negação, do modo como é empregado nesse excerto (1), nos leva a postular o entendimento de que se trata de um uso fictivo da negação, visto que não nega no plano do conteúdo semântico dos enunciados, mas no da pragmática da tomada de turnos. O efeito disso é claramente argumentativo e avaliativo. Para além disso, pode-se enfatizar que a Negação Fictiva (NF), nesses dois casos, condiz com a expressão de concordância e não de discordância, contrariando as expectativas de que semanticamente o “não” evocaria oposição.

Dentre as 16 expressões negativas (“não” e “nũ”), 14 são factivas (“**não**” e “**nũ**”, nas linhas 2, 3, 4, 5, 7, 18, 23, 25, 28 e 30) e 2, fictivas (“**não**”, nas linhas 12 e 21). Observa-se

que no primeiro caso a negação ocorre preferencialmente no interior e ao final dos enunciados, enquanto, no segundo caso, está presente no início do enunciado. Isso condiz com ideia de que a NF é usada como estratégia de tomada de turno. Casos de NF são verificados outras três vezes no mesmo arquivo (linhas 151, 155, 246), embora apresentem análise e função semelhantes, são pontuados brevemente na ordem linear de verificação da ocorrência.

Ainda no excerto (1), destaca-se a expressão “No” na linha 20, forma reduzida de “*Nossa Senhora*”. Essa expressão, aprioristicamente considerada um chamamento, exerce uma função interjetiva, por meio da qual o enunciador demonstra uma concordância enfática de que todos os componentes do time do Galáticos são escrotos. Expressões como essa podem ser entendidas como casos de Vocativo Fictivo (VF), já que não se trata de uma autêntica invocação de uma entidade divina. No entanto, a dimensão factiva é resguardada como fundo ou base para a sua fictivização. O clamor por uma entidade divina ocorre, comumente, em situações inesperadas, mediante contraexpectativas que provocam surpresa e espanto. Como o conteúdo religioso é subfocalizado na expressão “No”, sua função de chamamento desbota-se, dando lugar também a uma expressão argumentativa de ênfase.

Visto que, na interação factiva, o chamamento tem a função de invocar alguém para que um assunto seja com ele tratado, ENV, ao fazer o uso de um VF, aciona o *frame* de conversação, o qual viabiliza a inserção de seu comentário sobre o assunto em questão. Em outras palavras, por meio da expressão “No”, além de expressar sua concordância enfática com o que foi dito anteriormente por LUI, EVN forja um chamamento como estratégia de tomada de turno, fator que caracteriza o VF como caso de Interação Fictiva.

Já no excerto (2), embora os participantes permaneçam discutindo a respeito do Galáticos, começam, com um novo subtópico, a aventar a possibilidade de um cenário indesejado, no qual os times preteridos podem organizar um campeonato próprio:

*GIL: [33] esse que é o ponto // \$
 *GIL: [34] e &pr [2] e principalmente / es tão querendo fazer / campeonato / sem a gente / também / então assim // \$
 *GIL: [35] espero que / isso nã seja / coisa pros times que jogam com a gente deixar de jogar com a gente // \$
 *GIL: [36] mas + \$
 *EVN: [37] é // \$
 *LEO: [38] como o Chub fala / es vão pegar os caras que / tipo / tavam reclamando / e tal / es vão pegar / es vão pegar tentar fazer um negócio desse / e eu aposto que cê vai ver os caras que já conhecem a gente há mais tempo / tipo José [1] Zé Mourinho / falando assim / **não / o / campeonato d’ ocês é bem melhor** // \$
 *LEO: [39] eu nã + \$
 *LEO: [40] tipo / eu [1] eu acredito / tipo / cem por cento / nisso // \$
 *EVN: [41] uhn // \$
 *GIL: [42] problema é que esse último campeonato nosso / <foi ruim> // \$

*EVN: [43] é / <pois é> // \$

*EVN: [44] não tá bom // \$

Excerto 2: Possibilidade de cenário indesejado.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Na linha 38, tem-se um exemplo explícito de Interação Fictiva (IF), em que LEO simula um discurso direto atribuído ao time Zé Mourinho, fazendo o uso pontual do *frame* de conversação para apresentar, retoricamente, uma possibilidade de elevação do moral dos organizadores do campeonato, diante do cenário indesejado. Note que há um uso metonímico onde a entidade “time” pode falar fictivamente aos participantes em um cenário futuro. O uso do molde de discurso direto se associa justamente com o argumento fictivo de autoridade que parece gozar de prestígio dentre os participantes. Em outros termos, se o time Zé Mourinho afirma que o campeonato organizado por esses participantes é “bem melhor”, então, o cenário indesejado pode ser revertido, e o campeonato pode não ter sido tão ruim. Contudo, o participante GIL não adere à investida fictiva de LEO, ao reconhecer os problemas do campeonato, corroborados por EVN.

O enunciado mais proeminente em termos argumentativos é codificado pelo *frame* de conversação, que, de alguma forma, aproxima os participantes da conversa de um suposto cenário futuro, em que alguns integrantes do time Zé Mourinho podem se fazer presentes, havendo a possibilidade de realização da fala. Isso sinaliza uma tentativa de tornar fato um discurso inventado e imaginário, porém plausível para os propósitos argumentativos. Visto se tratar de um discurso direto não genuíno, pois se refere a uma fala hipotética e, ao mesmo tempo, possível de ser proferida em algum momento futuro, as ocorrências dessa natureza, neste trabalho, são denominadas Discurso Direto Fictivo (DDF).

No excerto (3), o subtópico se relaciona a pontos negativos e positivos acerca de um campeonato realizado antes do que acabaram de organizar:

*LUI: [45] a gente não devia ter tirado ele do Arnaldinum // \$

*EVN: [46] <uhn> // \$

*LUI: [47] <não &de> + \$

*LEO: [48] <gente> tirou mesmo só por causa do &s [2] do seu Joaquim lá / do <doidão> lá // \$

*LUI: [49] <foi> // \$

*EVN: [50] ô / mas tem outros lugares / o negócio é que a gente não procurou // \$

*EVN: [51] eu te mandei uma lista // \$

*EVN: [52] com uns dez lugar diferentes // \$

*LUI: [53] ah / <velho / mas eu> gosto do Arnaldinum // \$

*EVN: [54] <pra olhar> // \$

*LUI: [55] eu quero fazer o próximo campeonato no Arnaldinum / e *foda-se* <pro seu Joaquim> // \$

*EVN: [56] <o' / o Arnaldinum> é caro / e tem aqueles problemas // \$

*EVN: [57] existem outros lugares / tão bons quanto o Arnaldinum / e mais baratos // \$
 *EVN: [58] tem o SESC / que é bom pa caramba // \$
 *EVN: [59] quadra é igual à do <Arnaldinum> // \$
 *LUI: [60] <e o> Sagrado // \$
 *GIL: [61] velho // \$
 *EVN: [62] Sagrado // \$
 *EVN: [63] agora / o Sagrado é mais caro / eu acho / que o Arnaldinum // \$

Excerto 3: Pontos negativos e positivos de campeonato anterior.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

No excerto (3), a ocorrência em destaque na linha 55 é classificada como IF, uma vez que o uso do *frame* de conversação, ilustrado pela expressão “foda-se” como um turno fictivo de fala, é instanciado como um objeto discursivo supostamente passível de ser entregue a Joaquim. Devido à interpretação da preposição “pro” (para + artigo “o”), que sinaliza movimento em direção a algo ou alguém, o imperativo “foda-se” não é usado em sua forma genuína, visto que não é destinado a Joaquim diretamente. A metáfora subjacente à ocorrência, IDEIAS SÃO OBJETOS (LAKOFF e JOHNSON, 1980), licencia a substantivação da expressão verbal, dado que o domínio-alvo IDEIAS, concebido a princípio como de natureza abstrata, é factivizado a partir de sua interpretação como objeto concretizado, passível de deslocamento; ao passo que o domínio-fonte OBJETOS, de natureza conceptualmente mais concreta, é fictivizado em detrimento de sua conceptualização como um objeto abstratizado. Então, o conteúdo de “foda-se”, enquadrado como um turno de fala fictivo, é metaforicamente transferido para o destinatário Joaquim.

Interacionalmente, a expressão “foda-se” codificada no imperativo afirmativo pode ainda ser concebida como uma instância de Comando Fictivo (CF), haja vista que não se trata de um comando a ser seguido efetivamente. E esse momento da interação entre os participantes parece ocupar uma posição crucial do ponto de vista argumentativo, no domínio do referido subtópico. Em função das ponderações dos participantes acerca do incômodo com Joaquim, essa IF parece captar o argumento que solucionaria o conflito acerca da possível nova contratação da quadra Arnaldinum.

Em continuidade à interação em análise, o excerto (4) abaixo marca uma mudança de subtópico, realinhando a conversa para o planejamento de ações em torno da organização do novo campeonato:

*GIL: [64] *sabe que que eu penso / velho* // \$
 *EVN: [65] <não> // \$
 *GIL: [66] <eu ã sei> que cês acham // \$

*GIL: [67] da gente / pra alguns setores da organização / chamar o pessoal / dos outros times // \$
 *LUI: [68] mas a <gente tenta> fazer reunião / galera nũ <comparece> // \$
 *GIL: [69] <por exemplo> + \$
 *GIL: [70] <não não> // \$
 *EVN: [71] <é / porra> // \$
 *GIL: [72] <mas> assim // \$
 *GIL: [73] agora / que deu pau / &d + \$
 *GIL: [74] que eu acho que deu muito pau / nessa taça // \$
 *EVN: [75] é // \$
 *GIL: [76] a gente virar assim / *olha* // \$
 *GIL: [77] *nós estamos nesse &mom* + \$
 *GIL: [78] assim / alguns meses antes da taça começar // \$
 *GIL: [79] *nós estamos nesse momento / &he / &fa [1] &he / procurando [1] &he / &he / no [1] no processo / de procurar / &he / &he / &he / quadra / olhar os melhores lugares* // \$
 *GIL: [80] *cês querem participar* // \$
 *GIL: [81] *cês querem olhar com a gente / cês querem sugerir um lugar / <qualquer> coisa desse tipo* // \$
 *EVN: [82] <é> // \$

Excerto 4: Planejamentos para o próximo campeonato.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Na linha 64 do excerto (4), destaca-se a pergunta fictiva (PF) proferida por GIL. Ao fazer a pergunta, GIL sabe, obviamente, que seus colegas não têm conhecimento de seu pensamento. Então, a pergunta do participante não é para ser factivamente respondida. Na linha 65, há uma quebra dessa expectativa quando EVN responde à pergunta realizada. A sobreposição entre a linha 65 (<não> // \$) e o início da linha 66 (<eu nũ sei>) sinaliza que GIL não espera uma resposta para a própria pergunta. Sua escolha pela estrutura interrogativa tem como propósito apenas organizar o discurso e informar que ele tem uma opinião sobre o assunto tratado, visto que o próprio enunciador, nesse caso, é o único capaz de responder à pergunta por ele mesmo feita. Trata-se de uma pergunta com claro propósito de tomada de turno e não necessariamente prevendo a resposta para efetivar o par, caracterizando-se como uma pergunta fictiva Modelo Pergunta-Resposta (MPR)

O MPR é escolhido como estratégia comunicativa de convencimento, uma vez que, ao fazer a pergunta, GIL tem ciência de que ninguém ali teria necessidade de respondê-la. Ele toma o turno para si para atrair a atenção dos demais participantes, os quais esperam receber uma resposta do próprio enunciador, com exceção de EVN. Este participante, em especial, é o único dos três interlocutores de GIL que responde com o “não”. Isso pode indicar que EVN interpretou a pergunta factivamente e os outros podem tê-la interpretado fictivamente. É interessante observar que o conflito cognitivo interno que marca os padrões discrepantes de representação de um mesmo objetivo, caracterizando a fictividade, não é relevante para que se estabeleça um conflito de ordem interacional externa. ENV sinaliza interpretar a pergunta em um plano semântico, enquanto LEO e LUI, que não são enunciadores dentro desse subtópico,

aguardam silenciosamente a resposta da pergunta feita pelo próprio enunciador, endossando de alguma forma uma interpretação fictiva em um plano pragmático.

A PF proferida por GIL, na linha 64, parece incitar a produção de outras instâncias de Interação Fictiva, promovendo um agrupamento de discursos diretos fictivos por meio dos quais ensaia um planejamento de fala com a possibilidade de sua realização no futuro. No entanto, cabe ressaltar que o propósito argumentativo da IF faz com que GIL teatralize projeções de eventos para convencer os participantes da cena corrente acerca de seu modo de pensar o próximo campeonato.

Observe que, nas linhas 67 e 76, o uso dos verbos ‘chamar’ e ‘virar’, respectivamente, no futuro do subjuntivo, indica que os participantes da cena corrente, a partir do Espaço Base em que se encontram, fazem o uso do futuro, obviamente, para se falar do futuro. No entanto, na linha 78, quando GIL explicita que o diálogo que está sendo proposto por ele ocorreria “alguns meses antes da taça começar”, ele promove uma projeção dos demais interlocutores para um espaço de representação no futuro, o que permite o uso do tempo verbal presente para falar do futuro nas linhas 77, 79, 80 e 81. Devido a essa projeção, parece haver uma aproximação dos supostos interlocutores aos quais esse diálogo poderia ser proferido futuramente.

Ao assumir essa perspectiva, acredita-se que, no Espaço de Representação, esse cenário interacional acessado por meio da projeção mental é, momentaneamente, factivizado e tem como ouvintes fictivos os integrantes dos outros times, aos quais tal discurso poderá ser proferido futuramente. Enquanto que, em relação ao Espaço Base, isto é, no momento da enunciação analisada, tem-se uma interação fictiva responsável pela aproximação do cenário futuro de possibilidade de realização de fala e tem-se como ouvintes factivos os participantes reais da conversa do aqui-e-agora. Observe abaixo a representação dessa projeção para o espaço mental:

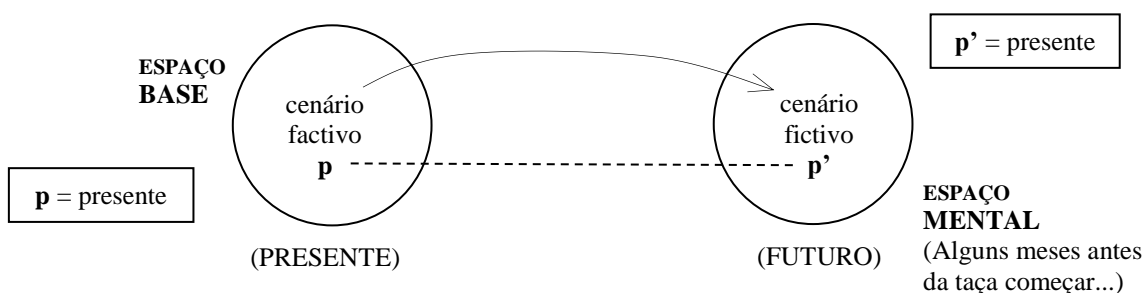


Figura 4: Representação da projeção mental da fala de GIL.

Como já dito, GIL forja um discurso que ocorreria no futuro. A partir do momento em que ele informa aos demais interlocutores, através do construtor de espaço mental, que tal discurso ocorreria “alguns meses antes da taça começar”, o discurso passa a ser proferido no tempo presente, assumindo a perspectiva de que estão todos já naquele espaço no futuro (Espaço de Representação Mental). Nesse sentido, na representação acima, **p** indica o presente factivo, quando os falantes se encontram no Espaço Base; e **p'** representa o presente fictivo, existente dentro do Espaço Mental (no caso, o futuro), tempo no qual passa a ser baseado o discurso. Em outras palavras, o presente factivo, aqui-e-agora, Espaço Base, é fictivizado, enquanto que o futuro, Espaço de Representação Mental, é factivizado, por meio do uso de Interação Fictiva como estratégia comunicativa com propósitos argumentativos.

No excerto (5), o subtópico se volta para o momento em que foi decidido que o campeonato passado teria como sede a quadra São Vicente:

*GIL: [83] <porque> assim / &he / &he / quando eu descobri lá o São Vicente / eu adorei // \$
 *GIL: [84] achei aquele lugar incrível // \$
 *GIL: [85] *assim* / <Nossa> // \$
 *LEO: [86] <piso de madeira> // \$
 *GIL: [87] que [1] que [1] que [1] que + \$
 *GIL: [88] *&he / tá / &he / chão de madeira / que lugar legal pra se <jogar>* // \$
 *EVN: [89] <hhh é> // \$
 *EVN: [90] <cê se> sente numa <prisão / e tal hhh> // \$
 *GIL: [91] <tendeu> // \$
 *GIL: [92] <o trem coberto / não> // \$
 *GIL: [93] <assim> / &he / &he / quadra coberta // \$
 *LEO: [94] <ham ham> // \$
 *GIL: [95] *eu pensei / poxa* // \$
 *GIL: [96] *que ótimo* // \$
 *GIL: [97] *a gente podia fazer a taça aqui / todo mundo vai adorar / e tal* // \$
 *GIL: [98] e chegou lá / todo mundo + \$
 *GIL: [99] todo mundo // \$
 *GIL: [100] nã teve um que nã reclamou // \$
 *GIL: [101] então assim / eu nã tenho parâmetro pra isso // \$
 *GIL: [102] já descobri // \$
 *EVN: [103] é // \$
 *GIL: [104] então / <vão [1] vamo> <&cu [1] colocar pra eles / ué> // \$
 *LEO: [105] <beleza> // \$
 *LEO: [106] <então a gente já sabe em quem que a gente vai colocar a> culpa // \$
 *EVN: [107] é <hhh> // \$
 *LEO: [108] <hhh> *Gilberto* // \$
 *LEO: [109] hhh_ // \$
 *LEO: [110] *você está condenado* // \$
 *EVN: [111] hhh *você está demitido* // \$
 *LEO: [112] hhh ham ham // \$
 *LEO: [113] tá todo mundo olhando assim // \$
 *LEO: [114] *Gilberto* / <*você está / demitido*> // \$
 *GIL: [115] <*você está / demitido*> // \$
 *LEO: [116] hhh tã tã tã // \$
 *GIL: [117] hhh eu tenho &dire + \$

*GIL: [118] *e sem os seus direitos <trabalhistas hhh> //*\$
 *EVN: [119] <é hhh> // \$
 *EVN: [120] hhh olha o Zé Carioca ali // \$
 *LEO: [121] <hhh> ai / Zé Carioca é muito bom // \$
 *GIL: [122] <ô> // \$
 *EVN: [123] <é> // \$
 *GIL: [124] <mas> + \$
 *EVN: [125] <aí> + \$
 *GIL: [126] <é> // \$
 *GIL: [127] <&he / então> + \$
 *EVN: [128] <é> / concordo / isso aí que cê falou // \$
 *GIL: [129] vão chamar eles / ué // \$
 *LEO: [130] é / pelo menos / &d [3] pelo menos / sugestão / tipo / o povo que é &ma [5] os cara que são bem mais / boleiros / eles / com <certeza> vão saber alguma coisa // \$
 *GIL: [131] <é> // \$
 *GIL: [132] é // \$
 *GIL: [133] e [1] e esse que é o negócio // \$
 *GIL: [134] eu <acho que também> + \$

Excerto 5: A escolha da quadra São Vicente em um campeonato passado.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

O excerto (5) apresenta enunciados em que GIL reconhece a divergência de opiniões a respeito da quadra São Vicente escolhida por ele para sediar o campeonato passado. O participante GIL evidencia que em sua opinião a quadra seria um lugar aprazível para se jogar e que todos apreciariam a escolha caso o campeonato acontecesse naquele local. No entanto, contrário às expectativas de GIL, todos criticaram a quadra São Vicente quando o campeonato aconteceu, o que faz com que GIL tenha a necessidade de convencer os demais participantes de que ele não é um bom parâmetro para a escolha do local onde ocorrerá o próximo campeonato.

Dado o contexto acima, nas linhas 85 e 88, o participante GIL expressa a sua admiração pela quadra São Vicente ao conhecê-la e, para isso, ele codifica o pensamento tido naquele momento. Provavelmente, no momento da ocorrência do pensamento, essas palavras não foram proferidas pelo enunciador, mas na conversa com os amigos, há a necessidade de codificá-las em *frame* de conversação para demonstrar e reportar a sua admiração pelo local. Tal verbalização é caracterizada como um caso IF, visto que se trata de uma fala silenciosa do próprio enunciador com o seu eu interior.

A fala de GIL pode ser classificada como fictiva ao se considerar alguns aspectos: i) há projeção para um espaço mental no passado, causada pelo construtor de espaço mental (*space builder*) proferido na linha 83 (“quando eu descobri lá o São Vicente...”); ii) o uso do DD para reportar o pensamento, isto é, o uso do *frame* de conversação para estruturar a sua fala (linhas 85 e 88); iii) uso de vocativo fictivo “Nossa”, forma reduzida de “*Nossa Senhora*”, para expressar admiração pelo local.

Relativo a (i), é possível perceber que houve projeção para um espaço mental pois, nas linhas 83 e 84, a utilização dos verbos ‘adorar’ e ‘achar’ no pretérito perfeito do indicativo indica que até esse momento a enunciação acontecia no Espaço Base. No entanto, a projeção mental para um espaço no passado, através do *space builder* (“quando eu descobri lá o São Vicente...”), permite que o enunciador mude o tempo verbal do discurso a fim de reportar o seu pensamento, uma vez que, no momento real do pensamento, o campeonato ainda iria acontecer, ou seja, em um momento futuro. Assume-se, portanto, o presente fictivo como base no Espaço Mental, o que permite que o enunciador GIL reporte o seu pensamento codificando-o no tempo verbal em que ele havia ocorrido.

Sobre ii), pode-se perguntar: o que faz com que esse não seja um discurso direto genuíno? Sabe-se que o DD é canonicamente utilizado com o objetivo de reportar de maneira literal a fala ou a escrita de alguém. No entanto, como já dito anteriormente, o DD, nesse caso, é utilizado para reportar o pensamento de GIL e não necessariamente uma fala genuína, esse fato nos leva a classificá-lo como um caso de IF, mais especificamente, como Autocitação Fictiva (AutoFic) (ROCHA, 2006, 2011, 2013), visto que GIL, ao construir um discurso não verídico com o propósito de reportar o seu pensamento, permite que os interlocutores acessem mentalmente o cenário verídico de seu pensamento.

Na maioria das vezes, os casos de AutoFic, que reportam um pensamento por meio do *frame* de conversação, vêm seguidos do introdutor “Eu pensei” ou “Eu falei”. Um fator interessante nessa ocorrência de AutoFic é o fato de pelo menos um dos verbos – dizer, falar ou pensar – não terem sido utilizados para introduzir a Autocitação Fictiva. A questão que se faz agora é: como somos capazes de reconhecer dado discurso direto como uma reportagem do pensamento de GIL? Nesse caso, o “assim” funciona como introdutor locutivo¹¹ e exerce a função do verbo *dicendi*, sendo também responsável pela abertura do Espaço Mental.

Finalmente, em iii), percebe-se a ocorrência de mais um Vocativo Fictivo, em que o enunciador expressa sua admiração pelo local por meio da redução do vocativo “Nossa

¹¹ Segundo a *Language into Act Theory* (L-Act, ou Teoria da Língua em Ato) (CRESTI; MONEGLIA, 2005; CRESTI, 2000; MONEGLIA; RASO, 2014; RASO; MELLO, 2012), Introdutor Locutivo (INT) é uma unidade informacional sinalizadora de que o espaço locutivo subsequente deve ser interpretado holisticamente. Na maioria das vezes, subsidia a unidade de Comentário, que porta metailocuções como discurso reportado, exemplificação emblemática, pensamento falado e narração. Entonacionalmente, o perfil prosódico não é fixo, mas sua média de F0 apresenta contraste em relação à média de F0 da unidade seguinte. Tal contraste é necessário para a suspensão pragmática do enunciado, sinalizando que o que vem na sequência não deve ser interpretado como pertencente ao plano da enunciação atual, mas a coordenadas temporais, espaciais ou pessoais diferentes. Em grande parte dos casos, a média de F0 do INT é mais baixa. Eventualmente, quando por objetivos miméticos específicos, a média de F0 da metailocução é muito baixa. Assim, a média de F0 do INT pode ser mais alta do que a média de F0 da metailocução introduzida, preservando-se o contraste.

Senhora” na linha 85 (“assim / <Nossa> //\$”). Note que a expressão religiosa não é aplicada com a função de chamamento, mas como uma interjeição com o propósito de demonstrar admiração e aprovação, o que fica mais claro nos elogios feitos na linha 88.

Novamente, nas linhas 95, 96 e 97, tem-se uma ocorrência de AutoFic, isto é, mais uma vez GIL reporta o pensamento dele, porém, desta vez, há o emprego do verbo “pensar”, deixando claro que o DD é aplicado com o propósito de codificação do pensamento. O uso do *frame* de conversação para reportar um discurso não verídico, mas para viabilizar o alcance, por parte dos interlocutores, ao cenário verídico do pensamento, caracteriza a IF, nesse caso, a Autocitação Fictiva.

Percebe-se que, ao fazer a AutoFic nas linhas 95, 96 e 97 (“95 eu pensei / 96 poxa //\$ que ótimo //\$ 97 a gente podia fazer a taça aqui / todo mundo vai adorar / e tal //\$”), GIL ainda considera a projeção causada pelo construtor de espaço mental na linha 83 (“quando eu descobri lá o São Vicente...”), o que possibilita o entendimento do que se denomina, neste trabalho, como presente fictivo, isto é, tempo verbal base no Espaço Mental construído. Esta base verbal é o que permite o uso do futuro na reportagem do pensamento, visto que, no espaço mental, o torneio ainda não havia ocorrido. Da mesma forma, o uso dêitico do advérbio locativo ‘aqui’ marca o espaço em que se encontra o discurso, o mental; nas linhas seguintes, 98 a 100, percebe-se que o discurso retorna ao Espaço Base, uma vez que o tempo utilizado já passa a ser o pretérito perfeito, considerando o já acontecimento do torneio.

Já que a última escolha de GIL quanto ao local de realização do torneio foi de alguma forma insatisfatória, nas linhas 108, 110, 111, 114,115 e 118, LEO, EVN e GIL promovem Discursos Diretos Fictivos, em que, novamente, considera-se uma projeção para um Espaço Mental no futuro, em que os participantes da conversa consideram, de modo irônico, a possibilidade de GIL ser o culpado caso o próximo torneio não tenha o resultado positivo esperado. Tal projeção mental é percebida devido à mudança verbal, de futuro para presente, que ocorre entre as linhas 106 e 118: na linha 106, LEO utiliza o tempo futuro, fator que caracteriza o Espaço Base (“<então a gente já sabe em quem que a gente vai colocar a> culpa //\$”); a partir da linha 108 a 118, o tempo verbal empregado é o presente (“você está condenado //\$”), indicando, assim, a ocorrência da projeção mental para um espaço no futuro, uma vez que, para que GIL seja considerado culpado, há a necessidade de que o próximo torneio já tenha ocorrido.

Nessas circunstâncias, os enunciadores forjam vozes prosodicamente diferentes de suas originais, provavelmente, imitando falas típicas de um juiz ou patrão. Os discursos reportados, nesse caso, se caracterizam como fictivos por: i) não terem sido tomados como

proferidos previamente, pelo menos não tendo Gilberto como destinatário; e ii) serem enunciações hipotéticas, passíveis de tornarem-se verídicas em algum momento. Por essas razões, tais ocorrências não se caracterizam como DD genuínos e são, portanto, classificadas como DDF.

No excerto (6), o subtópico é realinhado, e os participantes voltam a traçar planos e ideias para o próximo campeonato. Desta vez, o tema abordado é a maneira como ocorreria a divulgação do campeonato aos demais times escolhidos para participar:

*EVN: [135] <ah / e negócio de> arbitragem / também // \$
 *GIL: [136] <é> // \$
 *EVN: [137] acho <que a gente> tem / que olhar direito // \$
 *EVN: [138] eu falei isso naquea reunião lá / &he / &he / lá do [1] na casa do Artur / que tava o Juninho / nã sei quê / aí eu fiz um [1] uma comparação <com aulas de [1] de língua hhh> // \$
 *LUI: [139] <eu acho que / o nome / do> [1] do [1] do [1] do [1] do [1] da modalidade esportiva que a gente criou / que foi Futebol Arte / ficou / queimado / por causa dessa taça / pra mim é uma <coisa que> <é [1] foi triste> / é triste> falar / mas / cê fala que é Futebol Arte / a galera começa a zoar / já // \$
 *GIL: [140] <é> // \$
 *GIL: [141] todo mundo <encheu o saco> / <por causa disso> // \$
 *LEO: [142] “zoar” em que sentido // \$
 *LUI: [143] no sentido de que / é tosco // \$
 *EVN: [144] ah / que arte o quê / umas coisa assim // \$
 *GIL: [145] bem / enfim // \$
 *GIL: [146] é // \$
 *GIL: [147] pra próxima taça / a gente tem que também mandar um e-mail // \$
 *GIL: [148] &f [1] tipo / é quase como se fosse pedindo &des + \$
 *GIL: [149] não pedindo desculpa / mas assim / falando / que essa [1] a próxima vai ser diferente / em tais e tais aspectos / e tal // \$
 *GIL: [150] porque + \$
 *LUI: [151] *não* // \$
 *LUI: [152] e [1] e [1] e [1] e principalmente / convocando a galera / falar assim / o' / galera / *negócio seguinte / tá pensando em organizar um torneio / e a gente quer / que vocês participem / da organização / <mandando representante>* + \$
 *LEO: [153] <e acima de tudo / eu acho que a gente tem> que chamar os times que / tipo / o [1] realmente os times que / merecem a [1] a nossa + \$
 *EVN: [154] é / a <gente tem que> <restringir também / isso> // \$
 *GIL: [155] <não / claro> // \$
 *LUI: [156] <e principalmente os times de amigos> // \$
 *GIL: [157] <no &ca> + \$
 *GIL: [158] <os times antigos> // \$
 *GIL: [159] a gente nã vai jogar *um e-mail / quem quiser participar participa* // \$
 *GIL: [160] a gente vai <meandar / o'> / e-mail pra / tal pessoa / <pra falar> + \$
 *XYZ: [161] <xxx> // \$
 *LUI: [162] <pra o Mauro> e Filhos / pra <o Squadra> / pra o José Mourinho // \$
 *EVN: [163] <uhn> // \$
 *EVN: [164] <uhn> // \$
 *GIL: [165] é // \$
 *EVN: [166] <oito times> // \$
 *GIL: [167] <Squadra [1] é Squadra / José Mourinho / Amarelão> // \$
 *LUI: [168] <pelo menos o José Mourinho nã tem desses escrotos não> // \$
 *EVN: [169] Aminas / quatro // \$
 *GIL: [170] <é> // \$
 *EVN: [171] <põe af> // \$

*EVN: [172] <vão> vão / <eu acho que tem que ser esses> // \$
 *GIL: [173] <eu &a [2] eu acho que é> esse [2] é esse aqui o' // \$
 *LUI: [174] <Cuecas> // \$
 *GIL: [175] <&he> + \$
 *GIL: [176] Cuecas / vão ver se vai querer participar / né // \$
 *GIL: [177] tão + \$
 *GIL: [178] porque / es tavam reclamando até // \$
 *EVN: [179] <tão não / tão> // \$
 *GIL: [180] <Amarelão> // \$
 *LEO: [181] Cuecas perdeu pra quem // \$
 *EVN: [182] Cuecas saiu na primeira fase // \$
 *GIL: [183] <foi só na primeira> fase // \$
 *LEO: [184] <yyyy> // \$
 *EVN: [185] <perdeu todas> // \$
 *GIL: [186] porque / ele ficou naquele grupo difícil / e tal // \$
 *GIL: [187] o' // \$
 *GIL: [188] Amarelão / <Squadra / José Mourinho> // \$
 *EVN: [189] <oh / vão por grupos / o'> // \$
 *EVN: [190] vão por grupo // \$
 *EVN: [191] Grupo á desse ano // \$
 *EVN: [192] tá o Aminas / Mauro e Filhos / Racing / Galáticos // \$
 *GIL: [193] só o Aminas // \$
 *EVN: [194] Mauro e Filhos também / ué // \$
 *LUI: [195] Mauro e Filhos também / ué // \$
 *GIL: [196] será // \$
 *GIL: [197] &e [1] mas eles vão continuar // \$
 *LUI: [198] com certeza // \$
 *LUI: [199] <eles assim> + \$
 *EVN: [200] <vão / uai> // \$
 *LEO: [201] <o negócio> que o <Mauro e> <Filhos> + \$
 *GIL: [202] <eu não> + \$
 *GIL: [203] <esse> eu nũ + \$
 *GIL: [204] Mauro e Filhos é um time muito legal / eu gostaria que eles continuassem / mas eles não são veteranos // \$
 *LUI: [205] não // \$
 *LUI: [206] <mas eu> <acho que eles> + \$
 *EVN: [207] <não> / <mas eu acho que assim> + \$
 *LUI: [208] <mas isso nũ tem importância> não // \$
 *LEO: [209] <não / a gente nũ vai &cha> + \$
 *LEO: [210] quer dizer / <por mim / eu não chamo> + \$
 *EVN: [211] es tão <gostando> // \$
 *LUI: [212] <eu nũ acho que a gente [6] eu nũ acho que a gente deve chamar só veteranos não> // \$
 *EVN: [213] <eles / toda [1] toda semana> + \$
 *LEO: [214] eu nũ chamaria só os veteranos // \$
 *LEO: [215] <a gente> [2] <a gente &s> + \$
 *LUI: [216] eu acho que a gente deve chamar os <times> legais // \$
 *GIL: [217] <então beleza> // \$
 *EVN: [218] <é> // \$
 *LEO: [219] <os &ti> + \$
 *LEO: [220] <exatamente> // \$
 *GIL: [221] <então> oquei // \$
 *LUI: [222] o critério é ele ser legal // \$
 *GIL: [223] Aminas / e / Mauro e Filhos // \$
 *EVN: [224] uhn // \$
 *EVN: [225] e o Racing // \$
 *EVN: [226] o Racing <também é> + \$
 *LEO: [227] <talvez o Racing> // \$
 *EVN: [228] <é> // \$
 *LEO: [229] <o Racing nũ é> terrível <não> // \$
 *EVN: [230] <eu acho que> + \$

*EVN: [231] <é> // \$
 *LEO: [232] pessoal nũ é <terrível não> // \$
 *GIL: [233] <é> / eles <quiseram jogar com a gente> // \$
 *LUI: [234] <Nossa / o Racing [2] o Racing> / eu acho que / <do> de boa // \$
 *EVN: [235] <é> // \$
 *GIL: [236] <&se> + \$
 *EVN: [237] <também acho> // \$
 *GIL: [238] <eles são legal> // \$
 *GIL: [239] eu gostei deles também // \$
 *GIL: [240] <eu &a> + \$
 *EVN: [241] <oh / o Galáticos> é legal também / gente // \$
 *EVN: [242] <hhh tá bom> // \$
 *EVN: [243] <três> <times / por enquanto> // \$
 *GIL: [244] <n' é não> / <o Galáticos> / &e [1] tá fora // \$
 *GIL: [245] <principalmente depois que eles tão> fazendo um campeonato e não nos chamaram / eles <tão fora> // \$
 *EVN: [246] *não* / <Galáticos / sem dúvida> // \$
 *LUI: [247] <e ainda> falaram que o campeonato deles é / “realmente bom” // \$
 *LEO: [248] <é> // \$
 *GIL: [249] <é> // \$

Excerto 6: Planos e ideias para o próximo campeonato.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

O excerto (6) apresenta enunciados que consistem em ideias para promoção do próximo campeonato com vista à reconquista de confiança por parte dos demais times. Nesse excerto, os participantes propõem uma pré-seleção de alguns times, em que o critério é “ser legal”, eliminando a possibilidade de participação de times indesejados.

Na linha 151, o participante LUI faz uso do advérbio de negação “não”. O uso pontual dessa negação se caracteriza como fictivo por indicar uma forma não genuína de negação. Observe que o participante LUI não discorda da ideia apresentada por GIL quanto ao envio de um *e-mail* informando, aos times, das melhorias previstas para próximo campeonato em relação ao último. Pelo contrário, LUI deseja opinar quanto ao conteúdo desse e-mail e acrescentar sua ideia sobre o que deve conter no *e-mail*, além da informação sobre tais melhorias. Ao utilizar o “não”, LUI tem o propósito de negar, pragmaticamente, o turno de fala a GIL, tomando-lhe a palavra para evidenciar a sua concordância. O conectivo de adição “e”, utilizado na linha 152 em seguida da negação, condiz com a ideia de ampliação do conteúdo do discurso.

Em continuação à conversa, o participante LUI, ao apresentar sua ideia quanto ao conteúdo do *e-mail*, tem a necessidade de convencer os demais interlocutores, fator que faz com que ele lance mão da Interação Fictiva na linha 152. LUI simula um discurso direto a fim de demonstrar aos colegas a forma como ele acredita ser a ideal para se dirigir aos demais times. Ao codificar a sua ideia por meio do *frame* de conversação, LUI é capaz de promover uma aproximação com os integrantes dos demais times a quem esse *e-mail* será,

possivelmente, destinado. Note que o participante se refere aos possíveis destinatários fazendo o uso da segunda pessoa do discurso em “a gente quer que *vocês* participem da organização [...]”. O uso da estrutura de discurso direto parece atribuir relevância ao enunciado, tornando-o proeminente em termos argumentativos. Por se tratar de um planejamento de fala (em forma de *e-mail*), esse enunciado não se caracteriza como um discurso direto genuíno, mas como Discurso Direto Fictivo, possível de ser realizado no futuro, caso LUI convença os demais participantes.

Na linha 155, o participante GIL toma o turno de LEO, negando-lhe a vez de falar, por meio do uso do advérbio de negação “não”. Observe que GIL não tem o propósito de demonstrar discordância com a ideia do participante LEO em restringir a participação do campeonato a apenas os times que realmente mereçam. Ao contrário, por meio do uso fictivo do advérbio de negação “não”, GIL visa à tomada de turno para si, a fim de evidenciar a sua plena concordância com o que foi proferido anteriormente por LEO.

Diferentemente das ocorrências de Negação Fictiva analisadas anteriormente neste trabalho, nesse caso de NF, o participante GIL toma o turno com a intenção única de deixar explícita a sua concordância com a fala anterior. Note que GIL não acrescenta nenhuma informação e por isso não é necessário o uso do conectivo de adição “e” como nos casos anteriores. O uso interjetivo da expressão “claro”, após a tomada de turno por meio da NF, reforça a hipótese da negação pragmática do turno de fala e o não intuito de discordância por parte de GIL.

Ainda no excerto (6), na linha 159, o participante GIL, com o objetivo de evidenciar o caráter restritivo do *e-mail* que eles pretendem enviar, faz o uso do molde de discurso direto para deixar claro que querer participar não é a única condição para realmente participar, pois o *e-mail* seria enviado apenas aos times que, segundo os organizadores, mereçam, afastando a possibilidade de participação dos times não desejados.

Nessa ocorrência, destaca-se o Composto de Discurso Direto (CDD) formado por um sintagma nominal (SN) seguido de um discurso direto fictivo (“um e-mail / quem quiser participar participa // \$”). A pausa prosódica não-conclusiva sinalizada pela barra simples (/) após o sintagma nominal “um e-mail” indica a mudança formal do enunciado, que assume uma estrutura de Discurso Direto. O DD presente nesse enunciado é visto como fictivo pois se encontra fora de contexto e seu enunciador é fictivo. Nesse sentido, o uso do *frame* de conversação precedido de um SN chama a atenção devido ao seu caráter modificador, isto é, o trecho destacado na linha 159 funciona como um adjetivo ou modificador do SN “um *e-mail*”,

formando assim um CDD: [SN + Modificador de Discurso Direto], sendo um dos padrões de CDD já evidenciado por Costa Júnior (2016).

Ao interpretar o enunciado em questão, é fácil perceber um caráter condicional, como se houvesse uma partícula “Se” implícita ao CDD “um e-mail/ SE quiser participar participa”, endossando a contrafactualidade inerente ao enunciado fictivo. O enunciador poderia ter selecionado em seu léxico um adjetivo comum para caracterizar o e-mail que não seria extensivo a todos os times; no entanto, ele prefere fazer o uso do *frame* de conversação para dizer que o e-mail seria limitado a apenas alguns times selecionados. O fato é que o uso do *frame* de conversação como modificador do nome, embora exerça função semelhante a de um adjetivo, possui valor semântico e discursivo diversificado, uma vez que tal uso facilita a compreensão do interlocutor por se aproximar de uma atividade comum ao seu cotidiano: a interação face-a-face. Dito de outro modo, o *frame* de conversação é capaz de evocar uma cena interacional fictiva, a qual possibilita a conceptualização e construção do sentido no discurso. Isso ocorre porque o *frame* de conversação é de uso comum no dia a dia do falante e, por isso, facilmente concebido em sua mente, pois é básico em suas experiências interacionais.

Na linha 234, verifica-se mais uma ocorrência de Vocativo Fictivo por meio do uso da expressão “Nossa”, uma redução do chamamento “Nossa Senhora”. Essa expressão torna-se fictiva pois não se trata de uma invocação a uma entidade divina, mas tem a sua função de chamamento resguardada, uma vez que o participante LUI ao utilizá-la, chama a atenção dos demais participantes, com o propósito de tomar o turno de fala para si para inserir a sua opinião a respeito do time *Racing*. Além disso, a expressão exerce uma função interjetiva, em que LUI concorda enfaticamente com avaliação positiva¹² do time *Racing*.

Motivado pelo comentário ironicamente positivo proferido pelo participante EVN na linha 241 sobre o time Galáticos, o participante GIL, que parece não o ter interpretado como ironia, começa a proferir enunciados destacando características negativas do time. Diante desse cenário de interpretação equivocada, na linha 246, o participante EVN toma o turno de fala através do uso do advérbio de negação “não”, condizente com a situação dúbia, a fim de desfazer o mal-entendido causado pela má interpretação do enunciado irônico. O uso do advérbio de negação destacado na linha 246 é fictivo pois, ao utilizá-lo, o enunciador não tem o propósito de entrar em discordância com a opinião do participante GIL a respeito da não participação do time Galáticos no próximo campeonato. Longe disso, EVN visa a entrar em

¹² Após a escuta atenta do áudio desta conversa, constatou-se o uso da expressão “de boa” na continuação da fala de LUI, a qual foi acrescida ao *corpus*.

concordância com GIL, deixando claro o seu acordo com a opinião de GIL através do uso da expressão “sem dúvida”.

A dimensão factiva serve de base para fictiva, pois o uso não genuíno do advérbio de negação “não”, presente neste excerto (6), não nega o conteúdo no plano semântico, mas mantém o seu sentido negativo resguardado no plano pragmático, visto que EVN, ao utilizar o advérbio de negação, nega pragmaticamente o turno a GIL. Por isso, esse uso fictivo da negação, nos induz a postular tal caso como Negação Fictiva.

Em suma, a Conversa I é bastante produtiva no que se refere à recorrência do fenômeno da Interação Fictiva. Percebe-se que, na maioria dos excertos, o aparecimento de uma ocorrência dispara o uso do fenômeno, formando um aglomerado fictivo. A necessidade de convencimento quando se apresenta uma sugestão ao grupo faz com que o falante recorra à IF como recurso argumentativo. No excerto (5), nas linhas 128 e 130, é possível perceber que GIL consegue convencer os demais interlocutores sobre o envolvimento dos outros times em algumas decisões a respeito do próximo campeonato, diminuindo a responsabilidade deles caso algo ocorra de maneira diferente da esperada. Esse fator de convencimento com o fato de que, por diversas vezes, durante a conversa, houve a recorrência ao fenômeno da Interação Fictiva mostra, de alguma forma, o caráter argumentativo da IF e seu poder de convencimento.

5.2 CONVERSA II

A conversa II apresenta pouca frequência de usos do fenômeno da Interação Fictiva. A hipótese é que isso se deve ao fato de não haver conflitos em que há grande necessidade de explicação ou convencimento durante a interação. Entretanto, destacam-se alguns casos de fictividade que também vêm sendo analisados neste trabalho. Assim, embora apresente alguns casos pontuais de IF, em menor número, a exposição analítica do arquivo bfamcv02 tem o propósito de servir de comparação com as situações em que o fenômeno ocorre mais frequentemente. Tanto o arquivo anterior, o bfamcv01, quanto esse, compreendem o domínio das conversações, com mais de dois participantes, porém o primeiro se revela pleno de usos argumentativos, enquanto, neste, esses usos são mitigados. Há mais controvérsias no primeiro que no segundo. Então, já se tem uma pista de que a IF é um recurso argumentativo, que

promete solucionar, mesmo que local e parcialmente, conflitos de ordem interacional, mesmo sendo um dispositivo que reflete um conflito de ordem cognitiva entre representações discrepantes.

No quadro abaixo, apresenta-se os metadados relevantes para a análise do arquivo bfamcv02:

@Título: Casamento na família.
@Arquivo: bfamcv02
@Participantes: RUT, Rute (feminino, professora aposentada, participante, Belo Horizonte/MG);
 TER, Terezinha (feminino, dona de casa, participante, Belo Horizonte/MG);
 JAE, Jael (feminino, professora aposentada, participante, Belo Horizonte/MG).
@Local: casa de uma das participantes, Belo Horizonte/MG.
@Situação: conversa entre três irmãs na copa no café da tarde, um microfone onidirecional não escondido, pesquisador não participante.
@Tópico: questões relacionadas ao casamento da filha de uma das participantes, como padrinhos/madrinhas, presentes e família.
@Duração: 7' 51"
@Palavras: 1736

Quadro 2: Metadados relevantes do arquivo bfamcv02.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Na conversa analisada a seguir, em um lanche da tarde, três irmãs discutem a respeito do casamento da filha de uma delas. Os tópicos que se desenvolvem durante a conversa giram em torno de padrinhos e madrinhas, presentes e outros familiares.

Dentro desse contexto, o subtópico do excerto (7) é a idade dos possíveis padrinhos do casamento que já prometeram presentes. As participantes, em momento de descontração, se preocupam com a idade, caso esses padrinhos, já em idades avançadas, venham a falecer antes que os presentes prometidos estejam em posse do casal.

*RUT: [1] e a Dani / já escolheu os padrim do casamento // \$
 *TER: [2] não // \$
 *TER: [3] ainda não // \$
 *TER: [4] inda <nada> // \$
 *RUT: [5] <ai / ai> // \$
 *RUT: [6] *Nossa <Senhora>* // \$
 *TER: [7] <áí ea tá> assim / Rute // \$
 *TER: [8] *sabe que que é* // \$
 *TER: [9] é que ea ganhou tudo / né // \$
 *TER: [10] ganhou tudo dos lado do Anderson // \$
 *RUT: [11] oh / <que maravilha> // \$
 *JAE: [12] <ganhou não> // \$
 *TER: [13] <o'> // \$
 *RUT: [14] <chama só o lado do> Anderson / pa ser <padrim da Dani> // \$
 *TER: [15] <escuta> // \$
 *JAE: [16] <ganhou / não> // \$
 *TER: [17] <não> // \$
 *JAE: [18] vai ganhar / <né> // \$

*TER: [19] <vai ganhar / mas> +\$
 *JAE: [20] <ea nũ tem nada> na mão //\$
 *TER: [21] ô Jael //\$
 *TER: [22] mas / gente velha / já prometeu o [/1] os presente / <já / pode> garantir que ganhou //\$
 *RUT: [23] <ah / é / uai> //\$
 *RUT: [24] se nũ morrer antes <deles> //\$
 *TER: [25] <uai / es / nũ pode é> morrer //\$
 *RUT: [26] <é / uai> //\$
 *TER: [27] porque <a mãe da> +\$
 *JAE: [28] <se for o> filho e ganhou <é questão da mãe> // \$
 *TER: [29] <aqui> //\$
 *RUT: [30] <qual que é a idade> de quando a +\$
 *RUT: [31] &he / qual que é a idade de cada um //\$
 *JAE: [32] hhh eh / vamo <falar a idade / que às vezes tá na> +\$
 *RUT: [33] <hhh vamo sondar a idade aí> //\$
 *TER: [34] <hein> //\$
 *JAE: [35] <com Mal de Alzheimer> //\$
 *TER: [36] <não / uai> //\$
 *TER: [37] a mãe da Fafica é mais &n +\$
 *TER: [38] é da idade da Jael <hhh> //\$
 *RUT: [39] <ah / a Jael yyyy> //\$
 *TER: [40] <é> //\$
 *TER: [41] sessenta-e-oito //\$
 *TER: [42] <é> / a mãe dela //\$
 *RUT: [43] <uhn> //\$
 *TER: [44] sessenta-e-<oito> //\$
 *JAE: [45] <conheço> ela não / <uai> //\$
 *RUT: [46] <No'> / então a Fafica é muito nova //\$
 *TER: [47] ah / a Fafica não / uai / a Fafica tem quarenta-e / <quarenta-e>-pouco //\$
 *RUT: [48] uai / e cê acha isso velho / <Terezinha> //\$
 *RUT: [49] que que isso +\$
 *RUT: [50] por quem <você está nos tomando> //\$
 *JAE: [51] <uhn> //\$
 *JAE: [52] <então Fafica é> nova //\$
 *TER: [53] ah / não //\$
 *RUT: [54] ela é <nova> //\$
 *TER: [55] <hein> //\$
 *RUT: [56] eu até achei que ea tivesse mais um <tiquim> //\$
 *TER: [57] <não> //\$
 *TER: [58] é quarenta-e pouco //\$
 *TER: [59] quarenta-e-três / por aí //\$
 *RUT: [60] é //\$
 *RUT: [61] No' //\$
 *RUT: [62] supernova //\$
 *JAE: [63] é //\$
 *RUT: [64] <é> //\$
 *TER: [65] <hein> //\$
 *RUT: [66] se bem que ea tem o Anderson / né //\$
 *RUT: [67] e a [/2] e o meninim / né //\$
 *TER: [68] é //\$
 *RUT: [69] e o xxx //\$
 *TER: [70] conta ocê / Rute //\$
 *TER: [71] mas ea tem quarenta-e tantos //\$
 *TER: [72] sei o tanto não //\$

Excerto 7: Idade dos possíveis padrinhos de casamento.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

A expressão “Nossa Senhora” destacada na linha 6 do excerto (7) cumpre uma função interjetiva, em que a participante RUT reage de forma preocupante à resposta de TER a

respeito da escolha dos padrinhos que ainda não foi feita. O emprego da expressão “Nossa Senhora” nesse excerto, nos leva a postular esse caso como de Vocativo Fictivo, por não existir o propósito por parte da enunciativa de se dirigir a tal entidade. Factivamente, invocações a entidades divinas são normalmente feitas diante de dificuldades e situações de espanto ou surpresa. Entretanto, no enunciado em destaque, o conteúdo religioso é subfocalizado e a função de chamamento perde força e dá lugar a uma estratégia comunicativa em que a enunciativa é capaz de transmitir a sua preocupação com a situação, o que mantém a dimensão factiva como base para a fictivização do enunciado.

Casos de VF são muito frequentes no arquivo bfamcv02 sendo verificados outras dez vezes, respectivamente, nas linhas 46, 61, 82, 138, 230, 231, 234, 256, 328, 368. Devido às muitas repetições, nas próximas ocorrências os VF serão analisados sucintamente, dando mais proeminência ao contexto de uso.

Em continuidade a interação, a participante TER, na tentativa de desfazer a preocupação de RUT, explica o porquê de a escolha dos padrinhos não ser de grande prioridade no momento, visto que alguns parentes parecem já ter presenteado o casal com os principais, eletrodomésticos e móveis. A fim de estruturar essa explicação, na linha 8, TER profere uma pergunta fictiva com ciência de que a participante RUT não é capaz de respondê-la factivamente. Com o auxílio da oitiva, é possível perceber que a enunciativa imediatamente responde à pergunta, deixando evidente que não há o propósito de receber uma resposta por parte de RUT. Note que RUT não tenta responder à pergunta, mostrando tê-la, possivelmente, interpretado de modo fictivo, em um plano pragmático. Essa interpretação fictiva condiz com a capacidade cognitiva do conceptualizador de diferenciar as representações discrepantes de um mesmo objeto, o que define a fictividade (TALMY, 1996).

Essa ocorrência se caracteriza como um caso de Interação Fictiva por fazer o uso do *frame* de conversação – modelo pergunta-resposta (MPR) – para estruturar o discurso. Trata-se de uma estratégia comunicativa de convencimento que promove uma aproximação com a estrutura de conversa familiar ao interlocutor, possibilitando uma falsa troca de turno. Observe, na linha 11 (“oh / <que maravilha> // \$”), que TER consegue mudar o sentimento de preocupação da participante RUT demonstrado na expressão “Nossa senhora” na linha 6.

Por outro lado, há quebra de expectativa quando a participante JAE esclarece que, na verdade, os presentes foram apenas prometidos e não efetivamente entregues, instaurando-se novamente um novo conflito discursivo e, por conseguinte, a necessidade de convencimento, levando as participantes a discutir a idade dos parentes que prometeram os presentes.

Dentro da discussão a respeito das idades, a participante RUT se surpreende com a pouca idade de Fafica. Na linha 46 e 61, essa surpresa é externada pela expressão “No”, forma reduzida do chamamento “Nossa Senhora”. Por não se tratar de um autêntico clamor a uma entidade divina, essa expressão é entendida como caso de Vocativo Fictivo. Geralmente, recorre-se a uma entidade divina em situações de contraexpectativas que causam espanto e surpresa. Por esse motivo, acreditamos que essa dimensão factiva da expressão é mantida no plano pragmático e constitui base para a dimensão fictiva. Entretanto, o sentido religioso e a função de chamamento da expressão são esquivados, e ela passa a exercer uma função interjetiva e argumentativa de ênfase.

No excerto (8), inicia-se um novo subtópico em que a participante RUT avança a possibilidade de ser convidada para ser madrinha do casamento, o que não é desejado por ela.

*RUT: [73] <pele> amor de Deus // \$
 *TER: [74] <hein> // \$
 *RUT: [75] nũ me convida pa ser &pa [1] madrinha não / hein // \$
 *TER: [76] <não> // \$
 *RUT: [77] <já vou> avisando com antecedência // \$
 *RUT: [78] <morro de vergonha> // \$
 *TER: [79] <escuta só que que a> Dani tava <falando> // \$
 *RUT: [80] <morro de> vergonha de <desfilar> // \$
 *TER: [81] <psiu> // \$
 *RUT: [82] Nossa <Senhora> // \$
 *TER: [83] <hein> // \$
 *TER: [84] é porque é da família lá dele / né // \$
 *TER: [85] <o'> // \$
 *RUT: [86] <é> // \$
 *TER: [87] a mãe da &Fa [2] da + \$
 *JAE: [88] mas é lógico que ea vai pôr ocês / uai // \$
 *RUT: [89] não // \$
 *RUT: [90] pra quê // \$
 *RUT: [91] eu nũ quero não // \$
 *RUT: [92] Deus me livre // \$
 *JAE: [93] ocê / <Tonita / yyyy> // \$
 *RUT: [94] <morro de vergonha> // \$
 *RUT: [95] cê nũ viu que o> da Tiane eu nem <entrei> na igreja // \$
 *JAE: [96] <é> // \$
 *RUT: [97] eu nũ fui não / minha filha / lá não // \$
 *RUT: [98] morro de vergonha // \$

Excerto 8: Possibilidade de convite para ser madrinha.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Ao longo do excerto (8), destacam-se enunciados em que a participante RUT exprime, repetidas vezes, que não é simpática à ideia do possível convite para ser madrinha do casamento. Essa possibilidade causa a produção de um conjunto de enunciados, praticamente implorando o não recebimento desse convite por motivo de timidez ao ter que entrar na igreja.

Diante do cenário indesejado, na linha 73, a participante RUT expressa o seu desejo ao pedir “pelo amor de Deus” para que não a convidem para ser madrinha. A expressão “Pelo amor de Deus” funciona como uma súplica, assemelhando-se a um obséquio intensificado, com o propósito de expressar desacordo e aversão a determinada situação.

Condizente com a hipótese de um convite malquisto por RUT, na linha 82, destaca-se a expressão “Nossa senhora”, como já se viu, aprioristicamente um chamamento de cunho religioso e normalmente utilizada em situações de dificuldades, por se tratar de um clamor a uma entidade divina. A participante RUT recorre à expressão “Nossa senhora” para demonstrar o seu desprazer em relação ao cenário indesejado, constituindo base para a fictivização do enunciado. Por exercer uma função interjetiva em que a enunciadora demonstra discordância enfática com a possível situação, essa expressão é entendida como caso de Vocativo Fictivo, visto que não exerce, nesse caso, função genuína de chamamento.

Por intermédio do enunciado proferido pela participante JAE na linha 88, o qual afirma que RUT será convidada para ser madrinha do casamento, a participante RUT, na linha 90, enuncia uma pergunta que pode ser entendida como fictiva. Observe que a pergunta da participante RUT, destacada na linha 90 (“pra quê //?”), rebate a afirmação de JAE e não é proferida com o intuito de receber uma resposta, ao contrário, possui caráter retórico, por meio do qual a enunciadora pretende mostrar que não há necessidade do convite.

Ocorrências desse tipo subjaz a fórmula fictiva COMENTÁRIO É SENTENÇA INTERROGATIVA (X É Y), em que a estrutura de pergunta é utilizada sem o real propósito de obtenção de resposta, mas com o intuito de exprimir um comentário que, nesse caso, expressa discordância, espanto ou reclamação. Embora, semanticamente, uma sentença interrogativa configure dúvida a ser esclarecida com uma resposta, na pergunta analisada, a participante RUT não espera receber um motivo plausível para que ela seja convidada a ser madrinha. Em vez disso, tem o objetivo de deixar claro que o convite não é desejado por ela. Por essa razão, essa sentença interrogativa é considerada um caso de Pergunta Modelo Comentário (PMC), muito utilizado como estratégia comunicativa de persuasão.

Ainda em relação à hipótese de um convite indesejado, note que, na linha 92, a participante RUT pede que Deus a livre do convite para ser madrinha. Sendo a entidade divina um destinatário ausente em termos físicos, ao proferir o enunciado, a intenção comunicativa da participante RUT é, na verdade, a de enfatizar a sua vontade. Expressões como essa podem ser compreendidas como casos de Comando Fictivo (CF), por se tratar de um comando/pedido dirigido semanticamente à entidade divina, mas pragmaticamente dirigido aos participantes reais da interação, por meio da força ilocucionária presente no

enunciado.

O subtópico que se desenvolve no excerto (9) se relaciona principalmente aos presentes já comprados, prometidos e aos que ainda faltam, como, por exemplo, o sofá.

*TER: [99] aqui // \$
 *TER: [100] a mãe +\$
 *TER: [101] não / ea tá falando do [/1] dos [/1] dos presente // \$
 *TER: [102] escuta só // \$
 *TER: [103] a Dani // \$
 *TER: [104] a Dani // \$
 *TER: [105] a Dani falou assim / ô mãe // \$
 *TER: [106] o' // \$
 *TER: [107] a mãe da Fafica / vai dar / o fogão // \$
 *TER: [108] o tio do Anderson / <vai> dear +\$
 *JAE: [109] <geladeira> // \$
 *TER: [110] não / a geladeira já tá comprada // \$
 *TER: [111] que a Fafica &de +\$
 *TER: [112] já comprou // \$
 *TER: [113] já tá lá na casa dela // \$
 *RUT: [114] do lado da Dani nũ tem ninguém rico / né // \$
 *TER: [115] escuta // \$
 *TER: [116] do +\$
 *TER: [117] não // \$
 *TER: [118] lado des também nũ é rico não // \$
 *TER: [119] mas é controlado // \$
 *TER: [120] igual o nosso // \$
 *TER: [121] a +\$
 *TER: [122] do lado [/2] hhh do lado +\$
 *TER: [123] o Zé Carlos vai dar a televisão // \$
 *TER: [124] o outro tio do Anderson vai dar a máquina de lavar // \$
 *TER: [125] Brastemp // \$
 *TER: [126] o outro vai dar [/2] vai dar / <microondas> // \$
 *RUT: [127] <geladeira> // \$
 *JAE: [128] não / <geladeira a Fafica já deu> // \$
 *TER: [129] <geladeira é a Fafica> // \$
 *RUT: [130] ah / é a <Fafica> // \$
 *TER: [131] <já> [/1] já deu // \$
 *TER: [132] já &t [/1] até comprou // \$
 *TER: [133] já tá lá // \$
 *RUT: [134] uhn // \$
 *TER: [135] e / aí / ela tá assim / mãe // \$
 *TER: [136] só falta só o sofá // \$
 *TER: [137] <aí eu> falei assim então <hhh / os> [/1] os +\$
 *RUT: [138] <Nossa> // \$
 *JAE: [139] <ocê vai dar> // \$
 *TER: [140] não // \$
 *TER: [141] o sofá vão vez / que às vezes a Rute distribui com ela / Tonita / <Ção> // \$
 *RUT: [142] <a família> toda // \$
 *TER: [143] a família toda e dá um sofá <hhh> // \$
 *RUT: [144] <é pobre mas &so> [/2] mas <sofã nũ deve ser> barato não // \$
 *TER: [145] <mas é caro> // \$
 *TER: [146] é caro // \$
 *RUT: [147] sofá é caro // \$
 *TER: [148] é // \$
 *TER: [149] **não** / mas ea tá é brincando / <né / Rute> // \$
 *RUT: [150] <vai &cab> +\$

*TER: [151] <isso é de> +\$
 *RUT: [152] é //\$
 *RUT: [153] vai> cabar caindo uns quinhentos <real pa cada hhh> //\$
 *TER: [154] <hum hum hhh> //\$
 *JAE: [155] <quinhentos reais pa cada hhh> //\$
 *RUT: [156] vai todo mundo assim / <desfalecido lá pro casamento hhh> //\$
 *TER: [157] <mas> +\$
 *TER: [158] <mas que é> +\$
 *TER: [159] <ô Rute> //\$
 *TER: [160] hein / Rute //\$
 *TER: [161] mas / &he / da família do Anderson / assim mesmo dos tio / porque todos gostam da Dani //\$
 *RUT: [162] é //\$
 *TER: [163] todos //\$
 *TER: [164] então tá <empenhado mesmo> //\$
 *RUT: [165] <não / o' / a questão> +\$
 *RUT: [166] hein / <Terezinha> //\$
 *TER: [167] <sabe> //\$
 *TER: [168] <é o negócio do empenho> //\$
 *RUT: [169] ≤a questão é> que o +\$
 *RUT: [170] &he / &he / só tem <o Anderson> / né //\$
 *TER: [171] <aqui> //\$0
 *RUT: [172] na verdade / né //\$
 *TER: [173] só o Anderson //\$
 *TER: [174] e <outra que / o' / o tio> dele / o tio dele fica só assim / gente / marca essa data //\$
 *RUT: [175] <só tem ele> +\$
 *TER: [176] pelo amor de Deus //\$
 *RUT: [177] hein //\$
 *RUT: [178] aqui //\$
 *TER: [179] fica <assim> //\$
 *RUT: [180] <mas eles> também deve ter condições / uai //\$
 *JAE: [181] <gente / coitado do xxx> //\$
 *TER: [182] <não / es são controlado> //\$
 *RUT: [183] <né / Jael> //\$
 *TER: [184] <do lado do pai> //\$
 *JAE: [185] até <agora nũ chegou> //\$
 *TER: [186] do lado da mãe / da Fafica / tudo pobrezim //\$
 *TER: [187] mas é gente controladim / também //\$
 *TER: [188] nũ é / assim / aques paupérrimo não / né //\$
 *TER: [189] n' é gente paupérrimo não //\$
 *TER: [190] então / <tudo trabalhador> //\$
 *RUT: [191] <ai / ai> //\$
 *JAE: [192] <nũ foi por> acaso que ele pôs <aquela vagabunda> //\$
 *RUT: [193] <lá em casa> / <aviso se cê for lá> //\$
 *TER: [194] <tudo trabalhador> //\$

Excerto 9: Presentes.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Desde o início do excerto (9), a participante TER, que é mãe da noiva, discorre pela conversa, especificando o presente (ou promessa de presente) de cada parente. Em um ponto da interação, a participante TER evidencia que o sofá é o único móvel que falta para ser presenteado. Em reação à informação, a participante RUT emite a expressão “Nossa”, forma reduzida do chamamento “Nossa senhora”, destacada na linha 138. Essa ocorrência pode ser entendida como um caso de Vocativo Fictivo, visto que a participante RUT, ao utilizar a

expressão, não tem o real propósito de invocar a entidade divina, mas de expressar o seu espanto ou preocupação em relação ao alto valor do item que está faltando entre os presentes.

Dando sequência à interação, a participante TER, mãe da noiva, revela que sugeriu à filha que o sofá fosse dividido entre toda a família. Diante dessa declaração, a participante RUT, que estaria inclusa na divisão, rebate a ideia afirmando que um sofá não é barato. De maneira introvertida, a participante TER tenta reverter a situação, dizendo que a ideia apresentada por ela é apenas uma brincadeira. Note que para reverter a situação, a enunciativa utiliza na linha 149 o advérbio de negação “não”, condizente com o contexto de mudança de intenção da conversa. Chama a atenção o uso da negação sem o intuito de discordar com o fato de o sofá ser caro. Na verdade, a participante TER faz o uso do advérbio de negação com o propósito de tomada de turno, negando, no plano pragmático, o turno à RUT. Como já afirmado anteriormente, tais ocorrências são denominadas nesse trabalho como Negação Fictiva (NF), por se tratar do uso do advérbio de negação sem a intenção de negar o conteúdo semântico, mas o pragmático.

Diferente dos casos de NF analisados anteriormente nesse trabalho, essa ocorrência de NF é seguida pelo conectivo adversativo “mas”. Ainda assim, a presença do conectivo adversativo não demonstra intuito de discordância, mas corrobora com ideia de mudança de intenção por parte da enunciativa em relação à divisão do valor do sofá. Como é possível perceber, trata-se de um uso não genuíno do advérbio de negação, por meio do qual, além de tomar o turno para si, a enunciativa é capaz de realinhar a conversa e convencer os demais participantes sem entrar em desacordo com o que foi dito, mas apresentando uma nova perspectiva ao assunto.

No excerto (10), as participantes continuam conversando a respeito de presentes, porém, a participante RUT dá início a um novo subtópico, evidenciando o fato de seu marido não colaborar financeiramente com presentes relacionados à família dela. O excerto termina com RUT esclarecendo que o principal motivo de não desejar o convite para madrinha é a vergonha de entrar na igreja, não o presente.

<p>*RUT: [195] <lá em casa eu nũ> faço plano pa <presentão não> // \$ *JAE: [196] <tudo povo safado> // \$ *TER: [197] <ô / Jael> // \$ *TER: [198] <o povo do Zé> Carlos tá querendo ganhar / tadim // \$ *RUT: [199] <só quero> + \$ *TER: [200] ninguém tem <nada> // \$ *RUT: [201] <hein / Tê> // \$ *RUT: [202] porque lá em casa / cê sabe / presente da minha família / quem compra só eu / né / minha filha // \$</p>

- *RUT: [203] <porque da família dele / é ele que compra / né> // \$
- *TER: [204] <hhh> é <mesmo / Rute> // \$
- *RUT: [205] <é / uai> // \$
- *RUT: [206] lá em casa é // \$
- *TER: [207] é / Rute // \$
- *TER: [208] tudo &s [1] repartido // \$
- *RUT: [209] é // \$
- *RUT: [210] é o da <yyyy> + \$
- *TER: [211] <Jael> // \$
- *TER: [212] <vem> // \$
- *RUT: [213] <da> família &d [3] / <da família> dele / minha filha / <também nũ> tomo nem conhecimento também // \$
- *JAE: [214] eu tô <voltando> // \$
- *TER: [215] <ahn> // \$
- *TER: [216] <ahn> // \$
- *RUT: [217] só que em compensação / da minha família também / ele / também / nũ toma conhecimento não / minha filha // \$
- *RUT: [218] *cê pensa que ele / participa da [1] &d [1] desses presente* // \$
- *TER: [219] é // \$
- *RUT: [220] participa não / minha filha // \$
- *RUT: [221] então tem que ser eu mesma // \$
- *TER: [222] é // \$
- *RUT: [223] <portanto> / eu nũ vou / oferecer mundos e fundos <não> // \$
- *TER: [224] <mas> + \$
- *TER: [225] <hhh> eu falei com a Dani assim / convida o Natalino // \$
- *TER: [226] o <Natalino> // \$
- *RUT: [227] <ah / é> // \$
- *JAE: [228] xxx // \$
- *RUT: [229] mas eu morro de vergonha // \$
- *RUT: [230] *Nossa* <Senhora> // \$
- *TER: [231] <Nossa> *Senhora* // \$
- *TER: [232] é mesmo / né / <Rute> // \$
- *RUT: [233] <eu não> fiquei // \$
- *RUT: [234] *Nossa* / eu &co [2] eu adoço / se me chamar // \$
- *JAE: [235] convida o <Natalino que ele vai dar uma> / garrafa de café // \$
- *RUT: [236] <nũ é nem por causa de presente> // \$
- *TER: [237] <não> // \$
- *RUT: [238] hein / <Tê> // \$
- *JAE: [239] rico é pior // \$
- *TER: [240] ô + \$
- *TER: [241] não / mas nũ é não / &Ru [1] Jael // \$
- *TER: [242] <o seu> + \$
- *RUT: [243] <nem é tanto por causa> de presente / mas / <de> vergonha de entrar na igreja // \$
- *TER: [244] <é> // \$
- *RUT: [245] eu nũ tenho coragem de entrar na igreja de ficar lá desfilando igual a todo mundo // \$
- *RUT: [246] &imagi + \$
- *JAE: [247] <mas lá nũ vai ser igreja não> // \$
- *RUT: [248] <pergunta o seu filho xxx> // \$
- *TER: [249] <e eu / que> *vou ter <que entrar / Rute>* // \$
- *RUT: [250] <nũ interessa> // \$
- *RUT: [251] <em qualquer lugar> // \$
- *TER: [252] Rute / eu falei com a Ninha / Ninha <do céu> // \$
- *RUT: [253] <qualquer lugar os> padrinhos entram em <evidência> // \$

Excerto 10: Colaboração financeira quanto a presentes.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Na linha 218 do excerto (10), destaca-se a pergunta fictiva proferida por RUT. Ao fazer a pergunta, a enunciadora não visa a obter uma resposta por parte dos demais

participantes. Na verdade, a participante RUT tem o propósito de enfatizar o fato de seu marido se manter alheio à compra de presentes para determinados eventos de família. Ao escolher pelo uso do enunciado interrogativo que, no plano semântico, configura dúvida, RUT convoca a participante TER, no plano pragmático, a mudar de pensamento caso ela pense que o marido participa da compra.

As Perguntas Modelo Comentário (PMC) são consideradas fictivas por não terem o real propósito de obtenção de respostas; pelo contrário, trata-se de uma estratégia de convencimento utilizada pelo enunciador a fim de proferir um comentário que pode expressar discordância, espanto, descrença, ironia ou reclamação. A fórmula fictiva COMENTÁRIO (X) É SENTENÇA INTERROGATIVA (Y), por meio da qual o domínio-alvo (X) é factivizado pelo domínio-fonte (Y) e o domínio-fonte (Y) é fictivizado pelo domínio-alvo (X), é licenciada pelo padrão cognitivo de fictividade, o qual permite a interpretação fictiva do enunciado.

Na sequência, a participante RUT ressalta novamente a sua dificuldade em ter que entrar na igreja caso seja convidada para ser madrinha. A fim de enfatizar a sua vergonha diante de tal situação, na linha 230, ela faz o uso da expressão “Nossa senhora”. A participante TER, que parece concordar que o ato de entrar na igreja como madrinha é passível de vergonha, replica também utilizando a expressão “Nossa senhora” na linha 231. Mais uma vez, na linha 234, a participante RUT toma o turno através da expressão “Nossa”, forma reduzida de “Nossa senhora”, enfatizando que adoce caso seja chamada. Tais ocorrências de VF reiteram a frequência desses usos em situação de contraexpectativa apenas com o propósito argumentativo de ênfase, sem a intenção de invocação a alguma entidade divina.

Diante da resistência e insistência de RUT quanto ao medo do convite para ser madrinha, a participante TER, mãe da noiva, tenta solucionar o problema, ao dizer que ela também terá de entrar na igreja. Na tentativa de reverter a perspectiva de RUT quanto a dificuldade de entrada na igreja, TER profere uma pergunta fictiva na linha 249 (“<e eu / que> vou ter <que entrar / Rute> // \$”). Note que a enunciativa faz uma afirmativa quanto a sua entrada, porém utiliza uma sentença interrogativa para isso. Chama-nos a atenção a proeminência desse enunciado em termos argumentativos, já que a estrutura de sentença interrogativa não é efetivamente uma necessidade; no entanto, torna-se plausível para os propósitos argumentativos pretendidos por TER, que parece querer mostrar que este não é um problema enfrentado apenas por RUT.

A clivagem do enunciado “e eu / que> vou ter <que entrar / Rute”, o qual difere de sua contraparte factiva não clivada, “eu vou ter que entrar, Rute?”, dispara uma pressuposição, como é comum a essa operação de cisão sintática (CANÇADO, 2005). Em função disso, a clivagem promove a proeminência dos elementos partidos, no caso “eu” e “vou ter que entrar, Rute”, sobretudo do primeiro. Com a licença formal, cabe à cognição interpretar o enunciado fictivo com saliência tópica no “eu”, pressupondo que a enunciativa e mais ninguém poderá entrar na igreja em seu lugar, não havendo a opção de não entrar já que se trata da mãe da noiva. Isso fortalece a interpretação de pergunta fictiva, porque a clivagem parece funcionar aqui como um mecanismo de convencimento. Logo, TER estaria tentando convencer RUT de ser madrinha. Se ela tenta persuadir com uma pergunta, a pergunta aqui é mais do que lançar dúvida: é de fato um comentário para dizer que RUT não seria a única a ter que entrar na igreja caso recebesse o convite para ser madrinha.

A pergunta fictiva proferida pela participante TER na linha 249 é, também, produto da fórmula fictiva implícita a esse enunciado: **COMENTÁRIO É SENTENÇA INTERROGATIVA**. Essa fórmula fictiva licencia o uso da sentença interrogativa com o propósito retórico de emitir comentários no plano pragmático. Essa licença deve-se ao padrão cognitivo de fictividade, que torna o interlocutor capaz de interpretar um enunciado como mais genuíno, representação factiva; ou menos genuíno, representação fictiva. Sendo, portanto, uma estratégia comunicativa de persuasão, utilizada pela participante TER como tentativa de solucionar a dificuldade de RUT.

O subtópico no excerto (11) se volta para a adequação do traje para ir ao casamento, que iria acontecer durante o dia. Dentro desse subtópico, as participantes discutem a respeito de estilos de roupa e penteados de cabelos.

*TER: [254] <psiu> // \$
*TER: [255] hein // \$
*TER: [256] eu falei com a Ninha [/2] a [/1] o [/1] a Ninha / Nossa / Ninha // \$
*TER: [257] agora no casamento da Dani eu tem que // \$
*TER: [258] né // \$
*RUT: [259] é // \$
*RUT: [260] cê tem que ir chique // \$
*TER: [261] ir chique mesmo // \$
*TER: [262] alugar uma roupa / <adequada> / que é / de / dia // \$
*RUT: [263] <claro> // \$
*RUT: [264] adequada // \$
*RUT: [265] de festa // \$
*TER: [266] de <festa> // \$
*JAE: [267] inda bem que cê vai tar co seu cabelo curto / pa nã fazer aquela touca pra cima // \$
*JAE: [268] porque Deus me livre // \$

*RUT: [269] uai / ocê nũ gostou <não / Jael> // \$
 *JAE: [270] <não / eu nũ> gosto de jeito nenhum // \$
 *TER: [271] <oh> // \$
 *RUT: [272] o' / a Jael nũ gosta de [1] de cabelo preso não // \$
 *RUT: [273] o' p' cê <ver> // \$
 *TER: [274] <é> // \$
 *TER: [275] e nũ [2] <mas> nũ ia dar não / uai // \$
 *RUT: [276] <xxx> // \$
 *TER: [277] &d [1] ia / <Rute> // \$
 *JAE: [278] <parecendo aquelas velhinha> // \$
 *TER: [279] se eu fizesse> // \$
 *TER: [280] se eu <fizesse> // \$
 *JAE: [281] <ficou parecendo aquelas> velhinha / do [1] da carinha pequenininha // \$
 *JAE: [282] não // \$
 *JAE: [283] nũ <gostei> // \$
 *TER: [284] <oh / adorei> // \$
 *RUT: [285] o' // \$
 *RUT: [286] eu nũ achei ruim não / Jael // \$
 *RUT: [287] <sinceramente> // \$
 *JAE: [288] <nũ gostei> de jeito nenhum // \$
 *TER: [289] oh / <Jael> // \$
 *RUT: [290] <eu tenho é> só vergonha / de entrar <na igreja> // \$
 *JAE: [291] <trem feio> // \$
 *JAE: [292] cabelo pra cima // \$
 *RUT: [293] **não** / eu <gosto assim / **sabe**> // \$
 *TER: [294] <n' é não / Jael> // \$
 *RUT: [295] eu nũ gosto de pensar que tá um pessoal olhando pra mim não // \$
 *RUT: [296] **sabe como** // \$
 *RUT: [297] assim / eu gosto de me arrumar / <mas yyyy> // \$
 *TER: [298] <é> // \$
 *JAE: [299] <yyyy> // \$
 *TER: [300] <mas quando a Paulinha> casar / cê <vai ter que entrar> // \$
 *RUT: [301] <vou ser obrigada> / né // \$
 *TER: [302] pois é / uai // \$
 *TER: [303] então // \$
 *RUT: [304] mas do jeito que a <Paulinha é> [6] do jeito que a Paulinha é <capaz até que ela> vai querer ir só lá na igreja ela <e o> padre e eu e o pai hhh // \$

Excerto 11: Adequação ao traje de casamento.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Na linha 256, a participante TER, com o propósito de exprimir ênfase à sua fala, utiliza a expressão fictiva “Nossa”, forma reduzida de “Nossa senhora”. Por meio do VF, a enunciativa é capaz de demonstrar a expectativa quanto ao seu traje no dia do casamento de sua filha, atestando o exercício interjetivo e enfático da expressão.

Na linha 267, a participante JAE faz uma crítica a determinado tipo de penteado e demonstra satisfação por saber que TER não poderá fazer tal penteado devido ao comprimento de seu cabelo. O que chama a atenção é que JAE, a fim de justificar e expor sua opinião negativa quanto ao penteado, utiliza a expressão “Deus me livre”, na linha 268. A enunciativa não pretende genuinamente pedir esse livramento a Deus, ao contrário, apenas deseja expressar, enfática e intensificadamente, sua aversão àquele penteado, e para tal,

utiliza-se da autoridade e soberania de uma entidade divina, caracterizando um Comando Fictivo.

Na linha 293, a participante RUT toma o turno de fala através do advérbio de negação “não”. Note que, ao utilizar o advérbio de negação, a enunciadora não tem o propósito de proferir uma resposta que demonstre sua discordância com a opinião da participante JAE quanto ao penteado. Na verdade, TER faz o uso da Negação Fictiva a fim de tomar o turno de fala, pragmaticamente, negando a vez de falar à JAE. Ainda sem entrar em desacordo com o que foi dito anteriormente, a enunciadora é capaz de mudar parcialmente o tópico da conversa, voltando à questão da vergonha de entrar na igreja como madrinha.

Ainda nas linhas 293 e 296, a participante RUT profere duas perguntas fictivas que se enquadram no MPR, visto que é de conhecimento da enunciadora que as demais participantes não são capazes de respondê-las factivamente. É interessante observar que JAE e TER interpretam as perguntas fictivamente, pois aguardam silenciosamente com que a própria participante RUT as responda, sinalizando uma interpretação no plano pragmático, condizente com o padrão cognitivo de fictividade.

A escolha pela sentença interrogativa, como enunciado fictivo, deve-se ao intuito de organização do discurso, por meio do qual RUT tenta convencer as outras participantes de que ela gosta de se arrumar, porém não gosta de estar no centro das atenções, por isso, não almeja ser madrinha do casamento. O MPR parece criar uma falsa troca de turno, forjando concordância entre os pares. Trata-se de uma estratégia comunicativa de convencimento instanciada por Interação Fictiva.

O excerto (12) desenvolve um subtópico rápido sobre os possíveis pajens do casamento e a beleza da noiva.

<p>*TER: [305] <igual aqui / o’> // \$</p> <p>*TER: [306] <o Anderson> + \$</p> <p>*TER: [307] <psiu> // \$</p> <p>*TER: [308] hein // \$</p> <p>*TER: [309] o Anderson / vai + \$</p> <p>*TER: [310] os pajem vai ser mesmo a Giovana e o Tetê / né // \$</p> <p>*RUT: [311] &s + \$</p> <p>*RUT: [312] então nũ demora muito não // \$</p> <p>*RUT: [313] senão daqui a pouco es tão grande aí <e nũ> [/1] nũ vão // \$</p> <p>*TER: [314] <é> // \$</p> <p>*TER: [315] é // \$</p> <p>*TER: [316] mas é até bom / boba / na idade des // \$</p> <p>*TER: [317] que es tão // \$</p> <p>*RUT: [318] ele era <bonitim> // \$</p> <p>*TER: [319] <vai saber> // \$</p>
--

*RUT: [320] <é> // \$
 *TER: [321] <vai> saber // \$
 *TER: [322] hein // \$
 *TER: [323] hein / Rute // \$
 *TER: [324] &he / &he / e a Dani / também / vai ficar &b [1] linda / né / <Rute> // \$
 *RUT: [325] <vai> // \$
 *RUT: [326] vai ficar maravilhosa // \$
 *RUT: [327] <a Dani é muito bonita> / né // \$
 *TER: [328] <Nossa> // \$

Excerto 12: Pajens.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Na linha 328, encontra-se destacada a expressão “Nossa”, forma reduzida do chamamento “Nossa senhora”, que replica os outros usos já discutidos. A participante TER utiliza a expressão de modo interjetivo, demonstrando concordância enfática de que a noiva, Dani, vai de fato ficar maravilhosa. Aqui, além de concordar enfaticamente com RUT, o uso do VF exprime também admiração quanto à beleza da noiva.

No excerto (13), último excerto dessa conversa, as participantes TER e RUT expõem os nomes de alguns possíveis convidados e padrinhos. Por fim, comentam a respeito de padrinhos de seus próprios casamentos, desviando parcialmente o assunto.

*TER: [329] aí cê acha que eu devo convidar o Guilherme // \$
 *TER: [330] todo mundo / <né / Rute> // \$
 *RUT: [331] <com certeza / Terezinha> // \$
 *TER: [332] <e / Zé> Levi // \$
 *RUT: [333] <não> // \$
 *TER: [334] <todo> mundo // \$
 *RUT: [335] convite de casamento cê pode mandar pa todo mundo // \$
 *RUT: [336] agora / <padrim> / aí que ocê tem que / ver // \$
 *TER: [337] <uhn> // \$
 *RUT: [338] porque / <eles aí agora ela nã dá> pa poder convidar / né // \$
 *TER: [339] é ela que <vai / né> // \$
 *TER: [340] <é> // \$
 *RUT: [341] o Guilherme / com esse tanto de poblema <que e’> tá enfrentando // \$
 *TER: [342] <é> // \$
 *JAE: [343] <nũ> pode // \$
 *TER: [344] <é> // \$
 *RUT: [345] Zé Levi / também // \$
 *TER: [346] é // \$
 *TER: [347] é // \$
 *RUT: [348] né // \$
 *RUT: [349] porque o Zé Levi &n + \$
 *RUT: [350] e’ foi padrim // \$
 *RUT: [351] e / o Guilherme foi padrim <nosso> // \$
 *TER: [352] <é> // \$
 *RUT: [353] <de todo> mundo / <nũ foi> // \$
 *TER: [354] <todo> mundo // \$
 *JAE: [355] ai // \$
 *RUT: [356] todo mundo andou + \$

*RUT: [357] aqui foi / uai // \$
 *RUT: [358] <meu> / seu / da <Jael> // \$
 *TER: [359] <é> // \$
 *TER: [360] <não / o meu> foi uns trinta padrinho / né // \$
 *RUT: [361] <cê convidou> + \$
 *TER: [362] <até sior> Antônio de Assis dona <Deise> // \$
 *RUT: [363] <es foram> também // \$
 *TER: [364] foi / uai / meus padrinho // \$
 *RUT: [365] uai / <sabia disso não> // \$
 *TER: [366] <sior Antônio de Assis> // \$
 *TER: [367] com a dona Deise // \$
 *RUT: [368] **meu** <Jesus> // \$
 *TER: [369] <é / minha filha> // \$
 *TER: [370] <e' toda vez> e' fala // \$
 *RUT: [371] <sabia disso não> // \$
 *TER: [372] e' fala lá com o Zé Carlos // \$
 *TER: [373] eu sou o padrinho da Terezinha hhh // \$
 *RUT: [374] *olha só* // \$
 *RUT: [375] **meu Deus** // \$
 *TER: [376] é // \$
 *RUT: [377] por falar nisso / ontem teve <confissão / individual> / lá na igreja // \$
 *TER: [378] <da dona Deise> // \$
 *TER: [379] <não / e> o Zé Carlos falou que ocê / ia & f [1] no encontro lá na do sior Antônio de Assis // \$
 *RUT: [380] <cedo> // \$
 *TER: [381] ia ter um encontro lá / de quê // \$
 *RUT: [382] não / nũ é encontro no seu Antônio de <Assis> não // \$
 *TER: [383] <é> // \$
 *RUT: [384] é que a gente faz círculo bíblico // \$
 *RUT: [385] então / <a gente faz yyy> // \$
 *TER: [386] <ah> // \$
 *TER: [387] <então é isso> // \$
 *RUT: [388] <é da igreja> // \$
 *TER: [389] é da igreja // \$
 *RUT: [390] é lá na <igreja> // \$
 *TER: [391] <é> // \$
 *RUT: [392] nũ é nada de [1] de festa no sior Antônio não // \$
 *JAE: [393] <gente / quatro> horas já // \$
 *TER: [394] <uhn> // \$
 *TER: [395] aí / a Dani [2] a Dani vai arrumar o dia todo na <casa da> + \$
 *RUT: [396] <tá quase na hora do Tetê chegar> // \$
 *TER: [397] <ela vai> é pa casa das <noiva> // \$
 *RUT: [398] <hum hum> // \$
 *RUT: [399] é // \$
 *TER: [400] é // \$
 *TER: [401] vai arrumar lá o dia todo e de lá que ea vai po [1] po coisa // \$

Excerto 13: Convidados e padrinhos.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

A participante TER inicia o excerto pedindo opinião à RUT quanto ao convite de algumas pessoas em específico. E em sequência comentam sobre alguns de seus próprios padrinhos de casamento. Diante disso, chama-nos a atenção usos não genuínos do advérbio de negação “não” nas linhas 333 e 360.

Na linha 333, observe que a participante RUT, ao responder com o advérbio de negação “não”, não tem propósito de responder negativamente à pergunta de RUT, isto é,

dizer que Guilherme e Zé Levi não devem ser convidados. Ao contrário, com o uso do advérbio de negação, RUT toma o turno para si e sem entrar em desacordo com TER e é capaz de responder que todo mundo deve receber o convite de casamento (linha 335) – o que inclui Guilherme e Zé Levi.

Na linha 360, de maneira muito semelhante, a participante TER utiliza o advérbio de negação “não”. Note que a enunciadora também não visa a discordar de que Guilherme tenha sido padrinho dela e das irmãs. Longe disso, TER ressalta que em seu casamento houve um grande número de padrinhos; ou seja, seria muito provável que Guilherme estivesse entre eles.

Mais uma vez, é interessante notar que a escolha pelo uso do advérbio de negação é totalmente pragmática e permite a tomada abrupta do turno por parte do enunciador, o qual, ao invés de negar o conteúdo semântico do enunciado anterior, é capaz de negar o turno de fala ao outro, podendo acrescentar a sua opinião ao assunto em questão sem entrar em desacordo com os pares, tratando-se de casos de Negação Fictiva.

Ainda a respeito de seus muitos padrinhos de casamento, a participante TER evidencia que o senhor Antônio de Assis e a dona Deise, os quais parecem ser pessoas de idade respeitadas pela família, também foram seus padrinhos. Mediante tal declaração, a participante RUT, que não tinha conhecimento dessa informação, exprime, na linha 368, a expressão “Meu Jesus”, demonstrando surpresa com o fato. E na linha 375, RUT, também demonstrando surpresa como fato de o senhor Antônio de Assis sempre comentar que foi padrinho de Terezinha, exprime o VF “Meu Deus”. A priori, essas expressões exercem a função de chamamento, no entanto, nos casos em questão, a função passa a ser interjetiva, sinalizando o espanto ou a surpresa da enunciadora, classificando-se também como Vocativo Fictivo. Percebe-se que a contraexpectativa é uma característica essencial para o disparo de VF.

Como evidenciado ao início da análise do arquivo bfamcv02, foi possível perceber que o uso de Interação Fictiva é realmente pouco frequente devido à conversa descompromissada das participantes. As ocorrências verificadas referem-se a casos de conflitos pontuais que não se desenvolvem tanto. Contudo, essa é mais uma evidencia de que a IF é um recurso acionado com propósitos argumentativos, principalmente em interações onde há a necessidade de convencimento e explicações, como ocorre no arquivo bfamcv01.

5.3 CONVERSA III

No quadro abaixo, apresenta-se os metadados relevantes para a análise do arquivo bfamcv03:

<p>@Título: Sinuca @Arquivo: bfamcv03 @Participantes: CAR, Carlos (masculino, professor, participante, Inhapim/MG, trabalha também como administrador de um partido político regional vive em Betim/MG há vinte anos); ONO, Onofre (masculino, comerciante, pai de CAR/participante, Inhapim/MG, vive em Betim/MG há vinte anos); TON, Toninho (masculino, pedreiro, participante, Inhapim/MG, vive em Betim/MG há vinte e três anos); CEL, Celsinho (masculino, lojista, participante, Passatempo/MG, vive em Betim/MG há dezessete anos); REN, Renato (masculino, policial, participante, Contagem/MG, vive em Betim/MG há trinta anos). @Local: Casa do CAR, Betim/MG. @Situação: conversa entre amigos enquanto eles jogam sinuca, quatro microfones não escondidos e um mixer, pesquisador não participante. @Tópico: o próprio jogo de sinuca. @Duração: 6' 50" @Palavras: 1402</p>
--

Quadro 3: Metadados relevantes do arquivo bfamcv03.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Na conversa III, cinco amigos interagem entre si enquanto jogam sinuca na casa de um deles. A interação acontece basicamente em torno do próprio jogo, não havendo a inclusão de tópicos externos ao jogo à conversa. Por esse motivo, não foi possível a divisão do arquivo em excertos por meio da mudança de subtópico, como tem sido feito ao longo desta análise, sendo necessária a inserção integral do arquivo.

Visto que a interação se desenvolve em torno do próprio jogo e que aparentemente todos os participantes possuem pleno conhecimento das regras do jogo, essa conversa apresenta baixa frequência de usos do fenômeno da Interação Fictiva, corroborando com a hipótese de que a IF seja um recurso eficiente em contextos em que há a necessidade de instrução, explicação e/ou convencimento. Contudo, é relevante a apresentação da análise desse arquivo para efeito de comparação e distinção em situações propícias ao aparecimento mais frequente do fenômeno em questão.

A seguir, apresenta-se toda a conversa do arquivo bfamcv03 com tópico único referente ao próprio jogo de sinuca:

*CEL: [1] ele bicou / Carlão // \$
 *CEL: [2] a' lá o' // \$
 *REN: [3] é é e o quinze <mal [1] malfeito> // \$
 *CAR: [4] <vou cortar então> // \$
 *CAR: [5] <aqui o'> // \$
 *CAR: [6] vou cortar essa oito / o' // \$
 *REN: [7] ih // \$
 *REN: [8] cortar <com> quê // \$
 *CAR: [9] <não> // \$
 *CAR: [10] vou jogar na quatro // \$
 *REN: [11] quinze mal feito / aquele / viu / Carlão // \$
 *CAR: [12] se morre / hein // \$
 *CAR: [13] <se morre / hein> // \$
 *TON: [14] <é / &s [1] se> o meu pai + \$
 *TON: [15] **Nossa Senhora** // \$
 *TON: [16] nũ sei se eu jogo aí na três / nũ posso // \$
 *TON: [17] vou jogar aqui / <nũ é> // \$
 *CAR: [18] <se> morre // \$
 *CAR: [19] uhn // \$
 *REN: [20] uhn / Toninho // \$
 *REN: [21] ela ia morrer // \$
 *REN: [22] eu nũ sei por que que ea nũ morreu não / ué // \$
 *TON: [23] jogar p' ela morrer eu joguei / né // \$
 *TON: [24] mas nũ quis // \$
 *REN: [25] parece que tem uma descaída feia aí // \$
 *REN: [26] **No'** / &To [1] ô / Celsinho // \$
 *REN: [27] vamo &cer [1] certar na [1] na cara // \$
 *CEL: [28] é o tempo / <né> // \$
 *TON: [29] <pegou certinho> a três aí // \$
 *TON: [30] três é o carinho / no um nũ dá // \$
 *CEL: [31] aqui o catorze bem morto lá agora // \$
 *CEL: [32] o' p' cê ver // \$
 *CAR: [33] é meu // \$
 *CEL: [34] uai // \$
 *CEL: [35] olha p' cê ver // \$
 *CAR: [36] quase bateu pro oito / hein // \$
 *REN: [37] <ahn> // \$
 *CEL: [38] <quase> // \$
 *CEL: [39] cair mais <um pouquinho / velho> // \$
 *REN: [40] <quase / né> // \$
 *TON: [41] é / se o meu pai também nũ tivesse morrido / tava vivo / tava com noventa-e-seis ano // \$
 *CAR: [42] hhh bicho bobo // \$
 *CAR: [43] vai abrir / <um> quadrinho // \$
 *CEL: [44] que <bom> // \$
 *CEL: [45] **nãõ** / é / uai // \$
 *CEL: [46] que o / quatro lá faz colocações <depois> // \$no
 *TON: [47] <noventa-e-seis> também // \$
 *TON: [48] que meu pai / <tadinho> // \$
 *REN: [49] <mata> o cinco / sô // \$
 *REN: [50] aí cê coloca o <resto> // \$
 *CEL: [51] <nts> // \$
 *CEL: [52] e o medo // \$
 *CEL: [53] e o medo de errar // \$
 *CAR: [54] errou / aí // \$
 *REN: [55] confiou / viu // \$
 *CEL: [56] não // \$
 *REN: [57] cê <erra / nós tava fodido> // \$
 *CEL: [58] <agora tem que matar o cinco> // \$

- *CAR: [59] cê erra <também / Toninho / aí ficava o seis> +\$
 *CEL: [60] <ô Toninho / cê tem que matar o cinco / sô> //\$
 *REN: [61] agora cê mata o onze aí //\$
 *REN: [62] nũ dá não //\$
 *CEL: [63] não / sô / o cinco / Renato //\$
 *CEL: [64] oito //\$
 *CEL: [65] *que isso* //\$
 *CAR: [66] tadinhos //\$
 *CAR: [67] ainda vão perder ainda //\$
 *CAR: [68] matando / vai matar / vai matar / ainda perde ainda //\$
 *TON: [69] tinha que matar o cinco / sô //\$
 *REN: [70] não / aí e' lá //\$
 *CAR: [71] é o quatro mesmo / Jacaré //\$
 *TON: [72] <penei> //\$
 *CAR: [73] <quatro mesmo / sô> //\$
 *CAR: [74] purra ele //\$
 *CAR: [75] se ele nũ morrer / nũ tem problema não //\$
 *CAR: [76] <aí o'> //\$
 *CEL: [77] <oh / que bom> //\$
 *CAR: [78] <tem problema não ô> //\$
 *TON: [79] <penei> //\$
 *TON: [80] agora dá pa fazer o [1] o &crono [2] o cronofrome o' //\$
 *CEL: [81] <cê devia pegar> outro //\$
 *CAR: [82] <problema não> //\$
 *CAR: [83] tá bom //\$
 *TON: [84] tá contando o cronofone o' //\$
 *CEL: [85] e' nũ <consegue fazer isso nunca tá meio de hhh> [3] <tá de ladim> //\$
 *REN: [86] <não> //\$
 *REN: [87] <telefone nesses trem / é meio difícil> //\$
 *TON: [88] não / mas <vai dar certo> / sô //\$
 *TON: [89] <vai lá> //\$
 *CAR: [90] <longe / é> difícil //\$
 *CAR: [91] longe / é difícil //\$
 *TON: [92] só vai lá &deva [1] &he / <yyyy> //\$
 *CEL: [93] <eu na EMBRATEL> +\$
 *TON: [94] vai lá <devagarinho e tranqüilo> //\$
 *CAR: [95] <isso é pra mim / né> //\$
 *TON: [96] joga &ma [2] <joga> como tivesse matando lá como nũ tivesse nada <lá> //\$
 *CAR: [97] <ahn> //\$
 *CAR: [98] <eu> consigo / né //\$
 *CAR: [99] mas nũ é pa qualquer um isso não //\$
 *CAR: [100] <isso é> / difícil //\$
 *TON: [101] <aí dá> //\$
 *CAR: [102] é / tá difícil //\$
 *TON: [103] como tivesse matando <yyyy> //\$
 *CEL: [104] <eu faço> um quarenta-e-um //\$
 *CEL: [105] ainda bem que ele ficou ruim aqui / <né> //\$
 *TON: [106] <aí> //\$
 *TON: [107] agora é só matar aquela <ali e dar> [1]\$
 *CAR: [108] <mata> o onze / depois mata o quinze / <e perde com o treze> //\$
 *TON: [109] / <matar um &se [3] dar uma senuca> na [1] na [1] <na [1] na> [1] atrás da quinze / <e ocê> //\$
 *CAR: [110] <treze> //\$
 *CAR: [111] <treze> / que aliás é um número de sorte / né //\$
 *TON: [112] dar uma senuca atrás da quinze //\$
 *TON: [113] vai ser a conta / hein //\$
 *TON: [114] uhn //\$
 *TON: [115] <vai ser a conta> / hein / sô //\$
 *CEL: [116] <rola o quinze / sô> //\$
 *CEL: [117] rola o quinze / sô //\$

- *TON: [118] quinze [1] o quinze é bola grande / hein / sô // \$
- *TON: [119] que beleza / hein // \$
- *CEL: [120] rola o quinze / sô // \$
- *CEL: [121] melhor coisa que cê faz // \$
- *CAR: [122] vai dar sinuca / uai // \$
- *CAR: [123] ele nũ é bobo // \$
- *CEL: [124] lógico que não / sô // \$
- *CEL: [125] ele é <doído> // \$
- *CAR: [126] <vai dar> sinuca // \$
- *CAR: [127] tenho certeza / ué // \$
- *CEL: [128] ele vai é rolar // \$
- *CEL: [129] olha p' cê ver / vai matar ainda // \$
- *CEL: [130] cê vê / voltando aqui o' // \$
- *CEL: [131] <a' lá> / como é que eu pus atrás das outra // \$
- *CEL: [132] agora e' descola o nosso jogo lá / cabamo o nosso jogo uai // \$
- *CAR: [133] eu que jogo depois dele // \$
- *CEL: [134] é // \$
- *CAR: [135] nts // \$
- *CAR: [136] gosto de jogar assim // \$
- *CAR: [137] quando / o adversário só tem uma bola e a gente tem / um monte / sô // \$
- *TON: [138] *Nossa* / deixou no uteí pra mim / hein / sô // \$
- *REN: [139] negócio é matar / sô // \$
- *REN: [140] vai errar / pá / dá sinuca // \$
- *REN: [141] pá / pá / pá // \$
- *REN: [142] nts ah // \$
- *TON: [143] aquela hora eu penei por <isso / uai> // \$
- *REN: [144] <senta o> pau // \$
- *REN: [145] foda-se // \$
- *TON: [146] aquela hora eu penei por isso // \$
- *CEL: [147] já viu um cara errar de bola igual agora <hhh> // \$
- *REN: [148] <puxa ela embaixo aí> // \$
- *CAR: [149] <Toninho / nũ erra igual da outra vez não / meu> // \$
- *REN: [150] <não> // \$
- *REN: [151] <&chut [1] vou dar idéia não> // \$
- *REN: [152] <sei que> cê faz o [1] o serviço <seu> // \$
- *CEL: [153] <hhh> errar de bola assim é feio demais // \$
- *CEL: [154] isso // \$
- *CAR: [155] <uhn> // \$
- *CEL: [156] <inda bem que eu> fiquei hhh // \$
- *CAR: [157] pôs ela atrás das outras // \$
- *CAR: [158] que <gostoso> // \$
- *CEL: [159] <agora vou matar o oito> // \$
- *TON: [160] <matou isso aí já> // \$
- *TON: [161] <a' lá> / como é que eu pus atrás das outra // \$
- *CEL: [162] <xxx> // \$
- *TON: [163] olha p' <cê ver> // \$
- *CEL: [164] <pra matar> tem que fazer um // \$
- *REN: [165] joguei atrás das suas bola // \$
- *CAR: [166] então é que o Damião [2] o [1] o [1] o [1] o [1] o &Tonin [2] o Renato então // \$
- *TON: [167] é // \$
- *TON: [168] foi atrás das outras // \$
- *CAR: [169] pôs / ué // \$
- *CAR: [170] pôs <não> // \$
- *CEL: [171] <uhn> // \$
- *CAR: [172] lá na frente // \$
- *TON: [173] dá pra &ma [3] dá pra jogar ela aqui / ela vem na frente da quatro o' // \$
- *CAR: [174] não // \$
- *CAR: [175] quem vai jogar agora sou eu / Toninho // \$
- *CAR: [176] cê nũ faz besteira não / porque // \$
- *CAR: [177] cê nũ entendeu / cê nũ // \$

- *TON: [178] ou senão &a +\$
 *TON: [179] ah / aqui nũ dá não // \$
 *TON: [180] vai ter que ser <aqui> // \$
 *CEL: [181] <puxa> esse três cá pra cima / sô // \$
 *TON: [182] não // \$
 *TON: [183] que "puxa <cá pra cima"> // \$
 *CAR: [184] <não> // \$
 *CAR: [185] <quem> joga agora sou eu / Toninho // \$
 *CAR: [186] cê nũ entendeu // \$
 *TON: [187] aqui mesmo / &Cel // \$
 *TON: [188] aqui mesmo / &he / ô [1] ô [1] ô [1] ô [1] ô / Crossinho // \$
 *CEL: [189] tem que pensar muito não / Renato // \$
 *CEL: [190] isso aqui ou cê joga pra cá +\$
 *CAR: [191] <jogar direto> // \$
 *CEL: [192] <ah / faz o seguinte> / <mata o &no> [2] o oito nosso direto // \$
 *CAR: [193] <na minha &ta> +\$
 *CEL: [194] que aí tira duas bola fora <hhh> // \$
 *CAR: [195] <jogar> direto na minha também é bom / Toninho // \$
 *CAR: [196] uma boa / idéia // \$
 *CAR: [197] aí // \$
 *CAR: [198] igual ele vai fazer agora // \$
 *CEL: [199] <a' lá o'> // \$
 *CAR: [200] <acho que nũ> deu muito certo pra ele não / Toninho // \$
 *TON: [201] deu // \$
 *TON: [202] defendeu / né / filho // \$
 *CEL: [203] eu / se eu fosse cê fazia isso não / Carlão // \$
 *CEL: [204] se eu fosse cê matava aqui o' // \$
 *CEL: [205] eu te avisei / Zé // \$
 *CEL: [206] p' <cê> +\$
 *CAR: [207] <uai> / e ele vai fazer o quê // \$
 *CEL: [208] não / sô // \$
 *CEL: [209] eu vou fazer [2] vou dar <colocação do seu> / uai // \$
 *TON: [210] <fazer o quê> // \$
 *TON: [211] morreu / ué // \$
 *CAR: [212] *morreu o quê / <Toninho>* // \$
 *TON: [213] <morreu> / essa <bola> / né // \$
 *CAR: [214] <nts> // \$
 *TON: [215] tô te falando com cê que morreu / uai // \$
 *TON: [216] olha / p' cê ver // \$
 *TON: [217] olha aonde que ea vai morrer // \$
 *CAR: [218] fala besteira não / Toninho // \$
 *CAR: [219] aí // \$
 *CEL: [220] *Nossa <Senhora / então pra que que eu vou de &c>* +\$
 *REN: [221] <bom Onofre> // \$
 *CAR: [222] <aí o'> // \$
 *REN: [223] <tá cagando aí / homem> // \$
 *CEL: [224] tem um aqui que vou te falar uma coisa hhh // \$
 *CEL: [225] tá difícil / viu / Zé hhh // \$
 *CAR: [226] aí ô // \$
 *CAR: [227] qualquer lugar que cê ficar aí / o' / <ele nũ> mata // \$
 *CEL: [228] ah não / <eu> +\$
 *CEL: [229] <dá> // \$
 *CAR: [230] <tá> vendo // \$
 *CEL: [231] tá // \$
 *CEL: [232] mas eu vou coisar ali / e relar <ela> pra lá o' // \$
 *CAR: [233] <qual> +\$
 *CAR: [234] é // \$
 *CAR: [235] <ocê que sabe> // \$
 *CEL: [236] <fazer uma jogada> melhor // \$
 *CAR: [237] é // \$

- *CAR: [238] que aí cê rola <o seis / fica atrás do quatro> // \$
- *CEL: [239] <é> // \$
- *TON: [240] <**Nossa Senhora** Carlão> // \$
- *CEL: [241] <isso> // \$
- *CEL: [242] <exatamente> // \$
- *TON: [243] <dá licença um> pouquinho / enquanto cê nũ tá jogando / que cê [1] ninguém güenta esse cu seu não // \$
- *TON: [244] ninguém dá conta desse cu seu não // \$
- *CAR: [245] hhh aí cê jogou forte // \$
- *CAR: [246] vacilou // \$
- *TON: [247] é ocê / Onofre / que tá cagando assim // \$
- *TON: [248] n' é o senhor não / né // \$
- *TON: [249] hhh é / isso nũ po' falar não / <o'> // \$
- *CAR: [250] hhh <palavrão> nũ po' falar não // \$
- *CAR: [251] viu senhor // \$
- *CAR: [252] muito feio // \$
- *CAR: [253] então falar c' ocês igual eu falo com o Antônio Guru todo dia // \$
- *REN: [254] eh // \$
- *REN: [255] vai suicidar // \$
- *CEL: [256] vai sair só o dois aí // \$
- *TON: [257] joga mais na cara dela então / uai // \$
- *REN: [258] yyyy // \$
- *REN: [259] vou pôr ela ali dentro // \$
- *TON: [260] oh // \$
- *CAR: [261] quase se suicidou // \$
- *TON: [262] **Nossa Senhora** // \$
- *CEL: [263] hhh mata não / depois cê joga esse dois na frente dela // \$
- *ONO: [264] deixa atrás aí // \$
- *CAR: [265] ah / isso eu nũ tenho coragem de fazer não // \$
- *REN: [266] dá pa fechar o jogo // \$
- *CAR: [267] <dá não> // \$
- *ONO: [268] <fechar o jogo> de que jeito // \$
- *CAR: [269] fechar nũ dá não // \$
- *CEL: [270] cai // \$
- *TON: [271] aqui o' / aqui o' // \$
- *TON: [272] ou senão só encostar aqui também o' // \$
- *CEL: [273] não / mas aí vai dar [2] vai &di [1] ser pior pa nós / uai // \$
- *CAR: [274] por que / que vai ser pior // \$
- *CEL: [275] vai / aí // \$
- *CEL: [276] porque / mesmo que ele errando de bola / &he / vai ficar ruim no quatro // \$
- *CAR: [277] não / mas nũ podia abrir pra ele matar não / meu filho // \$
- *CAR: [278] se eu jogo no quatro / eu abria pra ele <matar> // \$
- *ONO: [279] <abria> / ele matava // \$
- *ONO: [280] <o Toninho> mata e minha rola ainda // \$
- *CAR: [281] <é> // \$
- *CAR: [282] e' acertou / hein / cara // \$
- *CAR: [283] mesma coisa / sô // \$
- *CAR: [284] &ra [1] <&ra [1] abre o dois / uai> // \$
- *TON: [285] <raspou ele todo> // \$
- *CEL: [286] <deu sinuca> / Zé // \$
- *CEL: [287] já deu sinuca // \$
- *CAR: [288] deu sinuca // \$
- *CEL: [289] deu / uai // \$
- *CAR: [290] **Nossa Senhora** // \$
- *CAR: [291] então bate aí o' // \$
- *CEL: [292] <mas nũ deu> sinuca aí // \$
- *ONO: [293] <aí não> // \$
- *REN: [294] ai / Celsinho // \$
- *CEL: [295] e' nũ <deu sinuca / meu filho> // \$
- *REN: [296] <pelo menos uma / né hhh> // \$

*CEL: [297] tava colado / filhote // \$
 *TON: [298] fino demais / nũ foi // \$
 *CEL: [299] dianta não // \$
 *CEL: [300] tava colado // \$
 *CAR: [301] hum hum // \$
 *TON: [302] *foi fino / ou nũ foi* // \$
 *CEL: [303] tava colado // \$
 *TON: [304] dois a um // \$
 *CAR: [305] ah hhh // \$
 *TON: [306] já melhorou // \$
 *TON: [307] dois a um pra nós // \$

Excerto 14: Jogo de sinuca - conversa completa.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Durante toda a interação, expressões e formas reduzidas que aludem à entidade “Nossa Senhora” ocorrem por sete (7) vezes: cinco (5) vezes em sua forma integral “Nossa Senhora”, nas linhas 15, 220, 240, 262 e 290; uma (1) vez em sua forma reduzida “Nossa”, na linha 138; e uma (1) vez em sua forma ainda mais reduzida “No”, na linha 26. Tais usos têm chamado atenção devido ao seu caráter fictivo, pois, apesar de sua aparência alocutiva, como se fosse um vocativo tradicional, a escolha pelo uso dessas expressões ocorre majoritariamente sem o real intuito de invocação à entidade divina, sendo utilizada com propósitos interjetivos, permitindo que os participantes da conversa façam avaliações, na maioria das vezes, negativas a respeito de jogadas dos demais participantes no decorrer do jogo. Esse uso diz respeito também a um interlocutor fictivo, o que de certa forma aciona o *Frame* de Conversação, como se o participante estivesse interagindo efemeramente com a entidade divina.

Por meio da primeira expressão “Nossa Senhora” que aparece na interação, o participante TON demonstra tensão e preocupação, pois a última jogada de um outro participante parece dificultar e gerar dúvidas em relação à sua jogada que acontece em seguida. Logo abaixo, na linha 26, o participante REN profere a expressão em sua forma reduzida “No”, sinalizando quebra de expectativa quanto à jogada do colega, o qual REN esperava que fizesse uma jogada diferente da que foi feita. A terceira aparição da expressão, através da forma reduzida “Nossa”, acontece na linha 138, em que o participante TON expressa surpresa e satisfação com a jogada do colega que resulta em uma possível boa jogada para ele, com a possibilidade de pontuar no jogo. Nas linhas 220 e 240, são os dois únicos momentos durante a interação nos quais os enunciadores CEL e TON fogem parcialmente do tópico do jogo, para expressar, através das expressões “Nossa Senhora”, desaprovação ao ato de um dos participantes que aparentemente solta gases durante a brincadeira. Na linha 262, o participante TON reflete espanto e desaprovação com a jogada do colega por meio da expressão “Nossa Senhora”. Por fim, o participante CAR demonstra, através da expressão

“Nossa Senhora” na linha 290, insatisfação ao constatar a ocorrência do que se conhece como sinuca – jogada implacável contra um adversário que fica sem saída e impedido de continuar o jogo.

O uso fictivo da expressão “Nossa Senhora” e suas formas reduzidas é entendido nesse trabalho como casos de Vocativo Fictivo, já que a escolha pelo uso da expressão não é feita com o propósito genuíno de chamamento. Por meio das descrições feitas no parágrafo anterior, é possível verificar que a expressão é recorrente em situações em que os enunciadores desejam exprimir a contraexpectativa causada por ações desfavoráveis ou desagradáveis, as quais os participantes não contavam que ocorreriam. Exceto o participante TON, na linha 138, que, ao utilizar a expressão “Nossa”, demonstra surpresa com a jogada do adversário, a qual o favorece. Ainda assim, a expressão mantém o seu caráter funcional de explicitação de uma contraexpectativa, já que apenas é possível que TON se surpreenda caso ele não espere que aquilo ocorra.

Esse caráter funcional de contraexpectativa resguarda, em certa medida, a dimensão factiva do enunciado, visto que, no dia a dia, é comum que se recorra a nomes de entidades divinas em situações inesperadas, tristes ou alegres, as quais não acontecem como o planejado. No entanto, a dimensão factiva funciona como base para a fictivização do enunciado, fazendo com que o conteúdo religioso vá para segundo plano e a função de chamamento perca força para dar lugar a uma função argumentativa de ênfase.

Por outro lado, na linha 45 (“não / é / uai // \$”), nota-se o uso do advérbio de negação “não” pelo participante CEL, que diferente do que se espera, não é utilizado com o propósito de sinalizar desacordo com o que foi dito por CAR na linha 43 (“vai abrir / <um> quadrinho // \$”). O participante CAR, após uma jogada, justifica-se evidenciando positivamente a situação do jogo na linha 43. A tentativa de se justificar sinaliza, no plano pragmático, por meio da força ilocucionária do enunciado, a desconfiança de CAR quanto à possibilidade de desaprovação por parte de CEL em relação à última jogada. Por outro lado, CEL, que parece ter percebido essa desconfiança, nega a suposição de que talvez ele estivesse em desacordo com a jogada feita por CAR.

Nesse sentido, o uso do advérbio de negação se mostra interessante por não negar semanticamente a fala do outro, mas tomar pragmaticamente o turno de fala do outro, possibilitando a inserção de concordância com o que foi dito e a mudança de pensamento quanto à possível desaprovação. Note ainda que o participante CEL nega uma suposição que sequer foi lexicalizada, comprovando a hipótese de que essa ocorrência seja um caso de Negação Fictiva (NF) ou não genuína.

A interação entre os participantes conta com a ocorrência de algumas perguntas que são relevantes para a análise devido ao propósito argumentativo com que são proferidas, não caracterizando como perguntas genuínas que almejam respostas, mas perguntas fictivas que tendem a causar efeito argumentativo de convencimento.

Na linha 65, o participante CEL, ao proferir a pergunta “que isso?”, sinaliza o intuito de demonstrar discordância com a opinião do colega quanto à próxima jogada. CEL não espera que REN responda à pergunta, o que de fato não acontece, o que pode licenciar a hipótese de que REN a interpreta fictivamente, compreendendo a intenção de CEL. Independentemente da não existência de resposta, a pergunta não diz respeito, por exemplo, a situações em que alguém desconhece um objeto e pergunta: “que isso?”. Demonstra, na verdade, uma PMC de surpresa, pressupondo uma expectativa diferente daquela que foi presumida.

As linhas entre 203 e 218 compreendem o momento de maior conflito da interação e é justamente no momento em que há a necessidade de se convencer o outro que o dispositivo da IF é disparado, contribuindo para a ocorrência de três perguntas quase que em sequência, proferidas por enunciadores diferentes, com propósitos argumentativos e, por isso, consideradas fictivas.

Nas linhas 203, 204 e 205, o participante CEL tenta aconselhar CAR quanto à próxima jogada. CAR, que não considera a opinião de CEL, na linha 207 (“<uai> / e ele vai fazer o quê // \$”), rebate o conselho afirmando que o outro participante TON, que é o próximo jogador, não pode fazer nada significativo nessa jogada, porém faz o uso de sentença interrogativa com o propósito argumentativo de convencer CEL de que ele não fez uma jogada ruim, apesar de não ter seguido o conselho. O participante CEL se pronuncia em seguida, porém é perceptível que ele interpreta fictivamente a pergunta, por não tentar respondê-la diretamente.

O participante TON, mesmo tendo conhecimento de que a pergunta não é direcionada a ele e quanto aos propósitos argumentativos dela, faz questão de respondê-la e mostrar que há a possibilidade de ele encaçapar uma bola, mesmo com a investida argumentativa de CAR para convencer do contrário. Para tanto, nas linhas 210 (“<fazer o quê> // \$” 211 “morreu / ué // \$”), TON reporta a pergunta de CAR com o objetivo de estruturar o discurso e ele mesmo a responde, enaltecendo-se no jogo. CAR, por sua vez, replica dubiamente com outra pergunta na linha 212 (“morreu o quê / <Toninho> // \$”), demonstrando, pragmaticamente, que não acredita que TON seja capaz de “matar” a bola.

Note que as ocorrências presentes nas linhas 207, 210 e 212 são os enunciados mais proeminentes em termos argumentativos nesse momento conflituoso da interação. A fictividade inerente às perguntas e a capacidade dos conceptualizadores em lidar com os conflitos cognitivos na produção e interpretação dos propósitos argumentativos das mesmas é o que faz com que a interação se desenvolva efetivamente, comprovando mais uma vez que a IF é um recurso argumentativo responsável pela solução local e parcial de conflitos de ordem interacional.

Ainda, na linha 302, após o fim do jogo, o participante TON, vencedor da partida, a fim de atingir os demais participantes, profere uma pergunta fictiva com o intuito de afirmar e fazer com que os perdedores admitam a sua vitória: “foi fino / ou nũ foi //”\$. TON não espera, de fato, que os colegas respondam à pergunta factivamente, mas utiliza a estrutura interrogativa como estratégia argumentativa de persuasão. Note que os demais participantes tentam se justificar, mas não respondem à pergunta, demonstrando que compreenderam a intenção de TON.

A capacidade dos participantes em produzir e interpretar as perguntas, acima analisadas, fictivamente, corrobora com ideia de que somos cognitivamente licenciados para lidar com os conflitos cognitivos entre representações discrepantes que compreendem o padrão da fictividade. Esses conflitos cognitivos permitem o uso e a interpretação indireta da fórmula fictiva COMENTÁRIO É SENTENÇA INTERROGATIVA, como estratégia comunicativa, possibilitando o uso da estrutura de pergunta para fazer um comentário que pode expressar discordância, desaprovação, espanto, descrença, ironia ou reclamação.

De modo geral, ainda que a conversa III apresente poucos conflitos de ordem interacional, é possível perceber que sua emergência ocasional é suficiente para o acionamento de instâncias de IF como meio de solução. Tal conversação analisada acima não pode ser tipificada como predominantemente voltada para a argumentação, sendo uma boa evidência de que a IF ocorre com menos frequência em textos que não são voltados para o debate e discussão.

5.4 CONVERSA IV

No quadro abaixo, apresenta-se os metadados relevantes para a análise do arquivo bfamcv04:

@Título: Imagem&Ação.
@Arquivo: bfamcv04
@Participantes: LUC, Lucas (masculino, estudante de graduação, participante, Belo Horizonte/MG);
 CEL, Célio (masculino, estudante de graduação, participante, Belo Horizonte/MG);
 BRU, Bruna (feminino, estudante de pós-graduação, participante, Funilândia/MG);
 HEL, Heloísa (feminino, estudante de pós-graduação, participante, Belo Horizonte/MG).
@Local: cabine acústica do Labfon (Laboratório de Fonética), Faculdade de Letras, UFMG, Belo Horizonte/MG.
@Situação: quatro estudante jogam um jogo de mímica na cabine acústica da faculdade, um microfone onidirecional não escondido, pesquisador participante.
@Tópico: Jogo de mímica.
@Duração: 7' 30"
@Palavras: 1801

Quadro 4: Metadados relevantes do arquivo bfamcv04.

Fonte: Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

A conversa IV acontece entre quatro estudantes que estão se preparando para jogar um jogo de mímica no laboratório de fonética de uma universidade. A maior parte da interação se desenvolve em torno da explicação que a participante BRU faz para HEL, a qual não conhece as regras do jogo. O fato de a participante HEL não ter pleno conhecimento quanto às instruções do jogo torna o arquivo bfamcv04 propício ao aparecimento de instâncias de IF, tendo em vista que se tem como hipótese a ideia de que se trata de um recurso argumentativo que promete solucionar ou mitigar conflitos de ordem interacional.

No excerto (15), a sugestão do participante CEL causa o surgimento de um subtópico a respeito do jogo Uno – jogo de cartas que, na opinião do enunciador seria mais interessante que o Imagem&Ação – jogo de mímica.

*LUC: [1] primeiro tem que tirar zerinho ou um // \$
 *CEL: [2] a gente <devia ter jogado é Uno> // \$
 *BRU: [3] <zerinho ou um> // \$
 *CEL: [4] <Uno> é mais legal jogar // \$
 *LUC: [5] Uno é sensacional / bicho // \$
 *CEL: [6] <No'> // \$
 *HEL: [7] <o quê> // \$
 *CEL: [8] <que> burrice / hein // \$
 *LUC: [9] não / <mas Uno é [2] Uno> é meio caladão / bicho // \$
 *HEL: [10] <por quê> // \$

*CEL: [11] é &m +\$ *CEL: [12] ah bom // \$ *CEL: [13] nada // \$

Excerto 15: Hipótese de se jogar Uno.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

No excerto (15), verifica-se a ocorrência de um Vocativo Fictivo (VF) muito frequente no *corpus* analisado e já tratado outras vezes no decorrer deste capítulo. A forma reduzida “No” proveniente do chamamento “Nossa Senhora” aparece na linha 6, em que o participante CEL admite arrependimento quanto à escolha do jogo, demonstrando preferir o Uno ao Imagem&Ação. O uso da expressão “No” revela que o enunciador não havia pensado na possibilidade do outro jogo anteriormente, o que marca novamente o uso como expectativa contrariada. A ideia lhe aparece naquele momento e, por isso, a expressão, geralmente utilizada em situações inesperadas, é pertinente e eficaz.

Sabendo que a expressão “Nossa Senhora”, aprioristicamente, exerce a função de um chamamento, seu uso interjetivo com a finalidade de fazer avaliações que demonstram surpresa, espanto, desaprovação, reclamação e dificuldade, sem o real intuito de invocação da entidade divina é denominado Vocativo Fictivo (VF). Contudo, embora o conteúdo religioso fique em subfoco, no uso fictivo da expressão, a dimensão factiva é preservada, já que o clamor a uma entidade divina acontece geralmente em situações de contraexpectativa. Assim sendo, a função de chamamento é enfraquecida e cede espaço para uma função interjetiva argumentativa de ênfase.

As ocorrências de VF, proveniente do chamamento “Nossa Senhora”, aparecem em um total de sete (7) vezes no arquivo bfamcv04: nas linhas 6 e 335 (forma reduzida “No”); e nas linhas 49, 341, 383, 385 e 452 (forma reduzida “Nossa”). Por apresentarem propósitos de uso semelhantes, a análise acima equivale para todas essas ocorrências. Por esse motivo, no decorrer da análise linear de cada excerto, apresenta-se apenas uma descrição analítica quanto ao uso pontual naquele momento em específico, tendo em vista que a análise geral do uso do VF é semelhante em todos os casos, evitando repetições desnecessárias.

No excerto (16), o subtópico da interação é a divisão das duplas e a escolha dos respectivos pinos, que na verdade são peças do jogo correspondentes a cada dupla. BRU faz dupla com HEL e LUC com CEL. A decisão quanto à cor do pino se faz a principal discussão do excerto.

*BRU: [14] vamo tirar zerinho ou um pra ver / as duplas então / né // \$
 *HEL: [15] tá bom // \$
 *LUC: [16] claro // \$
 *HEL: [17] eu nũ sei as regras não / tá // \$
 *BRU: [18] tá // \$
 *LUC: [19] tá // \$
 *BRU: [20] <ze / ri / nho> ou / um // \$
 *LUC: [21] <ze / ri> + \$
 *BRU: [22] eu e Helô // \$
 *BRU: [23] meninas contra homens // \$
 *LUC: [24] as <meninas> contra os <meninos> // \$
 *BRU: [25] <então tá> // \$
 *BRU: [26] <o'> // \$
 *BRU: [27] qual que cês querem // \$
 *BRU: [28] cê gosta de verde // \$
 *HEL: [29] blue // \$
 *LUC: [30] hhh cê gosta <de verde> // \$
 *CEL: [31] <eu gosto> <de verde> // \$
 *BRU: [32] <cê quer o blue> // \$
 *BRU: [33] é porque é só um // \$
 *BRU: [34] não / é só um pra nós duas // \$
 *HEL: [35] ah // \$
 *HEL: [36] pode ser // \$
 *BRU: [37] tá // \$
 *BRU: [38] e + \$
 *BRU: [39] cadê o início // \$
 *BRU: [40] qual que é o de vocês // \$
 *CEL: [41] verde // \$
 *HEL: [42] ô // \$
 *HEL: [43] esse jogo é <novo> // \$
 *BRU: [44] <eu sempre> jogo com o verde // \$
 *BRU: [45] eu sempre ganho // \$
 *HEL: [46] é o tabuleiro novo // \$
 *BRU: [47] não / só / &j [1] depois já tem outro // \$
 *CEL: [48] bom // \$
 *HEL: [49] **Nossa** / vão mudar pro verde hhh // \$
 *BRU: [50] eu sempre ganho // \$
 *CEL: [51] <gente> // \$
 *HEL: [52] <por precaução hhh> // \$
 *CEL: [53] <a cor não interfere nas coisa> // \$
 *CEL: [54] **pelo amor de Deus** // \$
 *CEL: [55] <vamo lá> // \$
 *LUC: [56] <yyyy hhh> // \$
 *CEL: [57] <né> // \$
 *BRU: [58] <é> // \$
 *BRU: [59] <isso> é um sinal // \$

Excerto 16: Escolha das cores dos pinos de cada dupla.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

HEL escolhe o pino azul para a sua dupla, porém é surpreendida com a revelação de sua parceira de jogo BRU, que diz sempre jogar com o pino verde e relaciona isso ao fato de sempre ganhar o jogo. Diante dessa afirmação, a participante HEL, na linha 49, exprime o enunciado “Nossa”, demonstrando surpresa com a declaração de BRU e, assim, expressa a sua vontade em mudar para o verde. Note que a enunciativa HEL, ao optar pela cor azul, não

tem conhecimento da relação de sua dupla com o pino de cor verde e a vitória, demonstrando mais uma vez a relação existente entre o uso do VF e situações inesperadas.

Em sequência, na linha 54, o participante CEL, em reação ao assunto sobre mudança de cor, expressa o seu repúdio quanto à discussão, por meio da expressão “pelo amor de Deus”, afirmando que a cor não interfere no jogo. O uso da expressão “Pelo amor de Deus” pode ocorrer em situações de irritação, desaprovação e discordância, funcionando como uma súplica ou um obséquo intensificado em relação a uma situação indesejada.

Seu recurso ao apreço pela entidade divina soa, pragmaticamente, como uma intervenção apelativa, segundo a qual argumentos racionais não são mais viáveis, pois cede espaço argumentativo para o discurso religioso categórico. Nesse sentido, a intensificação do obséquo pelo divino impõe implicitamente aos interlocutores um certo questionamento acerca do sentimento que se tem por Deus. É como se o enunciador dissesse: “certamente, vocês têm amor suficiente por Deus para evitar essa discussão sobre qual deve ser a cor do pino”. Conclui-se, então, que a expressão “Pelo amor de Deus” é um caso similar ao que Pascual (2014) entende como Afirmação Fictiva, em que se afirma algo apenas para que se introduza um argumento forte. No caso dessa expressão, ela mesma codifica o argumento categórico implícito de que, se existe “amor por Deus”, não deve haver mais discussão. Por isso, a intensificação do obséquo fictivo o torna uma clara manifestação de irritação. Então, não se trata exatamente de um ato de fala tipo pedido, mas um ato de fala de insatisfação. Trate-se de um pedido não genuíno e, por isso, fictivo.

A partir desse excerto, a interação se desenrola em torno da explicação passo a passo do jogo, sendo um cenário favorável para o disparo das ocorrências de IF, tendo em vista o trabalho Dornelas (2014), que já sinaliza a relevância da fictividade em contextos de instrução, embora trate, em sua dissertação de mestrado, exclusivamente de casos de movimento fictivo. A explicação da participante BRU sobre os cartões do jogo compõe o subtópico do excerto (17):

<p>*BRU: [60] aqui o' // \$ *BRU: [61] aí / tira o [1] o cartão // \$ *BRU: [62] <primeiro cê> vai jogar o dado // \$ *HEL: [63] <tá> // \$ *BRU: [64] <tira o cartão> // \$ *HEL: [65] <tá> // \$ *HEL: [66] <é pessoa> / objeto / ação / lazer // \$ *BRU: [67] <aí> + \$ *BRU: [68] é // \$ *BRU: [69] aí dependendo da letra / <dependendo da letra se cê parar ó / aí vai lá> // \$</p>

- *LUC: [70] <a regra principal [3] a regra principal do Imagem e Ação> <é> // \$
- *BRU: [71] <objeto> // \$
- *HEL: [72] <pera aí> // \$
- *HEL: [73] pessoa <lugar ou animal> // \$
- *LUC: [74] <se na primeira vez que cê falou uma palavra / não> for / nunca mais vai ser / entendeu // \$
- *HEL: [75] objeto eu acho que yyyy> // \$
- *HEL: [76] ahn // \$
- *BRU: [77] não // \$
- *BRU: [78] não // \$
- *BRU: [79] o Lucas tá inventando // \$
- *BRU: [80] o' hhh // \$
- *BRU: [81] <vamo escolher> // \$
- *LUC: [82] <hhh é porque tem uma> moçada que fica falando a mesma palavra / o tempo inteiro / <xxx> // \$
- *HEL: [83] <ah / tá hhh> // \$
- *CEL: [84] <yyyy> + \$
- *HEL: [85] <entendi> // \$
- *CEL: [86] <é> // \$
- *LUC: [87] <e nũ chega a lugar nenhum> // \$
- *BRU: [88] <hhh aí passa um tiquim fala de novo / né> // \$
- *HEL: [89] <ham ham> // \$
- *HEL: [90] <a pessoa &fa> + \$
- *LUC: [91] <é> // \$
- *HEL: [92] <ah> // \$
- *LUC: [93] <é> // \$
- *HEL: [94] pessoa faz que não // \$
- *LUC: [95] é // \$
- *HEL: [96] pois é // \$
- *HEL: [97] o que que <pode> <que que nũ pode> // \$
- *LUC: [98] <xxx> // \$
- *BRU: [99] <mas aí / a> gente escolhe / qual // \$
- *BRU: [100] o laranja / ou o amarelo // \$
- *BRU: [101] que aí cê vai sempre escolher do lado <amarelo> // \$
- *HEL: [102] <por quê> // \$
- *BRU: [103] <por exemplo> + \$
- *BRU: [104] é porque é igual / entendeu // \$
- *BRU: [105] o lado amarelo / o lado laranja // \$
- *HEL: [106] uhn // \$
- *CEL: [107] uhn // \$
- *BRU: [108] aí / a gente escolhe uma cor pra todo mundo ver sempre aquela cor // \$
- *HEL: [109] mas isso muda alguma coisa // \$
- *BRU: [110] muda // \$
- *HEL: [111] bom // \$
- *HEL: [112] tá // \$
- *HEL: [113] mas o + \$
- *HEL: [114] esse é novo // \$
- *HEL: [115] eu [1] eu <conheço> o velho Imagem e <Ação> // \$
- *BRU: [116] <é> \$
- *BRU: [117] <tá> // \$
- *BRU: [118] todo mundo olha / por exemplo / do lado amarelo // \$
- *CEL: [119] <tá> // \$
- *HEL: [120] <tá> // \$
- *CEL: [121] e quem for daltônico // \$
- *BRU: [122] *não / sabe por quê* // \$
- *HEL: [123] hhh que <saco> // \$
- *BRU: [124] *<porque> senão / cê vai pegar lá e vai falar assim / ah / <esse aqui tem asterisco>* // \$
- *HEL: [125] <eu nũ vou jogar não hhh> // \$
- *BRU: [126] é porque assim / quando tem asterisco / é pra todo mundo // \$
- *HEL: [127] sim / <todos jogam> // \$
- *BRU: [128] *<aqui cê olha e> fala assim / ah / tá bom* // \$
- *BRU: [129] *esse asterisco <é porque é pra todo mundo>* // \$

*HEL: [130] <ah> // \$
 *HEL: [131] <é porque depois / cê olha na cor> // \$
 *BRU: [132] <depois só pro meu grupo> // \$
 *BRU: [133] <aí cê> escolhe o laranja // \$
 *HEL: [134] <hum hum> // \$
 *BRU: [135] <então se ocê tem uma cor predefinida> / cê nũ vai + \$
 *CEL: [136] <ah> // \$
 *HEL: [137] tá / então / <só amarelo> // \$
 *CEL: [138] <então tá / amarelo> // \$
 *HEL: [139] é // \$
 *HEL: [140] tá // \$
 *BRU: [141] amarelo // \$
 *LUC: [142] beleza <xxx> // \$
 *BRU: [143] <tá> // \$

Excerto 17: Explicação sobre os cartões.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Observe que, desde o início do excerto (17) até a linha 121, a participante BRU tenta explicar uma das regras do jogo quanto ao uso do cartão. Não sendo, a princípio, capaz de atingir seu objetivo, a enunciativa dispara o dispositivo de produção de IF, gerando um aglomerado fictivo instanciado por ocorrências de IF, nas linhas 122, 124, 128, 129.

Na linha 122, verifica-se a ocorrência de uma Negação Fictiva (NF), em que a participante BRU, ao utilizar o advérbio de negação não nega semanticamente uma fala anterior. Perceba que a enunciativa faz o uso da negação como estratégia de tomada abrupta de turno. BRU ignora totalmente a pergunta irônica de CEL proferida na linha 121, negando-lhe e tomando para si o turno de fala a fim de dar continuidade à explicação.

O que se percebe ao longo desse capítulo de análise é que as ocorrências de NF se caracterizam como um recurso estratégico de tomada de turno de fala, em que o enunciador não visa a negar ou a discordar do conteúdo anteriormente dito, mas a negar, no plano pragmático, a vez de falar ao outro, possibilitando a inserção de informações, contrapropostas ou continuação de um discurso que foi interrompido pelo outro. Outros casos de NF presentes nessa Conversa IV possuem análises semelhantes e são analisadas de modo pontual nos excertos que seguem. Tais casos estão presentes nas linhas 283, 314, 321, 388.

Ainda na linha 122, há a ocorrência de uma pergunta fictiva: “não / sabe por quê // \$”. Tendo em vista que a participante BRU tem conhecimento de que os outros participantes não sabem o porquê de se preestabelecer a cor do cartão antes do início do jogo, é possível perceber que a enunciativa faz o uso da estrutura interrogativa apenas para fim de estruturação do discurso, tratando-se do MPR. Note ainda que a própria enunciativa da pergunta a responde logo em seguida na linha 124, comprovando a hipótese de que ela não

espera que os demais participantes tentem respondê-la, acreditando, inconscientemente, na probabilidade de interpretação fictiva por parte deles.

O fenômeno da IF se mostra um recurso tão eficiente para fins de explicação, instrução e convencimento que para elaborar a resposta para a própria pergunta fictiva feita na linha 122, a participante BRU lança mão novamente da IF nas linhas posteriores, promovendo um aglomerado fictivo instanciado por ocorrências de Discurso Direto Fictivo (DDF).

Nas linhas 124, 128 e 129, BRU utiliza o *frame* de conversação como recurso de codificação do pensamento que o indivíduo provavelmente tem quando pega o cartão do Imagem&Ação para escolher a mímica a ser feita. A enunciadora forja um discurso direto, o que parece aproximar os demais participantes de um cenário futuro, contrafactual, em que o jogo já está acontecendo. Essa aproximação é causada pela projeção de espaço mental que ocorre devido à mudança de tempo verbal entre o enunciado introdutório e DDF. No introdutor, a enunciadora utiliza o futuro – formado pelo [verbo ir + infinitivo]: “cê [vai pegar] lá e [vai falar] assim”; já no DDF, o enunciado aparece no presente – presente fictivo existente dentro do espaço mental construído: “ah / <esse aqui [tem] asterisco>”. Outro marcador dessa projeção para um espaço mental no futuro é o uso dêitico dos advérbios locativos “lá” no introdutor (Espaço Base) e “aqui” no DDF (Espaço Mental). Na ocorrência da linha 128/129, os participantes já foram projetados mentalmente para o espaço de representação mental no futuro e, por isso, tanto o enunciado introdutório e o DDF já se encontram no tempo presente.

A metáfora PENSAMENTO É FALA (ROCHA, 2006) é o dispositivo que dispara a produção do DDF nas linhas 124, 128 e 129. O uso do verbo *dicendi* fictivamente permite que BRU produza um discurso direto não genuíno para a codificação do pensamento. Portanto, essas ocorrências são fictivas, já que: i) ocorrem em um espaço mental construído e por isso não verídico; logo, ii) o uso do DD se mostra não genuíno, por se tratar da codificação de um pensamento que não foi nem necessariamente será dito, distanciando-se da definição de DD, a qual canonicamente é utilizada para a reportagem de fala literalmente proferida.

A escolha pelo uso do *frame* de conversação trata-se de uma estratégia comunicativa instanciada pelo fenômeno da IF que visa a solucionar conflitos de ordem interacional, convencendo e levando o outro a entender o que está sendo objeto de instrução.

No excerto (18), o dado de desenho que compõe o Imagem&Ação é o subtópico da interação:

*LUC: [144] <posso> // \$
 *BRU: [145] <e> + \$
 *LUC: [146] e tem um dadinho diferente ali // \$
 *BRU: [147] esse aqui não // \$
 *BRU: [148] porque esse aqui é quando for desenhar // \$
 *BRU: [149] aí / o [1] no jogo do desenho / por exemplo / um / cê nũ pode tirar o [1] o [1] <o> [1] o lápis do papel / <o outro tem que desenhar com a mão> esquerda // \$
 *HEL: [150] <não / nós nũ> vão fazer o desenho // \$
 *LUC: [151] <eu posso desenhar ao invés de fazer mímica> // \$
 *HEL: [152] <não> // \$
 *BRU: [153] <tem que resolver antes> // \$
 *BRU: [154] <ou só> desenho / <ou só mímica> // \$
 *LUC: [155] <não> // \$
 *LUC: [156] <nũ pode ser> + \$
 *LUC: [157] <tem que> ser tudo a mesma coisa // \$
 *HEL: [158] não // <só a só> a mímica / <né> // \$
 *LUC: [159] <então tá bom> // \$
 *LUC: [160] <então> tá bom // \$
 *BRU: [161] é // \$
 *HEL: [162] mas esse é novo / no <que eu jogava nũ tinha isso não> // \$
 *CEL: [163] <eu já vou avisar o seguinte> // \$
 *CEL: [164] eu &s [2] eu adivinho mímica muito fácil // \$
 *CEL: [165] mas cê nunca vai adivinhar nenhuma minha / porque eu nũ tenho a mínima noção // \$
 *CEL: [166] então // \$
 *LUC: [167] então beleza // \$
 *CEL: [168] a nossa chance é / pontuar assim // \$

Excerto 18: Explicação sobre o dado.

Fonte: Fonte: C-Oral Brasil I (RASO; MELLO, 2012).

O excerto (18) não apresenta ocorrências de IF, ainda assim a sua apresentação é relevante para fins de validação da hipótese e da justificativa. Note que, embora ocorra no excerto (18) uma dúvida quanto ao “dadinho”, a qual acarreta necessidade de explicação e, por conseguinte, convencimento e surgimento de outras dúvidas, que acarretaria mais explicações e assim por diante, quando a participante BRU inicia a explicação, logo é interrompida pela participante HEL, que parece não se agradar da ideia de desenhar. Essa interrupção faz com que as possibilidades de disparo do dispositivo da IF sejam logo abortadas, uma vez que a participante HEL é bastante objetiva e decidida ao negar, nas linhas 150, 152 e 158, a hipótese de o jogo deixar de ser de mímica para ser de desenho.

Tendo em vista que nossa hipótese de pesquisa pressupõe o fenômeno da Interação Fictiva como um recurso argumentativo eficaz para fins de instrução, explicação e persuasão, o fato de a participante HEL decidir de maneira enfática que o jogo seria apenas de mímica, e os demais participantes aceitarem essa decisão sem questionamentos, afasta a necessidade de utilização do fenômeno, já que o conflito interacional não acontece e não é preciso que HEL convença os outros nem vice-versa. A decisão foi tomada sem ocorrências de conflitos de ordem interacional e possivelmente, por esse motivo, sem ocorrências de IF. Isso é uma

evidência importante para se fundamentar a ideia de que a Interação Fictiva é afeita aos contextos em que a argumentação é proeminente. Nesse caso em específico, quando a instrução ou explicação ainda não é suficiente, torna-se necessário promover o convencimento via IF.

No excerto (19), as explicações continuam. BRU compartilha com os demais participantes o que pode e o que não pode, os sinais e as convenções do jogo:

*BRU: [169] tem mais uma coisa // \$
 *BRU: [170] ah / cê não <pode falar> nada / tipo / se for + \$
 *LUC: [171] <ham ham> // \$
 *BRU: [172] não pode falar nada // \$
 *BRU: [173] nenhum som // \$
 *HEL: [174] nũ pode apontar <pra nada que tem> + \$
 *BRU: [175] <se for> / um passarinho / cê nũ pode fazer / hhh // \$
 *BRU: [176] nũ pode // \$
 *HEL: [177] hum hum // \$
 *BRU: [178] cê nũ pode fazer &a [1] nenhum som // \$
 *LUC: [179] rapidim // \$
 *BRU: [180] e + \$
 *LUC: [181] vai explicando aí // \$
 *BRU: [182] tá // \$
 *BRU: [183] e / tem outra coisa também // \$
 *BRU: [184] se / for uma mesa / por exemplo / cê não pode fazer assim // \$
 *BRU: [185] cê não pode aprontar [1] apontar pra mesa // \$
 *BRU: [186] tá // \$
 *HEL: [187] tá // \$
 *HEL: [188] pra / nenhum <objeto> / que tenha // \$
 *BRU: [189] <nũ pode> // \$
 *BRU: [190] se / eu disser [2] se eu [2] se eu disser / “cadeira” / e for “poltrona” / é similar / né // \$
 *BRU: [191] cê pode fazer assim // \$
 *BRU: [192] que isso é <similar> // \$
 *HEL: [193] <tá> // \$
 *HEL: [194] e assim // \$
 *BRU: [195] não // \$
 *BRU: [196] assim // \$
 *HEL: [197] &qu [1] qual que é a diferença disso pra isso // \$
 *BRU: [198] é porque é / &he / \$
 *HEL: [199] convenção // \$
 *BRU: [200] / <padrão> // \$
 *LUC: [201] <como é> que nũ pode // \$
 *HEL: [202] uai / cê pode fazer assim / mas cê nũ pode fazer assim // \$
 *LUC: [203] <não> // \$
 *BRU: [204] <não / é assim> // \$
 *HEL: [205] <e se num momento> + \$
 *BRU: [206] <pra ser> similar é assim // \$
 *CEL: [207] ah / mas isso é + \$
 *HEL: [208] <tá> / \$
 *LUC: [209] <puritana> // \$
 *HEL: [210] <mas e se> num impulso você <faz> assim // \$
 *LUC: [211] <xxx> // \$
 *HEL: [212] <aí impugnado> // \$
 *BRU: [213] <tá / cê só nũ pode> falar // \$
 *HEL: [214] <é> // \$

*LUC: [215] <é> // \$
 *HEL: [216] <tá> // \$
 *LUC: [217] é // \$
 *CEL: [218] <é> // \$
 *LUC: [219] <ah> // \$
 *LUC: [220] não / cê só nũ &p + \$
 *LUC: [221] e nũ pode falar e nũ pode <apontar o bagulho> // \$
 *HEL: [222] <cê &po [2] cê pode fazer um formato / de uma letra> // \$
 *BRU: [223] <não> // \$
 *LUC: [224] <tipo> + \$
 *BRU: [225] <tá certo> // \$
 *LUC: [226] <assim nũ dá> // \$
 *LUC: [227] <mas tipo> + \$
 *HEL: [228] <uhn> // \$
 *BRU: [229] não / mas cê pode [2] tipo / &he / cê pode fazer assim // \$
 *BRU: [230] &he / <“gato”> / por exemplo // \$
 *CEL: [231] cê pode ter feito <LIBRAS> // \$
 *LUC: [232] cê pode <hhh> + \$
 *BRU: [233] <hhh> não // \$
 *BRU: [234] <tipo / se é um [1] um gato> // \$
 *BRU: [235] gato / faz isso / nada // \$
 *BRU: [236] se é um rato // \$
 *BRU: [237] cê faz assim + \$
 *BRU: [238] a &primei + \$
 *BRU: [239] isso aqui / se ocê faz / é a primeira letra // \$
 *BRU: [240] aí cê faz assim / erre // \$
 *BRU: [241] um / rato // \$
 *BRU: [242] erre // \$
 *HEL: [243] <hhh> não / pera aí / eu nũ entendi <o> “um” // \$
 *LUC: [244] <hum hum> // \$
 *BRU: [245] <tendeu> // \$
 *BRU: [246] se ocê vai partir e <falar> cada letra // \$
 *HEL: [247] <uhn> // \$
 *BRU: [248] cê vai falar / “um” / que é a primeira <&pa [3] a primeira> letra da <palavra> // \$
 *HEL: [249] <hum hum> // \$
 *HEL: [250] <hum hum> // \$
 *BRU: [251] daí / cê faz o seguinte // \$
 *BRU: [252] sei lá / “rato” // \$
 *BRU: [253] ***aí eu falo / “rato”*** // \$
 *BRU: [254] cê faz isso // \$
 *BRU: [255] “um” / <é erre> // \$
 *LUC: [256] <isso foi um> rato // \$
 *BRU: [257] aí depois cê fala “a” // \$
 *BRU: [258] &he + \$
 *HEL: [259] não / mas isso / equivale / <à primeira palavra / ou à primeira letra> // \$
 *BRU: [260] à <primeira / letra> // \$
 *LUC: [261] <à primeira letra> // \$
 *BRU: [262] <à primeira letra> // \$
 *LUC: [263] <primeira> letra // \$
 *HEL: [264] <mas> + \$
 *HEL: [265] ah / <primeiro a letra> / depois cê identifica a palavra // \$
 *BRU: [266] <primeira letra> // \$
 *LUC: [267] <é> // \$
 *HEL: [268] <hum hum> // \$
 *BRU: [269] <e se for uma palavra composta / cê faz assim> // \$
 *LUC: [270] <se ocê [2] se ocê / decidir> // \$
 *HEL: [271] <tendi> // \$
 *HEL: [272] <ô gente / eu nũ vou lembrar> <desses trem não> // \$
 *BRU: [273] <tendeu> // \$
 *BRU: [274] <tipo se for> / “homem-<aranha”> // \$

*HEL: [275] <tá> // \$
 *LUC: [276] <ah [1] ah / é> // \$
 *BRU: [277] aí / cê faz> + \$
 *LUC: [278] *e [1] e no começo> cê pode fazer assim / quantas palavras que são o' // \$*
 *LUC: [279] aí cê / tipo / dá a &irre [2] a real de quantas palavras que são // \$
 *HEL: [280] <ah> // \$
 *BRU: [281] <aí cê faz partido> // \$
 *HEL: [282] <já facilita horrores> // \$
 *BRU: [283] *não* // \$
 *LUC: [284] <yyyy> // \$
 *BRU: [285] <se for> uma palavra composta / né // \$
 *BRU: [286] por exemplo / duas palavras cê faz assim // \$
 *BRU: [287] <aí> + \$
 *HEL: [288] <com> hífen / por exemplo // \$
 *BRU: [289] é // \$
 *BRU: [290] aí / tipo / <“homem>-aranha”> // \$
 *HEL: [291] <&tip> + \$
 *HEL: [292] <hum hum> // \$
 *BRU: [293] *<aí> cê faz um homem / aí a pessoa fala / homem* // \$
 *BRU: [294] cê faz isso / primeira // \$
 *BRU: [295] aí / depois + \$
 *HEL: [296] <e pr' ocê> falar que tá certo / isso // \$
 *BRU: [297] <ah / não> // \$
 *CEL: [298] e palavras compostas que não &s + \$
 *CEL: [299] ah / sei lá // \$
 *BRU: [300] <é> // \$
 *CEL: [301] <qualquer coisa> // \$
 *BRU: [302] aí a gente vê na hora // \$

Excerto 19: Explicação das principais regras do jogo.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Diante das discussões quanto ao que pode e o que não pode, sinais, seus significados e convenções, a participante BRU explica como fazer mímicas que equivalem a apenas a primeira letra da palavra a ser adivinhada. Para explicitar isso, BRU teatraliza o momento do jogo forjando um discurso direto (DD), o qual denominamos como Discurso Direto Fictivo (DDF). Observe que, na linha 253, por meio do uso do tempo presente em “aí eu [falo]”, BRU já introduz o DDF “rato” considerando o cenário futuro em que o jogo já estaria acontecendo. Por esse motivo, tal discurso direto não pode ser considerado genuíno, haja vista que não reporta um discurso de outrem; mas fictivo, por se tratar do uso do *frame* de conversação como um recurso capaz de facilitar a compreensão do outro.

Ainda no mesmo excerto, na linha 278 (“e [1] e no começo> cê pode fazer assim / quantas palavras que são o' // \$”), o participante LUC produz outro DDF, com o propósito de explicar a HEL que ela pode avisar à sua dupla a quantidade de palavras a serem adivinhadas, pois há a possibilidade de palavras compostas. Porém, para dizer isso, LUC, por meio do *space builder* “no começo” e do uso do “assim”, como introdutor locutivo, antes do DDF, constrói um Espaço Mental que autoriza a utilização do *frame* de conversação para elaborar a

pergunta que o jogador pode fazer durante o jogo, como se já estivesse naquele cenário futuro. Mais uma vez, a estrutura de DD é escolhida para ser utilizada em sua forma não canônica, e é esse uso não genuíno que nos leva a postular essa ocorrência como um DDF.

Em sequência, na linha 283, a participante BRU deseja explicitar os casos em que se deve avisar a quantidade de palavras. Para isso, ela profere uma Negação Fictiva (NF) com o intuito de tomada de turno para si. Ao utilizar o advérbio de negação “não” na linha 283, BRU não entra em desacordo com o participante LUC; ao contrário, ela pretende completar a fala dele, exemplificando com a palavra composta “homem-aranha”. Portanto, trata-se de mais um caso em que a escolha pelo advérbio de negação visa à negação pragmática do turno ao outro com o intuito de tomada de turno.

Dando continuidade à explicação, BRU demonstra como fazer a mímica de palavras compostas, separando-as e fazendo uma palavra de cada vez. Mais uma vez a enunciativa lança mão do *frame* de conversação e produz um DDF: “<aí> cê faz um homem / aí a pessoa fala / homem // \$”. A barra simples entre o verbo “falar” e o substantivo “homem” na transcrição marca uma quebra não-terminal entre os enunciados, sinalizando também a mudança prosódica percebida na oitiva do arquivo. O uso da estrutura de DD aproxima o ouvinte da cena futura em que o enunciado poderá ser, de fato, proferido. Tendo em vista que o enunciado “homem” não pode ser reportado, já que não foi proferido antes, trata-se de um DDF, utilizado como recurso para melhor compreensão por parte do ouvinte.

Depois de finalizada as explicações de BRU, no excerto (20), a participante HEL tira suas últimas dúvidas:

*BRU: [303] então / amarelo / né // \$
*HEL: [304] tá // \$
*BRU: [305] nũ + \$
*HEL: [306] mas aqui // \$
*BRU: [307] nós duas // \$
*LUC: [308] <yyyy> // \$
*HEL: [309] <se no &a> + \$
*HEL: [310] se alguém se / enrola / assim // \$
*HEL: [311] aí / <tipo / pode hhh> + \$
*LUC: [312] <se alguém se enrola hhh> // \$
*BRU: [313] perde // \$
*HEL: [314] não // \$
*HEL: [315] mas <hhh> + \$
*LUC: [316] <acaba o tempo> // \$
*BRU: [317] <hhh é> // \$
*HEL: [318] <hhh que saco> // \$
*LUC: [319] <yyyy> // \$
*BRU: [320] acaba <o tempo> // \$
*HEL: [321] < não / mas aí hhh> + \$

- *HEL: [322] <e se precisar de um esclarecimento> / <assim / no> meio do negócio hhh // \$
- *CEL: [323] <aí é o tempo que tá aí> // \$
- *BRU: [324] <tá aqui> // \$
- *LUC: [325] <não / o tempo é a> ampulheta / sô // \$
- *CEL: [326] <pode pôr> + \$
- *CEL: [327] pode colocar o tempo <num lugar muito visível> // \$
- *HEL: [328] <isso aqui é pra / divisão> // \$
- *LUC: [329] é // \$
- *CEL: [330] yyyy + \$
- *LUC: [331] <aqui> // \$
- *BRU: [332] <é> // \$
- *BRU: [333] porque / isso dá briga // \$
- *LUC: [334] o tempo dá briga // \$
- *HEL: [335] *No'* / velho // \$
- *HEL: [336] pera aí / primeira coisa então + \$
- *HEL: [337] tipo / uma + \$
- *HEL: [338] é o número de palavras // \$
- *BRU: [339] é / mas isso aí na hora cê vai / pegando // \$
- *BRU: [340] e <tem também assim // \$
- *HEL: [341] <*Nossa*> // \$
- *BRU: [342] <se tem asterisco> / é porque o' / o tê / é "todos jogam" // \$
- *HEL: [343] hum hum // \$
- *BRU: [344] mas nos outros / pode ser que tenha que fazer pra todo mundo // \$
- *HEL: [345] uhn // \$
- *BRU: [346] aí tipo / &he / quando tiver asterisco assim / é porque aí cê vai tar fazendo não só pra mim // \$
- *BRU: [347] cê vai tar fazendo a mímica pra todo mundo // \$
- *HEL: [348] tá // \$
- *HEL: [349] e outra coisa // \$
- *HEL: [350] o outro grupo pode atrapalhar falando // \$
- *LUC: [351] <uhn uhn> // \$
- *HEL: [352] <porque quando> eu jogava / <o povo ficava> / repetindo a mesma <palavra / enchendo o saco> // \$
- *BRU: [353] <ah / não não não> // \$
- *BRU: [354] ah / isso é meio palha> // \$
- *BRU: [355] né // \$
- *LUC: [356] como assim / nũ entendi // \$
- *BRU: [357] tipo / <vocês lá> / imitando / a gente // \$
- *CEL: [358] <ficar avacalhando> // \$
- *CEL: [359] não // \$
- *CEL: [360] <nũ vale não> // \$
- *HEL: [361] <é / tipo> / cês ficam <falando também> // \$
- *LUC: [362] <isso pode ser / potencialmente> divertido // \$
- *BRU: [363] <não> // \$
- *LUC: [364] <mas enfim / yyyy hhh> // \$
- *BRU: [365] <nũ acho> // \$
- *HEL: [366] <é / mas é> // \$
- *CEL: [367] <é / mas / pode não ser> // \$
- *BRU: [368] <nũ acho> // \$
- *BRU: [369] <é> // \$
- *HEL: [370] <então> // \$
- *BRU: [371] tá // \$
- *BRU: [372] então vão lá // \$
- *HEL: [373] hum hum // \$
- *HEL: [373] hum hum // \$

Excerto 20: Dúvidas restantes.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

No excerto (20), depois de tantas explicações, os participantes se mostram apressados em finalmente começar o jogo, porém a participante HEL, a qual ainda tem algumas dúvidas, interrompe-os nas linhas 314 e 321. Como estratégia de tomada de turno de fala, HEL utiliza o advérbio de negação “não” nas linhas 314 e 321, condizente com o contexto de dúvidas, acrescentando sua dúvida na linha 322. O uso do conectivo de adição “e”, na linha 322, corrobora com a hipótese de Negação Fictiva com intuito de tomada de turno e inserção da dúvida. Isto é, a enunciativa escolhe utilizar o advérbio de negação para negar no plano pragmático que os colegas deem início ao jogo sem que ela exponha sua dúvida e, para isso, HEL adiciona o conectivo “e” para expor as dúvidas que, por ventura, ainda tem. Em ambas as ocorrências, linhas 314 e 321, HEL não utiliza o advérbio de negação com intuito de responder algo ou entrar em desacordo, ao contrário, trata-se de uma estratégia de tomada de turno.

Ante às declarações, nas linhas 333 e 334, de que o tempo é um elemento causador de brigas dentro do jogo, a participante HEL demonstra tensão e espanto por meio da expressão “No”, forma reduzida da expressão “Nossa Senhora”. Por ainda estar com algumas dúvidas em relação às regras, HEL pode precisar de esclarecimentos enquanto o tempo corre, o que pode ser motivo de discussões entre os participantes durante a brincadeira. Em seguida, na linha 341, ao serem revisadas algumas regras, HEL profere novamente a expressão “Nossa”, demonstrando estar insegura quanto ao entendimento das regras. Então, o uso da expressão “No” é condizente com a situação de dificuldade, sendo um caso de Vocativo Fictivo, já que a enunciativa não visa à invocação da entidade divina, mas utiliza a expressão com função interjetiva para demonstração de insegurança.

No excerto (21), os participantes jogam o dado para decidirem qual dupla começa o jogo:

<p>*BRU: [374] tem que tirar então no dado pra ver quem começa // \$</p> <p>*BRU: [375] nts // \$</p> <p>*BRU: [376] que saco // \$</p> <p>*BRU: [377] toma // \$</p> <p>*HEL: [378] só que isso ã significa que eu vá começar <a hhh> + \$</p> <p>*BRU: [379] <não / só quem> tirar mais // \$</p> <p>*HEL: [380] aqui em cima / ou no coisa // \$</p> <p>*BRU: [381] qualquer lugar // \$</p> <p>*LUC: [382] qualquer lugar // \$</p> <p>*BRU: [383] <i>Nossa</i> hhh // \$</p> <p>*BRU: [384] vai / Célio // \$</p> <p>*BRU: [385] <i>Nossa</i> hhh // \$</p> <p>*LUC: [386] <cê tirou um> // \$</p>

*BRU: [387] <cê conseguiu ser> pior // \$
 *BRU: [388] <não / ele conseguiu ser pior> // \$
 *LUC: [389] <porra> // \$
 *BRU: [390] <tá> // \$
 *HEL: [391] <ai> // \$
 *BRU: [392] <cê> quer começar adivinhando / ou fazendo a mímica // \$
 *CEL: [393] bom / <nũ era pa parar ali> / mas tudo bem // \$
 *HEL: [394] <adivinhando> // \$
 *HEL: [395] <adivinhando> // \$
 *BRU: [396] <ahn> // \$
 *BRU: [397] tá falando do meu pé / né // \$
 *CEL: [398] óbvio // \$
 *BRU: [399] **quem mandou cê jogar no meu pé hhh** // \$
 *CEL: [400] eu nũ joguei no seu pé <não> // \$
 *BRU: [401] <uai hhh> // \$
 *CEL: [402] <joguei pra lá> // \$
 *BRU: [403] <hhh é> / ele veio pra cá> // \$
 *CEL: [404] <ele foi> // \$

Excerto 21: Decisão de quem começa jogando.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

A dupla que conseguir tirar o maior número no dado iniciará o jogo de mímicas. A participante HEL joga o dado, e BRU, que é a sua dupla, reage com a expressão “Nossa”, forma reduzida de “Nossa Senhora”, na linha 383, demonstrando uma avaliação negativa quanto ao resultado, que provavelmente foi um número considerado baixo. O uso da expressão também condiz localmente com a quebra de expectativa, já que é provável que BRU deseje iniciar o jogo com a vantagem de jogar primeiro. Contudo, depois que a dupla dos meninos joga o dado, a participante BRU exprime novamente a expressão “Nossa” na linha 385, demonstrando surpresa com o fato de os meninos terem tirado o número um, sendo ainda piores que as meninas. Outra vez, há quebra de expectativa, pois BRU não esperava que os meninos conseguissem tirar um número menor que o delas.

Aqui temos o uso do Vocativo Fictivo (VF) em duas situações distintas: ambas as ocorrências caracterizam surpresa por parte da enunciativa, porém, na primeira, a surpresa é negativa (linha 383) e na segunda, positiva (linha 385), já que o fato de os meninos terem tirado um número menor que o das meninas significa que as meninas iniciarão o jogo, o que modifica o cenário desfavorável manifesto na expressão “Nossa” da linha 383. Tais situações de contraexpectativa condizem com a dimensão factiva do enunciado, a qual se constitui base para a fictivização.

Também em reação ao resultado negativo de sua dupla, o participante LUC demonstra surpresa. Porém, LUC profere uma pergunta fictiva, na linha 386, sinalizando não acreditar que CEL conseguiu tirar apenas um ao jogar o dado. Note que a pergunta de LUC, proferida na linha 386 (“<cê tirou um> // \$”), não requer resposta, visto que provavelmente ele está

vendo no próprio dado o resultado do parceiro. Portanto, LUC exprime a pergunta apenas para demonstrar sua insatisfação e descrença com o resultado. As perguntas fictivas se constituem uma estratégia comunicativa frequente no *corpus* analisado. As PMC são utilizadas com o intuito de fazer comentários que exprimem discordância, espanto, descrença, ironia ou reclamação.

Em seguida, na linha 388, a participante BRU, ainda em reação ao mal resultado da dupla masculina, enuncia o advérbio de negação “não”, condizente com o cenário de descrença. Ao utilizar o advérbio de negação, não há nada dito anteriormente que BRU poderia estar negando ou entrando em desacordo. Note que ela toma o turno de LUC e apenas repete que CEL conseguiu ser pior que a dupla feminina, estando em acordo com o pensamento de LUC. Por isso, trata-se de uma Negação Fictiva, a qual além de servir, no plano pragmático, como negação do turno de fala, condiz com a descrença quando ao resultado, desbotando a dimensão factiva da negação no plano semântico.

Tomada a decisão de que as meninas deveriam começar o jogo, visto que obtiveram o maior número ao jogarem o dado, CEL joga o outro dado, o qual é responsável por apresentar a categoria (pessoa, objeto, ação, difícil, lazer) da palavra que deve ser adivinhada. CEL evidencia que não foi intenção dele de que o dado parasse no pé da participante BRU, a qual contesta com a pergunta: “quem mandou cê jogar no meu pé hhh // \$”. Ao utilizar a estrutura de pergunta com o pronome interrogativo “Quem”, a participante BRU não espera obter uma resposta com o nome do sujeito mandante; ao contrário, deseja apenas esclarecer que não é culpa dela se o dado bateu em seu pé, mas de quem o jogou, no caso, o próprio CEL. Mais uma vez, verifica-se o uso de perguntas com propósitos argumentativos, não se caracterizando como genuínas, mas fictivas (PMC).

No excerto (22), o jogo se inicia com a dupla das meninas, BRU faz a mímica e HEL tenta adivinhar:

*HEL: [405] aqui // \$
*HEL: [406] eu acho melhor eu / <ficar assim / porque> + \$
*BRU: [407] <cê quer começar> + \$
*HEL: [408] não / eu adivinho // \$
*BRU: [409] adivinhando // \$
*HEL: [410] é // \$
*HEL: [411] porque / quero ver como é que cê faz // \$
*BRU: [412] tá // \$
*BRU: [413] então é objeto // \$
*CEL: [414] objeto // \$
*BRU: [415] tem um ali que é o mais difícil // \$
*BRU: [416] lazer // \$

*HEL: [417] é // \$
 *HEL: [418] é lazer <é / onde tá> filme / e tudo / né // \$
 *BRU: [419] <é o amarelo / nũ é> // \$
 *CEL: [420] pra todo mundo // \$
 *CEL: [421] não / né // \$
 *BRU: [422] não // \$
 *BRU: [423] nũ tem asterisco não // \$
 *LUC: [424] é ocê que vai fazer <a xxx> // \$
 *BRU: [425] <sou eu> // \$
 *BRU: [426] vai // \$
 *BRU: [427] pode ir // \$
 *LUC: [428] pode ir // \$
 *BRU: [429] pode // \$
 *LUC: [430] a [1] ea [1] ea ela tem que adivinhar // \$
 *BRU: [431] ela vai adivinhar // \$
 *HEL: [432] hhh barril // \$
 *HEL: [433] alambique // \$
 *HEL: [434] garrafa // \$
 *BRU: [435] uhn // \$
 *HEL: [436] gargalo // \$
 *HEL: [437] tampa // \$
 *HEL: [438] &he / tampinha // \$
 *LUC: [439] hhh <tampinha> // \$
 *HEL: [440] <&abri> + \$
 *HEL: [441] &he / bico // \$
 *HEL: [442] &he / &he / saca-rolhas // \$
 *HEL: [443] champanhe // \$
 *HEL: [444] hhh garrafa // \$
 *HEL: [445] &garra + \$
 *HEL: [446] rolha // \$
 *BRU: [447] uhn // \$
 *BRU: [448] yes hhh // \$
 *BRU: [449] yyy // \$
 *HEL: [450] <ai / que foda> // \$
 *BRU: [451] <yyy / né> // \$
 *HEL: [452] <Nossa> // \$
 *BRU: [453] agora é ocê que faz // \$
 *LUC: [454] pera aí // \$
 *LUC: [455] xá eu / voltar <a coisa> // \$
 *HEL: [456] <sério> // \$
 *LUC: [457] <pera aí / pera pera aí> / só um segundo / só vão esperar o [1] a ampulheta / <desnegoçar> // \$
 *BRU: [458] <sério> // \$
 *CEL: [459] <é> // \$
 *BRU: [460] é // \$
 *BRU: [461] <vamo só> tirar // \$
 *CEL: [462] <ampulheta> // \$
 *HEL: [463] aqui // \$
 *HEL: [464] mas primeiro cê nũ fez assim // \$
 *HEL: [465] tipo / fez // \$
 *BRU: [466] <não / mas isso nũ é regra não> // \$
 *HEL: [467] <porque eu nem &sa + \$
 *LUC: [468] <&ô [1] &ô [1] mas / &he / eu acho que pra> + \$
 *HEL: [469] é porque quando é uma> / né // \$
 *HEL: [470] quando for / mais é que é mais importante // \$
 *BRU: [471] <é> // \$
 *CEL: [472] é // \$

Excerto 22: Início do jogo.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Na linha 452, a participante HEL, surpresa com a primeira adivinhação, faz avaliação positiva do jogo e profere a recorrente expressão exclamativa “Nossa”. Como a participante HEL, no excerto anterior (21), mostra-se insegura em participar do jogo e depois de perceber, em seguida, que ela foi capaz de efetivar sua participação sem apresentar dificuldades, ela demonstra surpresa e satisfação com o resultado por meio da expressão “Nossa”. Por não ser uma situação esperada pela enunciativa, já que ela, até então, não tinha conhecimento quanto às regras do jogo, o uso do Vocativo Fictivo é adequado à situação, haja vista que o clamor meramente argumentativo por entidades divinas ocorre, geralmente, em situações de contraexpectativa.

Em síntese, a Conversa IV é um arquivo relevante para a análise deste trabalho, ao se considerar que comprova a importância do fenômeno da Interação Fictiva, a sua frequência e a escolha dos enunciadores pelo uso do *frame* de conversa em situações em que se pretende instruir, explicar ou persuadir o outro. É interessante salientar que, no excerto (22), quando o jogo realmente se inicia, as ocorrências de IF, deixam de ser frequentes, tendo em vista que, para se iniciar o jogo, espera-se que os jogadores já tenham conhecimento das regras, não sendo necessárias explicações, tampouco Interação Fictiva.

5.5 CONVERSA V

No quadro abaixo, apresenta-se os metadados relevantes para a análise do arquivo bfamcv05:

<p>@Título: Partida de futebol @Arquivo: bfamcv05 @Participantes: CAR, Carlos (masculino, professor, participante, Inhapim/MG, trabalha também como administrador de um partido político regional, vive em Betim/MG há 20 anos); CEL, Celsinho (masculino, lojista, participante, Passatempo/MG, vive em Betim/MG há dezessete anos); JOS, José (masculino, motorista, participante, Juiz de Fora/MG); MAR, Marcelo (masculino, funcionário do Bolsa Família, participante, Betim/MG); REN, Renata (feminino, professora de português e estudante de pós-graduação, interveniente, Betim/MG).; XXY, Desconhecido (masculino, x, x, x, interveniente, x). @Local: campo de futebol, Betim/MG. @Situação: conversa entre quatro amigos que estão jogando futebol, durante a partida de futebol, quatro microfones não escondidos, pesquisador não participante. @Tópico: interação durante o jogo.</p>
--

@Duração: 10' 32"

@Palavras: 1698

Quadro 5: Metadados relevantes do arquivo bfamcv05.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

A quinta e última conversa desse capítulo de análise consiste na interação entre quatro amigos, a qual ocorre enquanto eles jogam uma partida de futebol de campo. No meio da interação, a futura esposa de um dos participantes e um outro interlocutor não identificado, interrompem o jogo e têm uma curta participação na interação.

A Conversa V não contém ocorrências frequentes do fenômeno da Interação Fictiva (IF), pois, assim como na Conversa III, os participantes possuem pleno conhecimento quanto às regras do jogo, não sendo necessária explicação. O fato de a interação se desenvolver majoritariamente em torno do que está acontecendo no próprio jogo, o dispositivo da IF é, em certa medida bloqueado, afastando os conflitos de ordem interacional que acarretariam necessidade de argumentação e convencimento. Contudo, em alguns momentos pontuais, ou conflitos rápidos ou fuga parcial do tópico da interação, verifica-se ocorrências de IF, mas que logo são abortadas devido ao fato de haver uma ação física paralela à interação.

No excerto (23), o jogo corre e os participantes se pronunciam em reação às jogadas:

*CAR: [1] tomando de três a zero <já / varão> // \$
 *JOS: [2] <três a zero> / varão // \$
 *MAR: [3] <ahn> // \$
 *JOS: [4] <vão> // \$
 *CEL: [5] cinco minutinho aí não // \$
 *JOS: [6] não // \$
 *JOS: [7] começou agora / ué // \$
 *CEL: [8] ah não / tem que + \$
 *JOS: [9] <mão> // \$
 *MAR: [10] <puta merda> // \$
 *JOS: [11] <mão> // \$
 *CAR: [12] <que é isso> // \$
 *MAR: [13] pergunta <o xxx do varão> // \$
 *CAR: [14] <puta merda / varão> // \$
 *CEL: [15] <foi mão / sô> // \$
 *JOS: [16] <foi mão não> / sô // \$
 *CAR: [17] eu vacilei / <varão> // \$
 *JOS: [18] <pára aí / foi na> mão do <Marcelo> // \$
 *CEL: [19] <gol> // \$
 *JOS: [20] pera aí / varão // \$
 *JOS: [21] <foi na mão dele> // \$
 *MAR: [22] <então vai / vai> // \$
 *CAR: [23] foi mão mesmo / varão // \$
 *JOS: [24] foi mão / ué // \$
 *JOS: [25] tem que parar tem que bater / <uai> // \$
 *CAR: [26] pera aí / varão // \$

*MAR: [27] espera aí // \$
 *CEL: [28] volta lá / velho // \$
 *CEL: [29] e aí // \$
 *CEL: [30] hhh é gol // \$
 *CEL: [31] <oh> // \$
 *JOS: [32] <Nu'> // \$
 *CAR: [33] <Nosso Deus> // \$
 *CEL: [34] <Nossa Senhora> // \$
 *JOS: [35] <foi mal> // \$
 *JOS: [36] saiu já viu // \$
 *MAR: [37] pode ir / varão // \$
 *MAR: [38] pode ir // \$
 *CAR: [39] vacilei / varão // \$
 *MAR: [40] <aí / varão> / só fazer aí // \$
 *MAR: [41] <isso aí> // \$
 *CAR: [42] <uai> // \$
 *JOS: [43] três a um // \$
 *CAR: [44] ter um gol / n' é não // \$
 *MAR: [45] é / ué // \$
 *MAR: [46] vai vai // \$
 *CEL: [47] ah // \$
 *CAR: [48] valeu // \$
 *MAR: [49] ai <irmão> // \$
 *CEL: [50] <nũ acreditei não / uai> // \$
 *MAR: [51] <isso aí quebra &aque> + \$
 *MAR: [52] **Nosso Deus** // \$
 *CEL: [53] <que que é / irmão> // \$
 *MAR: [54] <Nosso Deus> **mesmo** // \$
 *CEL: [55] hhh ô Marcelo / cê tá igual <aquele lá> hhh // \$
 *MAR: [56] <aí ah> // \$
 *CEL: [57] o menino tá suando igual + \$
 *CEL: [58] <hhh a' lá> // \$
 *MAR: [59] <uhn> // \$
 *CEL: [60] vai lá / Zé // \$
 *MAR: [61] **Nossa Senhora** / varão // \$
 *MAR: [62] cê agora jogou demais / ué // \$
 *CAR: [63] tira isso daí de qualquer jeito // \$
 *CEL: [64] hhh fora // \$
 *JOS: [65] pode ir / varão // \$
 *JOS: [66] pode ir // \$
 *JOS: [67] <isso> / menino // \$
 *CEL: [68] <ah> // \$

Excerto 23: Início de jogo.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Por ser um esporte em que constantemente os jogadores colidem entre si, é comum que eles se sintam em situação de apuros a todo momento. Por esse motivo, as ocorrências de Vocativo Fictivo (VF) são muito frequentes no arquivo bfamcv05, apresentando um total de 14 ocorrências, em suas variadas formas: a expressão “Nossa Senhora” aparece nas linhas 34, 61, 127, 366, 484; suas formas reduzidas “Nu” e “Nossa” nas linhas 32 e 141, respectivamente; a expressão “Nosso Deus” nas linhas 33, 52, 54, 471; “Nosso Pai” nas linhas 130 e 135 e “Meu Deus do céu” na linha 382.

Tais ocorrências aparecem sempre em situações de contraexpectativa, seja positiva,

seja negativa. Positiva quando se surpreenderem com uma boa jogada e negativa em casos de reclamações seja por uma colisão ou por uma jogada ruim do parceiro.

Como já dito anteriormente nesse trabalho, essas ocorrências são denominadas Vocativo Fictivo (VF) por não se tratarem de um chamamento genuíno de uma entidade divina. Assim, o conteúdo religioso da expressão é subfocalizado, e a função de chamamento perde força, dando lugar a uma expressão argumentativa de ênfase. No entanto, a factividade em relação ao uso da expressão em situações de contraexpectativa é resguardada como base para a fictivização, já que o clamor a uma entidade divina ocorre, geralmente, em situações de dificuldade.

No excerto (23), temos aglomerados de VF, cada um com conotações distintas. As ocorrências que formam o primeiro aglomerado se encontram nas linhas 32 (“Nu”), 33 (“Nosso Deus”) e 34 (“Nossa Senhora”), proferidas pelos participantes JOS, CAR e CEL respectivamente. Ao utilizarem os VFs, os enunciadores demonstram-se surpreendidos com o chute que quase resultou em um gol. Em seguida, nas linhas 52 e 54, o participante MAR enuncia duas (2) vezes o VF “Nosso Deus” em reclamação à colisão que ocorre com outro participante. Por último, na linha 61, o participante MAR demonstra surpresa com a boa jogada do colega.

Em todas as ocorrências de VF do excerto (23), é possível perceber que em nenhuma delas seus enunciadores esperavam o ocorrido, corroborando com hipótese sobre o VF como expressão argumentativa enfática de contraexpectativas.

A bola sai de campo e um dos jogadores parece se machucar ao buscá-la. E diante da manifestação de cansaço dos participantes, uma conversa rápida sobre o salário de jogadores de futebol é o principal subtópico do excerto (24):

*JOS: [69] eu acho que jogador tem que ganhar bem mesmo / viu // \$
 *CEL: [70] *tem / nũ tem hhh* // \$
 *CAR: [71] *nũ tem / irmão* // \$
 *CEL: [72] ah // \$
 *CEL: [73] tá todo mundo + \$
 *CEL: [74] ai ai // \$
 *JOS: [75] <e as> *mordomia que es têm* // \$
 *CEL: [76] <uh> // \$
 *CAR: [77] na hora que fizer cinco / nós vamo parar cinco minutos / viu // \$
 *CAR: [78] porque / <tem jeito não> // \$
 *JOS: [79] <ou mais / né> // \$
 *JOS: [80] ué / onde é que essa bola foi // \$
 *CAR: [81] <machucou / ô> // \$
 *JOS: [82] <no &go [2] lá no quintal do vizinho> // \$
 *CEL: [83] espim / cara // \$

*CAR: [84] cuidado aí que <tem> [/1] tem coisa aí // \$
 *MAR: [85] <possível> / aí // \$
 *CAR: [86] vai dar pra jogar // \$
 *CEL: [87] **não** / vai / sô // \$
 *JOS: [88] furou nada não // \$
 *MAR: [89] caco de vidro // \$
 *CEL: [90] não / foi <espinho mesmo> // \$
 *CAR: [91] <nũ é não> / ali tem / ora-pro-nóbi // \$

Excerto 24: Salário de jogadores profissionais.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Os participantes, percebendo o cansaço proveniente da prática do futebol, apoiam os bons salários dos jogadores. Após a declaração do participante JOS, na linha 69, que acredita que jogadores de futebol devem realmente ganhar bem, note que CEL e CAR exprimem concordância por meio de sentença declarativa mais interrogativa (linha 70: “tem / nũ tem hhh // \$”) e sentença interrogativa (linha 71: “nũ tem / irmão // \$”), respectivamente.

Ainda sobre o mesmo assunto, na linha 75, o participante JOS enuncia outra pergunta: “<e as> mordomia que es têm // \$”. Ao optar pela estrutura interrogativa, o enunciador não pretende receber resposta por parte dos outros participantes; ele apenas deseja destacar que os jogadores de futebol têm muitas mordomias. Essa ocorrência de PMC se distingue das demais devido à clivagem do enunciado. Caso se tratasse de uma pergunta factiva, esta seria “eles têm mordomias?”; no entanto, a clivagem é um recurso que possibilita ao enunciador a divisão do enunciado de modo a realçar seus elementos: “as mordomias” e “eles têm”, sendo o primeiro mais proeminente. Portanto, ao utilizar a sentença interrogativa, JOS é capaz de afirmar que os jogadores têm mordomias e evidencia isso como uma vantagem da profissão.

Enquanto conversam sobre salários e mordomias dos jogadores profissionais, o participante CEL busca a bola que parece ter caído no meio do mato e se machuca em uma planta com espinhos. CAR questiona o amigo quanto às condições de continuar o jogo, e CEL responde, na linha 87, utilizando o advérbio de negação “não”; no entanto, ele está sinalizando que continuará jogando. Ao utilizar o advérbio de negação, CEL o faz fictivamente. Na verdade, ele nega a hipótese de não jogar mais, proposta indiretamente por CAR por meio da pergunta na linha 86 (“vai dar pra jogar // \$”). Note que em seguida da negação, na linha 87, CEL afirma que continuará jogando: “não / vai / sô // \$”. A Negação Fictiva (NF) exerce sua função no plano pragmático e não no semântico.

No excerto (25), a bola volta a rolar em campo. Em seguida, parece ocorrer uma

colisão e participantes se comunicam quanto ao próprio jogo:

*MAR: [92] <não / é de mão / meu> filho // \$
 *CEL: [93] <tá a bosta / mesmo aqui o'> // \$
 *JOS: [94] não // \$
 *JOS: [95] tanto faz // \$
 *CAR: [96] uai / mas aí / varão // \$
 *MAR: [97] aí varão // \$
 *MAR: [98] <sai pro abraço> // \$
 *CEL: [99] <quatro> // \$
 *CAR: [100] descansar // \$
 *CAR: [101] ou vão <continuar> // \$
 *MAR: [102] <não / aí> // \$
 *CEL: [103] <quatro> / meu filho // \$
 *MAR: [104] &descans + \$
 *JOS: [105] <não> / fez cinco // \$
 *MAR: [106] quatro // \$
 *MAR: [107] <eu nũ tô cansado não> / pode ir // \$
 *JOS: [108] <fazer o cinco / velho> // \$
 *CEL: [109] <falta um / uai> // \$
 *JOS: [110] bora fazer o cinco / velho // \$
 *MAR: [111] nũ fica nele não // \$
 *MAR: [112] pode ir que eu tô atrás / varão // \$
 *MAR: [113] atrás // \$
 *CEL: [114] de novo / sô // \$
 *MAR: [115] ah / é sua mesmo / <ué> // \$
 *JOS: [116] <aqui não / bicho> // \$
 *JOS: [117] aqui <não / filho> // \$
 *MAR: [118] <*acha que*> *cê precisa de pedir* // \$
 *MAR: [119] *cê quer que eu / &ba [3] fazer de cabeça / ou quer que eu faça* // \$
 *JOS: [120] é nossa // \$
 *MAR: [121] bateu fora / uai // \$
 *MAR: [122] não // \$
 *CEL: [123] não // \$
 *JOS: [124] uai / saiu // \$
 *MAR: [125] ai bosta // \$
 *MAR: [126] ocê quebra meu + \$
 *MAR: [127] <*Nossa Senhora* / cê quebrou minha> [1] meu + \$
 *JOS: [128] <quê> // \$
 *JOS: [129] <nem encostei> n' ocê / varão // \$
 *MAR: [130] *Nosso Pai* // \$
 *CAR: [131] ô varão / desculpa // \$
 *MAR: [132] <ai> // \$
 *JOS: [133] <tá valendo> / sô // \$
 *MAR: [134] volta // \$
 *MAR: [135] *Nosso Pai* // \$
 *JOS: [136] que que foi / ô // \$
 *MAR: [137] ai // \$
 *MAR: [138] quase quebrei meu dedo // \$
 *JOS: [139] eu nem encostei n' ocê não / uai // \$
 *CAR: [140] <quatro a um / pra eles> // \$
 *CEL: [141] *Nossa* / <nem eu aqui / Zé / o'> // \$
 *MAR: [142] <machucou aqui / varão> / o' // \$
 *CEL: [143] <nts> // \$
 *MAR: [144] nts // \$
 *CAR: [145] quatro a um pra eles // \$
 *JOS: [146] que que é / Celso // \$
 *CEL: [147] bosta de <cachorro> // \$
 *MAR: [148] <fezes> de boi // \$

*MAR: [149] de boi // \$
 *CEL: [150] yyyy // \$
 *JOS: [151] pode ir / varão // \$
 *JOS: [152] pode ir / pode ir // \$
 *CEL: [153] ai // \$
 *CEL: [154] filho da &p // \$
 *CAR: [155] uai / varão // \$
 *CAR: [156] eu pisei no seu [1] seu dedo // \$
 *CEL: [157] ah / eu meti o pé na bosta <de novo / cara> // \$
 *MAR: [158] <ai bosta> // \$
 *JOS: [159] Nossa // \$
 *CAR: [160] infelizmente nũ é não // \$
 *JOS: [161] tão tá // \$
 *JOS: [162] pode ir / po' marcar ele aí // \$
 *JOS: [163] po' marcar ele aí // \$
 *JOS: [164] pode ir // \$
 *JOS: [165] pode ir / varão // \$
 *CEL: [166] ah // \$
 *CEL: [167] foi <mal> // \$
 *JOS: [168] <agora> // \$
 *JOS: [169] vai embora // \$
 *MAR: [170] <iá> // \$
 *JOS: [171] <que osso / aí> // \$
 *JOS: [172] quatro a dois // \$
 *CEL: [173] <quatro a dois> // \$
 *CAR: [174] <quatro a dois> // \$
 *JOS: [175] é // \$
 *CEL: [176] foi fraco demais / ô // \$
 *CAR: [177] valeu / ô varão // \$
 *JOS: [178] po' apertar ele aí // \$
 *JOS: [179] <pode> apertar ele aí / varão // \$
 *CEL: [180] <varri> ele / sô // \$
 *CEL: [181] calma // \$
 *JOS: [182] po' apertar e' // \$
 *CEL: [183] faz de novo // \$
 *JOS: [184] uai / varão // \$
 *JOS: [185] vão comigo // \$
 *CEL: [186] de calcanha // \$
 *CAR: [187] aqui // \$
 *JOS: [188] ué / cadê // \$
 *MAR: [189] tá // \$
 *JOS: [190] hhh saiu não / hein // \$
 *JOS: [191] aí // \$
 *CEL: [192] vai lá / sô / vai lá ocê // \$
 *CEL: [193] cê é brigador / sô / vai lá // \$
 *CAR: [194] pera aí / pera aí / então // \$
 *MAR: [195] alto // \$
 *MAR: [196] no alto / varão // \$
 *MAR: [197] no alto // \$
 *CEL: [198] vê aí / saiu / sô // \$
 *JOS: [199] saiu // \$
 *JOS: [200] saiu // \$
 *MAR: [201] olha aqui / <sacanagem mesmo> // \$
 *CAR: [202] <saiu mesmo> // \$
 *CEL: [203] <saiu> // \$
 *JOS: [204] o Celsinho que falou / uai // \$
 *CEL: [205] saiu / sô / tava lá perto do muro // \$
 *JOS: [206] aqui em cima / varão // \$
 *CAR: [207] mete o gol / varão // \$
 *JOS: [208] mete isso aí / ô // \$

*JOS: [209] quatro a três // \$
 *CAR: [210] quatro a três // \$
 *CEL: [211] ô // \$
 *MAR: [212] Celso // \$
 *MAR: [213] anda / sô // \$
 *JOS: [214] perta ele / varão // \$
 *MAR: [215] oh // \$
 *MAR: [216] me dá / <Celso> // \$
 *CAR: [217] <tô> cansado / viu // \$
 *CEL: [218] ah hhh // \$
 *MAR: [219] ai / Celsinho // \$
 *JOS: [220] <foi fora> // \$
 *MAR: [221] <valeu> // \$
 *CEL: [222] cê tocou muito na frente / veado // \$
 *CEL: [223] nũ toca muito não / que eu nũ tô agüentando correr não // \$
 *CAR: [224] quanto tá // \$
 *JOS: [225] quatro a três / varão // \$
 *CAR: [226] quatro a três // \$
 *JOS: [227] vamo empatar / isso / hein // \$
 *JOS: [228] corre / varão // \$
 *JOS: [229] que é sua // \$
 *JOS: [230] ah // \$
 *JOS: [231] nossa // \$
 *JOS: [232] é nossa // \$
 *JOS: [233] é nossa // \$

Excerto 25: Jogo em andamento.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Nas linhas 118 e 119, verifica-se outras duas ocorrências de Perguntas Fictivas (PF). MAR e JOS, que são adversários no jogo, discutem por causa da saída de bola, e MAR que admite, na linha 115, que a bola é de JOS, profere rudemente, na linha 118, a pergunta: “<acha que> cê precisa de pedir // \$”. Ao proferir a pergunta, MAR não o faz com o propósito de receber uma resposta, apenas utiliza a estrutura interrogativa como recurso argumentativo de defesa. MAR convida JOS a mudar de ideia caso ele ache que seja necessário pedir a bola, tentando demonstrar que ele conhece as regras do jogo.

Ainda em decorrência da mesma jogada, em resposta à reclamação de CEL na linha 114, o participante MAR se defende outra vez por meio de uma PF na linha 119: “cê quer que eu / &ba [/ 3] fazer de cabeça / ou quer que eu faça // \$”. Novamente, MAR não pretende obter uma resposta de CEL; na verdade, ele exprime a pergunta para evidenciar que o importante é fazer o gol, não importando a performance utilizada.

As PMC se caracterizam como um relevante recurso comunicativo de persuasão e defesa, utilizado sem o real intuito de receber uma resposta, mas com o propósito argumentativo de fazer um comentário capaz de convencer o outro. Elas promovem a dúvida para, de fato, realçar um comentário que lhes é inerente, bem como para buscar adesão do interlocutor, provocando-lhe reflexão. Como se trata de uma estratégia de promoção da

reflexão direcionada a esse interlocutor, ela condiz com os ambientes discursivos, pontuais e globais, de explicação, explanação e instrução, que podem recorrer à argumentação quando os objetivos desses ambientes não são plenamente realizados. Por isso, defende-se a hipótese de que a IF é um apoio substancial para a atenuação ou mesmo a dissolução de conflitos de ordem interacional, visto que a argumentação, quando acionada para além de explicação, explanação e instrução, pode lançar mão de usos de Interação Fictiva.

Dando sequência ao jogo, os participantes MAR e JOS colidem entre si, e o primeiro reclama proferindo Vocativos Fictivos (VF): “Nossa Senhora”, na linha 127, e “Nosso Pai”, nas linhas 130 e 135. Em seguida, na linha 141, o participante CEL parece reclamar da jogada de um deles e também utiliza a forma reduzida “Nossa”. O uso dos VFs condiz com a situação conflituosa de colisão e quebra de expectativa, respectivamente, pois como já dito outras vezes, a preservação da dimensão factiva é que torna possível a fictivização desses enunciados, já que o clamor a entidades divinas ocorre, geralmente, em momentos de dificuldade. A retomada desse tipo de informação é relevante para que se dê conta da alta frequência de ocorrências da expressão como gatilhos de fictividade, ora mais ora menos desdobrados no fluxo discursivo. Isso porque se considera que os usos linguísticos são absolutamente situados e coerentes com o “tecido” discursivo.

No excerto (26), o jogo é interrompido com a chegada de REN, futura esposa de CAR, a qual tem uma rápida participação na interação e brinca com os demais participantes quanto ao aparente cansaço:

*CAR: [234] oi // \$
 *XXY: [235] tem alguém chamando aí / o' // \$
 *CAR: [236] tem alguém chamando lá / o' // \$
 *JOS: [237] xá eu ir lá ver / quem que é // \$
 *CAR: [238] quem que tá lá / será // \$
 *JOS: [239] vou lá ver // \$
 *CEL: [240] chamou ocê não / sô // \$
 *CAR: [241] Tonim // \$
 *JOS: [242] chamou // \$
 *CAR: [243] ahn // \$
 *CEL: [244] Toninho / liga // \$
 *MAR: [245] <tem ninguém> chamando não / ué // \$
 *MAR: [246] tem // \$
 *CAR: [247] Renato // \$
 *CEL: [248] ele liga <também> // \$
 *CAR: [249] <o capetão> // \$
 *CEL: [250] <ah> // \$
 *CEL: [251] olha / é o Renatão mesmo // \$
 *MAR: [252] tava de quatro a um / viu / Celsinho // \$
 *CEL: [253] quatro a dois // \$
 *CAR: [254] tava de quatro a um // \$

*CAR: [255] agora tá de quatro a três // \$
 *CEL: [256] uai / caiu // \$
 *MAR: [257] o <xxx> tem [/1] tem <poblema de diabetes> // \$
 *JOS: [258] <aí o'> // \$
 *REN: [259] <aí / Zé> // \$
 *JOS: [260] <tá bem / filha> // \$
 *REN: [261] <tudo bom> // \$
 *REN: [262] tá que joga> aí / uma <bolinha> // \$
 *JOS: [263] <não> // \$
 *JOS: [264] tô <suando aqui um tiquim> // \$
 *REN: [265] <ih / cês tão ruim> demais // \$
 *REN: [266] tudo suando // \$
 *REN: [267] e <aí / Celsinho / cê é o juiz> // \$
 *JOS: [268] <vai pegar yyy de uma vez> // \$
 *CEL: [269] sou // \$
 *REN: [270] <cê nũ tá suado> não // \$
 *JOS: [271] <yyy goleiro> // \$
 *REN: [272] cê é o juiz / <né> // \$
 *CAR: [273] <quatro> a <três / nũ é> // \$
 *CEL: [274] <sou o gandula hhh> // \$
 *JOS: [275] <quatro a três> // \$
 *CAR: [276] quatro a três / nós vamo virar agora / viu / Zé // \$
 *REN: [277] <amor> // \$
 *JOS: [278] é / <uai> // \$
 *MAR: [279] <é de lado / né> / porque a &ca> + \$
 *REN: [280] <cê nũ me dá nem **um> beijinho de <oi>
 *MAR: [281] <oh> // \$
 *JOS: [282] mas nós vai ter torcida / <pra nós> aí / <uai> // \$
 *CAR: [283] <hhh> a <chave tá> lá / viu // \$
 *JOS: [284] vai <ter uma> torcida pra nós e nenhuma pr' ocês / ué hhh // \$
 *REN: [285] <uhn> // \$
 *CEL: [286] seu <Onofre / cê torce> pra nós aqui / seu Onofrinho // \$
 *JOS: [287] <né / Carlão> // \$
 *MAR: [288] **pelo amor de Deus** // \$
 *CAR: [289] pode deixar <que eu vou lá> // \$
 *JOS: [290] <bora> // \$
 *CAR: [291] e agora eu tenho que + \$
 *MAR: [292] nũ faz vergonha <não / que sua esposa tá [/3] sua> futura esposa tá aí // \$
 *CAR: [293] <passar [/1] passar vergonha não> // \$**

Excerto 26: Chegada de conhecidos.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Na linha 280, verifica-se a ocorrência de um Composto de Discurso Direto (CDD). A participante REN, com o intuito de chamar a atenção do futuro marido por não a ter cumprimentado, repreende-o, questionando o fato de ele não ter dado “um beijinho de ‘oi’”. Construções como essa, composta por um sintagma nominal (SN), “um beijinho”, e por um modificador (em sintagma preposicional – SP), “de oi”, são denominadas por Pascual (2014) e Costa Junior (2016) como Composto de Discurso Direto. Tal construção se mostra relevante para a análise, pois o seu modificador é formado por instância de IF. Note que o Discurso Direto Fictivo “oi” faz parte do adjunto adnominal do SN “um beijinho”, e a preposição “de” é responsável por interligar os dois conteúdos conceitualmente distintos. A escolha pelo uso

do *frame* de conversação como modificador do SN é plausível para fins argumentativos, pois se assemelha à estrutura de conversa cotidianamente vivenciada e por isso se mostra mais eficaz e expressiva que o uso de um modificador comum, por exemplo, “beijinho de saudação”.

Com a chegada da visita, JOS se vangloria evidenciando que ele e CAR têm torcida, REN, a futura esposa de CAR. Em contrapartida, o participante CEL, que pertence ao time adversário, pede a Onofre que torça para ele e MAR. Seguido ao pedido de CEL, o participante MAR completa com o enunciado “pelo amor de Deus” na linha 288. O uso da expressão equivale a um obséquo intensificado. O apelo a uma autoridade divina é responsável pela intensificação do pedido, como o caso similar observado anteriormente.

No excerto (27), um chute alto que resulta em um suposto gol para o time composto por MAR e CEL causa um conflito, pois o outro time, JOS e CAR, não aceita esse gol:

```
*JOS: [294] ô rapaz / yyyy // $
*MAR: [295] <ah> // $
*CEL: [296] <ah> // $
*CEL: [297] por que cê brincou / sô // $
*MAR: [298] falhei // $
*JOS: [299] a bola é <nossa / né / filho> // $
*CAR: [300] <aqui já é deles / uai> // $
*CEL: [301] <é nossa lá / Zé / o'> // $
*JOS: [302] gol contra / quase // $
*CAR: [303] não / uai // $
*MAR: [304] <ah / é do Brasil> // $
*CEL: [305] <ah> // $
*JOS: [306] <isso aí nũ foi gol não> // $
*CAR: [307] <foi alto> // $
*CEL: [308] <uai / gol> de cabeça <vale / ué> // $
*JOS: [309] <mas nũ tem trava não / filho> // $
*CAR: [310] <mas foi alto / ué> // $
*MAR: [311] <foi não> // $
*CEL: [312] <mas de cabeça vale / ué> // $
*JOS: [313] <não / mas nũ tem trava não> // $
*CAR: [314] <mas dessa altura / ué> // $
*MAR: [315] <não> // $
*CEL: [316] <uai> // $
*MAR: [317] <por favor / aí> // $
*JOS: [318] <não não> // $
*MAR: [319] uma coisa que a <gente tem de aprender é / saber perder e ganhar> // $
*JOS: [320] <ô> // $
*CAR: [321] <que altura que foi / Marcelo> // $
*JOS: [322] <pera aí / pera aí / pera aí> // $
*CEL: [323] <de cabeça vale / irmão> // $
*JOS: [324] <deixa eu te falar> // $
*MAR: [325] <cinco a> três // $
*JOS: [326] <volta> // $
*JOS: [327] vem cá / filho // $
*CEL: [328] <&poss> + $
```


*CAR: [329] <que altura que foi> // \$
 *CEL: [330] <passou por> + \$
 *JOS: [331] nũ [1] nũ tem <trava / passou> por cima da cabeça do Carlão ainda // \$
 *MAR: [332] <aqui / o'> // \$
 *MAR: [333] <uai / que que tem a ver> // \$
 *CEL: [334] <foi por cima / mentira> // \$
 *JOS: [335] <pele amor de Deus / uai> // \$
 *CEL: [336] o Carlão <tava do lado> // \$
 *CAR: [337] <não / sô> // \$
 *CEL: [338] <cê nũ vem falar não> // \$
 *CAR: [339] <aquele outro que cê fez de cabeça valeu / Marcelo> // \$
 *JOS: [340] <mas nũ tem &tra> + \$
 *MAR: [341] <cinco a três> // \$
 *JOS: [342] <não / mas nũ tem &trave> + \$
 *CEL: [343] <cê nũ vem falar não hhh> // \$
 *JOS: [344] <nũ tem [2] nũ tem trave não / sô> // \$
 *MAR: [345] <então vai> / <vai> // \$
 *MAR: [346] <então vai> // \$
 *CAR: [347] <aquele outro> que o Marcelo <fez de cabeça valeu> // \$
 *MAR: [348] <quatro a três> // \$
 *CEL: [349] <então beleza> // \$
 *CEL: [350] beleza / beleza // \$
 *JOS: [351] <pois é / ué> // \$
 *CAR: [352] <uai> / esse não / ué // \$
 *MAR: [353] <então vai> // \$

Excerto 27: Gol polêmico.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

CAR e JOS alegam que a jogada de MAR que resulta em um suposto gol teve uma altura elevada e não o consideram. Eles se justificam com o argumento de que não há trave e, por isso, os gols não podem ser altos. MAR, irritado, reage dizendo que o fato de não haver trave não tem nada a ver, porém, para fazer esse comentário, ele utiliza uma sentença interrogativa na linha 333: “<uai / que que tem a ver> // \$”. O participante MAR utiliza a Pergunta Modelo Comentário (PMC) como estratégia argumentativa para demonstrar que não aceita a justificativa dada. Ao optar pela estrutura interrogativa, MAR espera convencer JOS, por meio da interpretação fictiva, de que não tem nada a ver o fato de não haver trave; mas caso JOS interprete a pergunta factivamente, ele teria de dar outra justificativa, pois a primeira justificativa apresentada MAR já deixa claro, através da fictividade da pergunta, que não a aceita. Trata-se, portanto, de uma estratégia argumentativa que coloca JOS em um entrave, no qual ou ele se convence ou ele se vê obrigado a apresentar outra justificativa.

Diante da investida argumentativa de MAR por meio da PMC, o participante JOS, que não responde à pergunta, mostrando tê-la interpretado fictivamente, expressa sua irritação e discordância por meio da expressão “pele amor de Deus” na linha 335. JOS utiliza a expressão categórica como súplica para que MAR aceite que o gol não foi válido. Ao utilizar uma entidade de divina no enunciado, JOS é capaz de intensificar o obséquio devido à

conotação de autoridade implementada por ela. Por não ter novos argumentos para rebater a PMC proferida por pelo participante MAR, o participante JOS apela para a autoridade divina, como se estivesse dizendo “se você ama a Deus, aceite que o gol não foi válido”, tradando-se de uma Afirmação Fictiva já reiterada por Pascual (2014).

No excerto (28), o jogo continua, porém com o conflito ocorrido em relação ao último gol que não foi aceito, os participantes aparentam estar mais agitados:

*MAR: [354] <é> nossa / <ouviu / irmão> // \$
 *JOS: [355] <minha> // \$
 *JOS: [356] é minha // \$
 *MAR: [357] oh // \$
 *MAR: [358] <é minha> // \$
 *JOS: [359] <**cê chuta**> **daquele jeito / é sua / <Marcelo>** // \$
 *MAR: [360] <"eminha"> é filhote de ema // \$
 *CAR: [361] manda ele aqui que eu vou passar // \$
 *JOS: [362] então toma / uai // \$
 *CAR: [363] ô / Marcelo // \$
 *CAR: [364] cê vai me perdoar / bobo // \$
 *CAR: [365] mas eu nũ tô dando <bola pr' ocê não> // \$
 *CEL: [366] <**Nossa Senhora** / xxx> // \$
 *JOS: [367] <pára aí> // \$
 *CAR: [368] aê // \$
 *MAR: [369] de longe / de longe // \$
 *JOS: [370] ah / de longe // \$
 *MAR: [371] de [/1] claro que é de longe / <uai> // \$
 *JOS: [372] <quatro> // \$
 *MAR: [373] que quatro <que nada / irmão> // \$
 *JOS: [374] <quatro a quatro> // \$
 *MAR: [375] <nũ foi não / viu / xxx> // \$
 *JOS: [376] <pode ir / varão> // \$
 *CAR: [377] <foi> / Zé // \$
 *JOS: [378] <pode ir / varão> // \$
 *MAR: [379] de <longe nũ vale não> // \$
 *CAR: [380] vale / ué // \$
 *REN: [381] uai / xxx nũ vale não // \$
 *MAR: [382] **ô meu Deus do céu** // \$
 *CAR: [383] aí / foi falta aqui / o' // \$
 *MAR: [384] toca // \$
 *MAR: [385] tira sso daí // \$
 *CAR: [386] deixa ele vim // \$
 *CAR: [387] ele nũ passa não / sô // \$
 *JOS: [388] pode ir nele // \$
 *JOS: [389] aqui ele nũ passa não // \$
 *CAR: [390] deixa ele suar aí // \$
 *CEL: [391] ah // \$
 *CAR: [392] ah // \$
 *JOS: [393] <saiu> / não // \$
 *CEL: [394] <saiu> não / ué // \$
 *CAR: [395] nts // \$
 *MAR: [396] tô / xxx // \$
 *CEL: [397] tem uma bosta de cachorro aqui que tá foda // \$
 *CAR: [398] ele tá &so [/2] tá ficando solto pra ele treinar aí / né // \$
 *CAR: [399] <acostumar> // \$

*MAR: [400] <dá dá> // \$
 *MAR: [401] dá // \$
 *MAR: [402] "<somente> pelo sangue" \$
 *CEL: [403] <ah / é> // \$
 *CEL: [404] cinco a quatro // \$
 *MAR: [405] <cinco a quatro> // \$
 *JOS: [406] <cinco a quatro> // \$
 *MAR: [407] cinco a quatro // \$
 *JOS: [408] parou // \$
 *MAR: [409] ahn // \$
 *CAR: [410] parei não / ué // \$
 *CAR: [411] cinco a quatro // \$
 *MAR: [412] é // \$
 *MAR: [413] pelo sangue de Jesus / somo sarado // \$
 *CEL: [414] ah // \$
 *MAR: [415] sai rasgando / aí / <que é cinco a cinco> // \$
 *CAR: [416] <aí não / né / Marcelo> // \$
 *MAR: [417] <pronto / uê> // \$
 *CAR: [418] aí <não / né> // \$
 *JOS: [419] <cinco> a cinco // \$
 *JOS: [420] <agora é cinco minuto> de &fo [1] descanso // \$
 *CAR: [421] <busca lá / sô> // \$
 *CAR: [422] <tomou o gol> // \$
 *JOS: [423] <n' é não> // \$
 *JOS: [424] foi combinado // \$
 *CAR: [425] cinco a cinco // \$
 *JOS: [426] pode ir co Celsinho // \$
 *JOS: [427] aqui nũ tem jogo pra ele não / varão // \$
 *CAR: [428] **não** / e' nũ passa por mim também não / sô // \$
 *CAR: [429] pode ir / Zé // \$
 *CAR: [430] pode / Zé // \$
 *MAR: [431] sua // \$
 *CAR: [432] aqui / Zé // \$
 *JOS: [433] é nossa // \$
 *MAR: [434] ah / aqui não // \$
 *CEL: [435] briga não / sô // \$
 *JOS: [436] dá / de novo // \$
 *CAR: [437] como / sô // \$
 *CEL: [438] nossa // \$
 *MAR: [439] deles / é deles // \$
 *MAR: [440] fui eu que / joguei pra fora // \$
 *CEL: [441] vai lá / sô // \$
 *JOS: [442] hhh hhh \$
 *JOS: [443] sua / <varão> // \$
 *CAR: [444] <esse varão é meio doido> / ô / varão // \$
 *JOS: [445] cadê ocê> // \$
 *CAR: [446] eu &vi [2] eu vim cá // \$
 *JOS: [447] na dele // \$
 *CAR: [448] vou lá / vou lá nele // \$
 *MAR: [449] ah // \$
 *MAR: [450] cadê ocê / varão // \$
 *CAR: [451] uhn / varão / vai ter que ser // \$
 *JOS: [452] lá em cima // \$
 *CAR: [453] <valeu / varão> // \$
 *CEL: [454] <mas de longe / vale> // \$
 *JOS: [455] <seis> // \$
 *MAR: [456] <seis> // \$
 *CEL: [457] de longe vale // \$
 *CAR: [458] vale / ué // \$
 *CAR: [459] cê fez de longe <aí / sô> // \$

*CEL: [460] <então beleza> // \$
 *CEL: [461] não / nũ fiz de longe não> // \$
 *JOS: [462] <cê fez gol de> longe ali / uai // \$
 *MAR: [463] <tá bom / ué> // \$
 *CAR: [464] rasteirinha <vale / uê> // \$
 *CEL: [465] <de qualquer lugar> vale então // \$
 *JOS: [466] rasteirinha vale // \$
 *CAR: [467] rasteirinha vale // \$
 *MAR: [468] ah não / irmão // \$
 *MAR: [469] parou / <ué> // \$
 *JOS: [470] <que> que foi / irmão // \$
 *MAR: [471] <Nosso Deus> // \$
 *JOS: [472] <cê que deixou> o pé / ué // \$
 *JOS: [473] nũ foi eu não / uai // \$
 *MAR: [474] eu que deixei o <pé> // \$
 *CAR: [475] <não> / cê nũ fala assim do meu parceiro não / que cê já deu um bicudo em <mim / Marcelo> // \$
 *JOS: [476] <nũ &f> + \$
 *JOS: [477] <deu mesmo> // \$
 *CAR: [478] rancou minha unha / já // \$
 *MAR: [479] dá // \$
 *MAR: [480] dá // \$
 *MAR: [481] tô não / varão // \$
 *CEL: [482] calcanha // \$
 *CEL: [483] ah // \$
 *MAR: [484] *Nosso Pai* // \$
 *CEL: [485] saiu / aí o' // \$
 *MAR: [486] joga em mim / irmão // \$
 *JOS: [487] ah // \$
 *CAR: [488] ah / varão // \$
 *JOS: [489] não / <esse nũ valeu não> // \$
 *MAR: [490] esse longe / aí nũ vale não // \$
 *JOS: [491] esse nũ valeu não // \$
 *CAR: [492] esse foi sem querer / né // \$
 *JOS: [493] foi // \$

Excerto 28: Sequência do jogo com jogadores exaltados.

Fonte: C-ORAL BRASIL I (RASO; MELLO, 2012).

Na linha 359, novamente, há a escolha da PMC como estratégia argumentativa de convencimento. Após a saída de bola, MAR afirma que a bola é dele; o participante JOS, que não concorda, com o propósito de declarar que MAR está equivocado quanto à posse de bola, faz o uso de sentença interrogativa: “<cê chuta> daquele jeito / é sua / <Marcelo> // \$”. Ao inserir na PMC a justificativa pela qual a posse de bola não é de MAR, JOS convida MAR a refletir e mudar de ideia. Não se trata de uma pergunta genuína que requer resposta, mas apenas o uso da estrutura interrogativa com o propósito de fazer um comentário que, nesse caso, exprime discordância.

No excerto (28), verificam-se mais casos de Vocativo Fictivo (VF). Na linha 366, o participante CEL, em reclamação a uma jogada, profere a expressão “Nossa Senhora”. Da mesma forma, na linha 382, o participante Marcelo exprime sua reclamação por meio da expressão “meu Deus do céu”. Na linha 471, MAR reclama da colisão com JOS por meio da

expressão “Nosso Deus”. E por último, o participante MAR reclama de uma jogada na linha 484, utilizando a expressão “Nosso Pai”. Todas essas ocorrências se caracterizam como VFs por se tratarem de chamamentos não genuínos, sem o real propósito de invocação de uma das entidades divinas.

Na linha 428, o participante CAR faz o uso de uma Negação Fictiva (NF). Ao utilizar o advérbio de negação “Não”, CAR não visa a entrar em discordância com a fala de JOS na linha 427. Ao contrário, ele não só concorda como reafirma que também não deixa o adversário Celsinho passar por ele. Quando JOS afirma que Celsinho não tem jogo com ele, indiretamente ele sinaliza a possibilidade do contrário com CAR. É essa hipótese que o participante CAR nega, no plano pragmático, afirmando em seguida que Celsinho também não consegue passar por ele.

O arquivo bfamcv05 não é uma interação que propicia o aparecimento de muitos casos de IF, justamente por não se tratar de uma conversa em que seus participantes podem parar o que estão fazendo para tentar solucionar seus conflitos interacionais. O conflito é inerente ao jogo, inclusive os de natureza verbal. No entanto, é possível perceber que, mesmo a tentativa de solucionar conflitos rápidos faz emergir instancias de IF, que são logo abortadas, pois a atividade ininterrupta do futebol, paralela aos conflitos, parece bloquear a expansão do fenômeno.

Em contrapartida, isso evidencia que o aprofundamento das nuances argumentativas nas interações requer certa subfocalização de atividades não verbais, como as físicas, em detrimento das verbais, como o debate, por exemplo. A princípio, a ênfase na atividade física, como na interação em análise, subfocalizaria a verbal, porém em função da emergência contínua de conflitos inerentes ao jogo, observam-se certos apelos à fictividade, mesmo que sejam abortados e não sejam suficientes para muitos desdobramentos argumentativos.

6 ANÁLISE GLOBAL

Diferentemente do capítulo 4, no qual foi descrita uma análise sequencial e depreendida dos dados emergentes quanto ao fenômeno da Interação Fictiva (IF), de maneira que se buscou levar em conta o contexto e a situação comunicativa das ocorrências, este capítulo concerne a recuperar os achados da seção anterior a fim de atribuir caráter sistemático à análise, buscando discutir os casos emergentes de forma global.

Para tanto, são quantitativa e qualitativamente apresentados a seguir os dados das categorias verificadas na seção anterior, evidenciando por ora funções, variações (quando há), padrões (quando há) e contextos de uso. Ressaltam-se, assim, as categorias de fictividade mais proeminentes no *corpus* analisado, a saber: pergunta fictiva; vocativo fictivo; negação fictiva; autocitação fictiva; discurso direto fictivo; comando fictivo; e composto de discurso direto.

6.1 PERGUNTA FICTIVA

A Pergunta Fictiva (PF) é um recurso fictivo muito frequente no *corpus* analisado. Por meio das PF, o enunciador busca tornar evidente para o ouvinte a impossibilidade de fornecer uma resposta genuína que seja capaz de satisfazer o pressuposto existencial da pergunta. Observe na tabela 1 a seguir que, nas cinco conversações analisadas, foram verificadas um total de 22 ocorrências, as quais se apresentam em dois moldes distintos, ambos já verificados em outras línguas por Pascual (2014): i) Modelo Pergunta-Resposta e ii) Pergunta Modelo Comentário.

PERGUNTA FICTIVA (PF)	
TIPO	FREQUÊNCIA
Modelo Pergunta-Resposta (MPR)	6
Pergunta Modelo Comentário (PMC)	16
TOTAL	22

Tabela 2: Perguntas Fictivas.

O modelo Pergunta-resposta (MPR) trata do uso da estrutura interrogativa em conjunto com a resposta para fins de organização e estruturação do discurso (PASCUAL,

2014, p. 52). Nas 6 (seis) ocorrências encontradas, seus enunciadores assumem o papel de falante e ouvinte fictivos, isto é, o mesmo enunciador autor da pergunta, imediatamente após a interrogativa, apropria-se do papel de ouvinte, autorizando-se a responder sua própria pergunta.

Ao aplicar o MPR ao seu discurso, o enunciador aciona uma estrutura típica do *frame* de Conversação, ou seja, o modelo de troca de turnos de fala ordinariamente inerente ao cotidiano de falantes de uma língua, no qual canonicamente um indivíduo discursa e, em seguida, outro responde, e assim sucessivamente, fazendo com que a interação aconteça. A familiaridade dos falantes com essa troca de turnos é um dos fatores que explica a efetividade argumentativa do MPR, pois promove certa aproximação com o modelo interacional ao qual está acostumado em seu dia a dia. Assim, quando o enunciador profere tanto as perguntas quanto as respostas, parece promover uma concordância de ambas as partes participantes da interação (falante e ouvinte).

Ao optar pelo MPR, o enunciador atrai a atenção de seus ouvintes, os quais, por serem cognitivamente capazes de interpretar a pergunta em sua dimensão fictiva, geralmente aguardam silenciosamente a resposta que deve vir do próprio enunciador.

Ainda no que concerne às PF, verificou-se 16 (dezesesseis) casos de Perguntas Modelo Comentário (PMC) – em Pascual (2014), “Perguntas Retóricas”. Essas, diferentemente do MPR, tratam do uso da sentença interrogativa sem o real propósito de receber uma resposta, seja por parte dos ouvintes ou uma resposta produzida pelo próprio autor da pergunta (caso de MPR).

Nas PMC, além de organizar o discurso, o enunciador opta pela estrutura interrogativa com o intuito de fazer um comentário que pode expressar discordância, espanto, descrença, ironia ou reclamação. A afirmativa fica subentendida na sentença interrogativa, ou seja, a sentença interrogativa no plano semântico resguarda a interpretação da afirmativa no plano pragmático. Dito de outra maneira, por meio das PMC, o enunciador é capaz de produzir afirmações demonstrando convicção suficiente, capaz de fazer com os ouvintes tenham certeza quanto à resposta apropriada e sejam assim convencidos.

De modo análogo ao jogo de xadrez, a PMC pode funcionar como a jogada em que o Rei é colocado em *xequê*. Caso o jogador não encontre uma possibilidade de salvar seu Rei, é constituído o *xequê-mate* (o Rei está morto, e o jogo está ganho). No discurso, ao lançar mão da PMC, o enunciador coloca seu ouvinte em um entrave em que ele tem duas alternativas: ou apresentar um novo argumento, demonstrando discordância com a afirmativa fictivamente realizada por meio da PMC; ou permanecer em silêncio, sinalizando que foi convencido ou ao

menos que não almeja apresentar ou não tem argumentos necessários para discordar do enunciador. Em ambos os casos, o ouvinte foi capaz de interpretar fictivamente a pergunta, porém, no segundo, o objetivo argumentativo da PMC foi efetivamente atingido, isto é, podemos dizer que se efetuou o *xequemate* do discurso, pelo menos temporariamente.

Às PMC, subjaz a fórmula fictiva COMENTÁRIO (X) É SENTENÇA INTERROGATIVA (Y), análoga ao “X é Y” da Teoria da Metáfora (LAKOFF e JOHNSON, 1980), em que o domínio-alvo (X) é factivizado pelo domínio-fonte (Y), tornando-se mais verídico; enquanto que o domínio-fonte (Y) é fictivizado pelo domínio-alvo (X), tornando-se menos verídico. COMENTÁRIO (X) passa a ser percebido mais concretamente, enquanto que SENTENÇA INTERROGATIVA (Y) é concebida mais abstratamente.

Como é possível perceber, à estrutura interrogativa não se deve atribuir apenas a função de obtenção de respostas por parte dos ouvintes. Trata-se também de uma estrutura muito utilizada no PB como recurso argumentativo com propósitos de estruturação e organização da explicação, instrução, convencimento e persuasão.

6.2 VOCATIVO FICTIVO

Os Vocativos Fictivos (VF) apresentam a maior frequência de ocorrências fictivas no *corpus* analisado. Foi identificado um total de 42 ocorrências, as quais se distribuem em 8 tipos (e formas reduzidas) distintos, como apresentado na tabela a seguir.

VOCATIVO FICTIVO (VF)	
TIPO	FREQUÊNCIA
Nossa Senhora	13
Nosso Deus	4
Nosso Pai	3
Nossa	12
No	6
Nu	1
Meu Jesus	1
Meu Deus	1
Meu Deus do céu	1
TOTAL	42

Tabela 3: Vocativos fictivos.

É interessante ressaltar que a maioria dos casos de VF verificados no *corpus* tem a contraexpectativa como principal causador do disparo da ocorrência, sendo um elemento chave para a análise dessa categoria. Outro aspecto relevante é a referência sempre a alguma entidade divina. Esses dois pontos nos levam a pensar a dimensão factiva e a contraparte fictiva dessas ocorrências: ao esperar a ocorrência de um evento e acontecer outro, o participante evoca um interlocutor fictivo, a divindade, pois só assim ele daria conta daquilo que foge a seu controle e a sua vontade, pareando com a ordem do que é aleatório e inexplicável. Sabendo que o clamor a uma entidade divina acontece, normalmente, em momentos de contraexpectativas, essa dimensão factiva da expressão é resguarda, porém, o escopo religioso é subfocalizado, permitindo que a expressão funcione como um recurso argumentativo de ênfase que pressupõe a contraexpectativa veiculada pela surpresa.

Os VF constituem um caso de Interação Fictiva pois aciona o *frame* de conversação por meio do chamamento, ainda que fictivo. Ao fazer o uso do VF, o enunciador não pretende genuinamente invocar a entidade divina, ao contrário, na maioria das vezes, busca chamar a atenção dos demais ouvintes, e dependendo do contexto da interação, pode realizar avaliações positivas ou negativas por meio da expressão fictiva: concordância ou discordância, admiração ou reclamação, surpresa ou espanto.

6.3 NEGAÇÃO FICTIVA

A Negação Fictiva (NF) foi percebida no *corpus* em virtude da abordagem metodológica mista adotada para o desenvolvimento da análise. Devido a escolha metodologia de analisar um *corpus* que traz dados reais de fala em contextos cotidianos e em conjunto com a relevância dada à intenção do falante ao optar por determinadas estruturas, se verificou o uso fictivo frequente do advérbio de negação “não”, por meio da análise movida-a-*corpus* (*corpus-driven*).

Como é possível visualizar por meio da tabela abaixo, a NF se manifesta em 3 (três) padrões diferentes:

NEGAÇÃO FICTIVA (NF)	
TIPO	FREQUÊNCIA
(1) “Não” + conectivo “e” + sentença	3
(2) “Não” + conectivo “mas” + sentença	3
(3) “Não” + Ø + sentença	11
TOTAL	17

Tabela 4: Negação Fictiva.

O uso do advérbio de negação atraiu a atenção a partir do momento em que se percebeu que, em muitas situações, sua aparição, ao contrário do que se esperava, indicava concordância, total ou parcial.

O padrão (1), composto pelo advérbio de negação “não” e seguido pelo conectivo de adição “e”, é utilizado pelo enunciador quando há o propósito de se concordar com o que foi dito anteriormente e acrescentar outra informação ao tópico. O uso do conectivo de adição reforça ainda mais a ideia de acréscimo de informação.

O padrão (2), constituído pelo advérbio de negação “não” e o conectivo adversativo “mas”, por mais inusitado que pareça, não visa à discordância com o que foi anteriormente dito, porém, por meio do uso do “mas”, o enunciador, sem entrar em discordo, é capaz de propor outra ideia ou perspectiva ao discurso.

Já o padrão (3) possui apenas o advérbio de negação “não” seguido imediatamente por um enunciado sem o uso de um conectivo. Esse padrão é utilizado no *corpus* com o propósito de tomada de turno e, em sequência, (i) o enunciador reforça sua concordância com o que foi dito anteriormente por meio de expressões como “claro”, “sem dúvida” e “é uai”; ou (ii) toma-se o turno a fim de retomar o discurso que foi anteriormente interrompido pelo outro.

Em todos os padrões apresentados, o enunciador visa à tomada abrupta do turno, portanto, a dimensão factiva da negação é resguarda no plano pragmático, em que o enunciador nega pragmaticamente a vez de falar ao outro. Toma-se o turno com a finalidade de se inserir uma opinião no tópico da interação, seja ela apenas uma concordância, um acréscimo de informação ou uma contraproposta, sempre sem que se entre em desacordo com o outro.

6.4 AUTOCITAÇÃO FICTIVA

A Autocitação Fictiva (AutoFic) é um recurso que vem sendo analisado no PB por Rocha (2004, 2006, 2014), o qual sinaliza tais construções como um meio frequentemente utilizado por falantes com o intuito de permitir ao ouvinte acesso mental a um cenário passado de pensamento. De maneira mais específica, Rocha (2004, 2006, 2014) analisa casos de AutoFic em que o enunciador emprega o verbo *dicendi* (falar) para reportar um discurso que não foi verbalizado na cena original, mas apenas pensado. Segundo o linguista, os casos já analisados demonstram que na cena original de ocorrência do pensamento, geralmente, o enunciador é impedido de se pronunciar factivamente por motivos de carácter pragmático. Já na cena de ocorrência da AutoFic o falante não tem motivos para silenciar-se.

Na presente pesquisa, foram identificadas 2 (duas) ocorrências de AutoFic. Contudo, em ambas as ocorrências não se faz o uso do verbo *dicendi* apontado por Rocha (2006), o enunciador emprega o verbo “pensar”, deixando evidente que o discurso foi pensado e não genuinamente dito. É provável que, na cena original, não havia alguém para que o enunciador pudesse se expressar efetivamente, já na cena corrente analisada, houve a real necessidade de codificação de seu pensamento para transmiti-lo aos demais participantes, com propósitos argumentativos.

De toda forma, trata-se de uma ocorrência de Interação Fictiva, pois o enunciador, ao lançar mão da AutoFic, seja com o verbo *dicendi* ou não, faz o uso do *frame* de conversação para estruturar sua fala. Sabendo que não se trata de um discurso genuinamente reportado, já que, canonicamente, faz-se o uso do discurso direto (DD) a fim de reportar uma fala já dita anteriormente, a AutoFic se caracteriza como mais uma construção de IF utilizada principalmente para estruturar o discurso, o qual, via *frame* de conversação, é capaz de aproximar o(s) ouvinte(s) da cena original de pensamento.

Conforme Rocha (2006), a AutoFic subjaz a metáfora PENSAMENTO É FALA, haja vista que nos casos por ele analisados, o falante emprega o verbo *dicendi* ao invés de “pensar”, sinalizando a comum concepção de pensamento em termos de fala. Mesmo que nos casos de AutoFic verificados nessa pesquisa o enunciador tenha feito o uso do próprio verbo “pensar”, pode-se apontar que a metáfora proposta por Rocha (2006) está também implícita nessas ocorrências, já que o pensamento foi codificado em termos de fala por meio do *frame* de conversação, revelando que o falante concebe em seu cotidiano certa relação entre pensamento e linguagem.

Pode-se acrescentar que o discurso “reportado” pela AutoFic não é efetivamente expresso na cena original devido ao fato de haver, no plano pragmático, um impedimento para que essa ação de fala ocorra, seja por uma situação desconfortável, seja porque não há naquele momento alguém para quem o falante possa se expressar ou, simplesmente, porque o enunciador, naquele momento, não vê a necessidade de manifestar-se. Todavia, na situação comunicativa em que o falante se apropria do cenário de pensamento e verbaliza-o, ele o faz pois, inconscientemente, acredita ser um meio de convencer, explicar ou justificar determinada opinião ou acontecimento. Em outras palavras, o falante, inconsciente e frequentemente, aplica a AutoFic quando há a necessidade de persuasão, convencimento e/ou explicação.

Nas construções de AutoFic, é comum que pistas linguísticas contribuam fortemente para a interpretação adequada por parte do ouvinte. A projeção de Espaços Mentais é um dos recursos comumente acionado por falantes para indicar aos ouvintes a mudança espaço-tempora de ocorrência do discurso. Por meio de *space builders* (construtores de Espaço Mental), o ouvinte é mentalmente transportado para cenário passado de ocorrência de pensamento. Tal projeção permite também que o falante altere o tempo verbal utilizado em seu discurso: quando o falante se refere ao acontecimento passado e se encontra no Espaço Base da interação, o discurso se desenvolve, obviamente, com o emprego do pretérito, porém, a partir do momento que o falante projeta seus ouvintes para o Espaço Mental, no qual se efetivou a ocorrência do pensamento, e abre esse espaço por meio do introdutor locutivo, assume-se o presente como tempo verbal base para o desenvolvimento do discurso, já que mentalmente os participantes da interação se “encontram” na cena original do pensamento. Tal mudança verbal, constantemente utilizada em ocorrências de AutoFic, consiste também em uma pista dêitica de projeções espaciais que desviam a interação do aqui-e-agora.

É relevante ressaltar que, no arquivo bfamcv01, em que foram verificadas tais ocorrências, o acontecimento passado tinha relação direta com o assunto que estava sendo tratado na interação corrente. Nas demais conversações analisadas, não há referências a acontecimentos passados com propósitos argumentativos, sendo uma hipótese para a não ocorrência de AutoFic.

Portanto, a AutoFic é um recurso instanciado por IF que auxilia o falante quando tem o intuito de acessar e permitir ao ouvinte acesso mental de um cenário passado de pensamento, com propósitos, principalmente, argumentativos.

6.5 DISCURSO DIRETO FICTIVO

Foram verificadas no *corpus* analisado 13 (treze) ocorrências de Discurso Direto Fictivo (DDF), frequentemente utilizadas com finalidades argumentativas de persuasão, convencimento, instrução ou explicação. Tais ocorrências se encontram em apenas duas das cinco conversações analisadas (bfamcv01 e bfamcv04).

No arquivo bfamcv01, o DDF é acionado, principalmente, nos momentos em que o enunciador deseja apresentar ideias quanto a um evento que ocorreria no futuro e, do mesmo modo, no arquivo bfamcv04, os enunciadores lançam mão desse recurso para codificar pensamentos futuros. No primeiro, a estrutura conversacional é fictivamente utilizada como planejamento de falas com possibilidade de realização no futuro. Aciona-se o *frame* de conversação a fim de aproximar os ouvintes daquele cenário discursivo futuro, como estratégia argumentativa de persuasão/convencimento. Já no segundo, a estrutura interacional é empregada com a finalidade de externar prováveis pensamentos de um indivíduo ao participar de determinado jogo, e o *frame* de conversação é acionado como estratégia argumentativa de instrução/explicação, ou seja, aproxima o ouvinte da situação futura em que o jogo já se encontra em ação. Tais observações sinalizam que o DDF, ao contrário da AutoFic que aponta para o passado, concerne ao uso do *frame* de conversação com o ponto de vista no futuro¹³.

Nas ocorrências de DDF, as projeções espaciais e expressões linguísticas dêiticas que as seguem são também recursos relevantes que contribuem diretamente para uma interpretação por parte dos ouvintes que satisfaça a intenção do enunciador em projetá-los em um Espaço Mental futuro. Para construir o Espaço Mental futuro, o enunciador faz o uso de *space builders* (construtores de Espaço Mental), os quais juntamente com outras pistas linguísticas, como a mudança espaço-temporal, tornam possível a projeção dos ouvintes do Espaço Base para o Espaço Mental.

É interessante salientar que o *space buider* utilizado pelo enunciador na construção de um DDF pode ser caracterizado como fictivo, visto tratar-se de um Espaço Mental projetado

¹³ É possível que, em pesquisas futuras, ocorrências de Discurso Direto Fictivo, como algumas das verificadas no arquivo bfamcv04, sejam novamente analisadas como casos de “Citação Fictiva Hipotética”, já que, embora apontem para o futuro, são utilizadas para codificar o pensamento de outrem, pensamento esse que pode, hipoteticamente, ser realizado em um evento futuro, ou seja, não se trata de um discurso que poderá ser efetivamente realizado, mas apenas pensado. Consistindo, portanto, em mais um caso de Interação Fictiva em que o *frame* de conversação é acionado com propósitos argumentativos que visam, principalmente, a “fazer entender/compreender”.

no futuro, ou seja, um cenário existente, até então, apenas no imaginário, diferentemente, do *space builder* utilizado na AutoFic, que se refere a um cenário passado, que já existiu.

Via projeção espaço-temporal, o falante é capaz de promover a aproximação dos ouvintes ao cenário futuro de possível realização do discurso ou pensamento. A alteração do tempo verbal vai de futuro, quando os interlocutores se encontram ainda no Espaço Base, espaço onde acontece a situação comunicativa corrente, para presente, a partir do momento que se emprega o introdutor locutivo, indicando que os participantes da interação já se “encontram” naquele cenário futuro de situação comunicativa projetada. O presente torna-se, então, um tempo verbal fictivo base dentro do Espaço Mental, já que o presente factivo é o aqui-e-agora intrínseco à interação corrente no Espaço Base. Portanto, a alteração de tempo verbal é também uma pista dêitica para que o ouvinte interprete o discurso adequadamente.

Nota-se que o DDF é uma estratégia argumentativa utilizada por falantes do PB para solucionar, momentânea ou efetivamente, problemas internos ou externos à situação comunicativa corrente, seja com intuito de “fazer concordar” ou “fazer compreender”. Demonstra-se, outra vez, que linguagem e pensamento estão fortemente relacionados e que nossas práticas interacionais vivenciadas rotineiramente muito influenciam na maneira como pensamos e agimos.

6.6 COMANDO FICTIVO

No que tange aos casos de Comando Fictivo (CF), foram verificadas 3 (três) ocorrências. O CF refere-se ao uso do modo imperativo sem o real intuito de exprimir uma ordem, comando ou pedido. Na verdade, utiliza-se tal estrutura a fim de expressar algo que fica subentendido no plano pragmático da interação.

Duas das ocorrências observadas no *corpus* analisado são a expressão “Deus me livre”, a qual é frequente declarada por falantes do PB como forma de se expressar repúdio a algo. Ao proferir o CF “Deus me livre”, o enunciador, na maioria das vezes, não visa exatamente a pedir à entidade divina que o livre de algo indesejado, mas utiliza da autoridade que uma entidade divina normalmente possui, para intensificar sua rejeição àquele evento. Isto é, trata-se de um comando/pedido para os ouvintes participantes da interação e não diretamente para a divindade.

Embora os casos de CF não tenham sido tão frequentes no *corpus* analisado, é possível afirmar que nos momentos em que foram verificados, foram acionados como tentativa de solucionar, pelo menos local e parcialmente, um conflito acerca de algum evento, tratando-se, portanto, de um recurso relevante em termos argumentativos.

6.7 COMPOSTO DE DISCURSO DIRETO

Os casos de Composto de Discurso Direto (CDD) também não foram tão frequentes no *corpus* analisado, foram verificadas 2 (duas) ocorrências, as quais de acordo com os padrões estabelecidos por Costa Junior (2016), correspondem, respectivamente, ao padrão i) SN + Modificador de Discurso Direto (*um e-mail “quem quiser participar participa”*) e ii) SN + preposição “de” + Modificador de Discurso Direto (*beijinho de “oi”*).

Como é possível observar nas ocorrências supracitadas, o CDD concerne ao uso do Discurso Direto (DD) com função modificadora de um sintagma nominal. Não obstante, tais construções são caracterizadas como fictivas, uma vez que os DD utilizados normalmente não são discursos reportados, apesar da semelhança formal (PASCUAL, 2014, p. 115). Na verdade, trata-se de usos baseados em *frame* de conversação, nos quais não há a identificação de um enunciador genuíno. São modificadores formados a partir de práticas interacionais cotidianas.

Costa Junior (2016) defende que o uso de *frame* de conversação como modificador de um nome é conceptualmente mais rico e dinâmico que um modificador comum formado por um adjetivo canônico. O modificador de discurso direto parece “dizer mais” sobre o nome, é como se ele fosse responsável por intensificar tal característica, tornando-se o ponto mais relevante do enunciado em termos argumentativos. Conforme o linguista, o ouvinte é capaz de simular a cena mentalmente por meio do uso do *frame* de conversação, aproximando-se das práticas interacionais experienciadas por ele. Por isso, o CDD, mesmo sendo na maioria das vezes mais longo, pode ser um recurso compreendido mais facilmente e capaz de transmitir de maneira mais detalhada o que o enunciador pretende codificar, possuindo efeitos discursivos mais eficientes.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A emergência de casos de Interação Fictiva em interações cotidianas oriundas de contextos diversos revela o fenômeno como uma estratégia comunicativa e argumentativa constantemente acionada por falantes do português brasileiro. O *frame* de conversação é usado como tentativa de solucionar, seja momentânea ou efetivamente, conflitos de ordem interacional surgidos em situações comunicativas diárias. Por vezes, falantes do PB, espontaneamente, lançam mão da estrutura conversacional com o propósito de persuadir, convencer, instruir ou explicar.

Na presente pesquisa, foram verificadas diferentes instanciações de Interação Fictiva, a saber: Perguntas Fictivas, Autocitação Fictiva, Discurso Direto Fictivo, Composto de Discurso Direto, Comando Fictivo, Vocativo Fictivo e Negação Fictiva. Em todos os casos, em alguns mais que em outros, os enunciadores buscam, no plano pragmático, um efeito diferente daquele que o uso factivo dessas estruturas traria. Em outras palavras, ao aplicar a Interação Fictiva, o enunciador espera que o ouvinte seja capaz de interpretar adequadamente seu discurso, o que de fato acontece na maioria das vezes, confirmando a polaridade da cognição humana apontada por Talmy (1996).

A escolha metodológica pela análise linear de dados reais de fala com lente mista – *corpus based/driven* – foi de extrema relevância, pois a consideração do plano pragmático das ocorrências se mostrou fundamental para a interpretação fictiva dos enunciados, colocando em relevo o propósito do falante ao optar por estruturas específicas em detrimento da simples análise semântica da forma.

Na análise aqui realizada, observou-se que o arquivo bfamcv01 contrasta-se com o bfamcv02. No primeiro, os participantes planejam um evento, fazendo com que ideias sejam lançadas a fim de serem aprovadas ou desaprovadas. Tal situação faz desenvolver uma conversação repleta de conflitos interacionais que traz consigo a necessidade de usos argumentativos, fazendo com que a IF seja um recurso frequente. Já o segundo arquivo trate uma conversação sem muito propósito, os participantes estão apenas “jogando conversa fora”, o que de alguma forma bloqueia a frequência de Interação Fictiva, surgindo em poucos momentos da interação, sem grandes conflitos e, por isso, sem muita necessidade de persuasão e explicação.

Ainda contrastando as conversações analisadas, os arquivos bfamcv03 e bfamcv05 se contrapõem ao bfamcv04. Embora todos os três se encontrem no domínio de jogo, observou-

se que, nos dois primeiros, os participantes têm pleno conhecimento quanto às regras do jogo, tornando as explicações desnecessárias. Conseqüentemente, o uso de Interação Fictiva é mitigado a apenas alguns poucos casos isolados que logo são abandonados, pois o jogo acontece em concomitância com a interação. Em contrapartida, no arquivo bfamcv04, o fato de uma das participantes não conhecer as regras do jogo e se mostrar insegura quanto à atividade estabelece um cenário propício à produção de IF que veicule explicações e instruções quanto ao jogo.

Por meio de tais percepções e comparações, foi possível confirmar a hipótese inicial de que a Interação Fictiva se apresenta como recurso interacional eficaz em termos argumentativos. Como afirma Rocha (2018), o falante, inconsciente e espontaneamente, opta pelo *frame* de conversação como meio de solucionar conflitos, buscando fazer concordar e/ou compreender. A eficácia do fenômeno pode estar diretamente ligada à familiaridade dos interlocutores com o *frame* de conversação, que é algo ordinário no dia a dia desde a infância do indivíduo, isto é, experiências comunicativas e interacionais podem contribuir significativamente com a emergência de recursos linguísticos capazes de auxiliar no desenvolvimento eficaz de interações cotidianas.

Portanto, a Interação Fictiva é um fenômeno licenciado em primeiro momento pelo padrão cognitivo da fictividade, o qual permite ao indivíduo a capacidade de produção e interpretação de representações discrepantes de um mesmo objeto (TALMY, 1996) e também pelas práticas linguísticas experienciadas rotineiramente que possibilitam o conhecimento compartilhado da estrutura conversacional que, por conseguinte, resultam na utilização da linguagem com diferentes aplicações, funções e finalidades.

Essa dissertação, sem querer esgotar as possibilidades de exploração do fenômeno, buscou desenvolver um caminho empírico que contribuísse para a expansão do estudo e conhecimento da Interação Fictiva no âmbito acadêmico. Certamente, algumas questões que por ventura não foram respondidas, ou respondidas insuficientemente, podem, futuramente, vir a ser incorporadas em outras pesquisas que busquem a propagação do estudo do fenômeno da Interação Fictiva e da Fictividade no português brasileiro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, J. F. de. *Bíblia Sagrada*. Trad. Português. Edição corrigida e revista. Belo Horizonte: Editora Atos, 2002.

BERGEN, B. K. *Louder than words: the new science of how the mind makes meaning*. New York: Basic Books, 2012.

CANÇADO, M. *Manual de Semântica: noções básicas e exercícios*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2005.

COSTA JÚNIOR, J. C. D. *Compostos de Discurso Direto no Português do Brasil*. 2016. 128 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Letras: Linguística, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/2606>>. Acesso em: 20 jan. 2018.

CRESTI, E. *Corpus di Italiano parlato*. Firenze: Accademia della Crusca, 2000.

CRESTI, E.; MONEGLIA, M. *C-ORAL-ROM*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2005.

DEIGNAN, A. *Metaphor and Corpus Linguistics*. Amsterdam: John Benjamins, 2005.

DORNELAS, A. B.; ROCHA, L. F. M. Movimento fictivo no português brasileiro: uma abordagem construcionista. *Linguagem & Ensino*, v. 17, n. 1, 2014, 129-150.

DORNELAS, A. B. *Construções de movimento fictivo em Português do Brasil: cognição e corpus*. 2014. 157 f. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Programa de Pós-Graduação em Letras: Linguística, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.ufjf.br/jspui/handle/ufjf/4638>>. Acesso em: 15 dez. 2017.

DORNELAS, A.; PASCUAL, E. Echolalia as communicative strategy: Fictive interaction in the speech of children with autism. In: PASCUAL, E.; SANDLER, S. *The conversation Frame. Forms and Functions of Fictive Interaction*. Amsterdam / Philadelphia, John Benjamins, 2016, p. 563-595.

FAUCONNIER, G. *Mental Spaces: aspects of meaning construction in natural languages*. Cambridge, UK: Cambridge University Press, 1994.

_____. *Mappings in language and thought*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.

FAUCONNIER, G.; TURNER, M. *The way we think: conceptual blending and the mind's hidden complexities*. Nova York: Basic Books, 2002.

FERRARI, Lilian. A teoria dos espaços mentais. In: _____. *Introdução à Linguística Cognitiva*. 1. ed., 2. Reimpressão. São Paulo: Contexto, 2016. p. 109-128.

FILLMORE, C. Corpus linguistics or computer corpus linguistics. In: *Directions in corpus linguistics. Proceedings of nobel symposium 82, Stockholm, Ed. Jan Svartvik, 35-60*. Berlin/Nova York, De Gruyter, 1992.

LAKOFF, G.; JOHNSON, M. *Metaphors we live by*. Chicago: The University of Chicago Press, 1980.

LANGACKER, R. Abstract Motion. *Proceedings of the Twelfth Annual Meeting of the Berkley Linguistics Society*, 1986, p. 445 – 471.

_____. *Foundations of Cognitive Grammar: theoretical prerequisites*. v. 1. Stanford: Stanford University Press, 1987.

_____. Virtual Reality. *Studies in the Linguistic Sciences*. v. 29, n. 2, 1999.

_____. *Cognitive Grammar: a basic introduction*. New York: Oxford University Press, 2008.

MATSUMOTO, Y. How abstract is subjective motion? A comparison of coverage path expressions and access path expressions. In: GOLDBERG, A. *Conceptual Structure, Discourse and Language*. Stanford: CSLI Publications, 1996.

MCENERY, T.; HARDIE, A. Corpus-based versus corpus-driven linguistics.

_____. Corpus-as-theory versus corpus-as-method. In: _____. *Corpus linguistic: method, theory and practice*. New York: Cambridge University Press, 2012, p. 5-6; 147-152.

MONEGLIA, M.; RASO, T. Notes on Language into Act Theory (L-Act). In: RASO, T.; MELLO, H. (Eds.). *Spoken Corpora and Linguistic Studies*. Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2014, p. 468–495.

PASCUAL, E. *Imaginary dialogues: Conceptual Blending and Fictive Interaction in Criminal Courts*. Utrecht: LOT, 2002.

_____. Fictive interaction within the sentence: a communicative type of fictivity in grammar. *Cognitive Linguistics*, v. 17, n. 2, 2006, p. 245-267.

_____. *Fictive interaction. The conversation frame in thought, language, and discourse*. Amsterdam: John Benjamins, 2014.

PASCUAL, E.; SANDLER, S. *The conversation Frame. Forms and Functions of Fictive Interaction*. Amsterdam, Philadelphia, John Benjamins, 2016.

PETERSON, E. H. *A mensagem: Bíblia em linguagem contemporânea*. Trad. Português. São Paulo: Editora Vida, 2016.

RASO, T.; MELLO, H. *C-Oral Brasil I: corpus de referência do português brasileiro falado informal*. Belo Horizonte: UFMG, 2012.

RASO, T. Specifications on the C-ORAL-BRASIL Informal Corpus. In: RASO, T; MELLO, H. (Org.). *C-ORAL-BRASIL I: Corpus de referência do português brasileiro falado informal*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

REDDY, M. The conduit metaphor: a case of frame conflict in our language about language. In: ORTONY, A. (Org). *Metaphor and thought*. Nova York: Cambridge University Press, 1979, p. 284-310.

ROCHA, L. F. M. *A construção da mimesis no reality show: uma abordagem sociocognitivista para o discurso reportado*. 2004. Tese (Doutorado em Linguística). Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2004.

_____. A fala silenciosa reportada: metáfora, metonímia e mesclagem. *Linguística*. v. 2, n. 1, p. 23-38, Rio de Janeiro, junho de 2006.

_____. *A autocitação fictiva: abordagem sociocognitiva de um tipo de fictividade discursiva em Português Europeu e Brasileiro*. 2011. 185 f. Relatório (Estágio Pós-Doutoral). Centro de Estudos Filosóficos e Humanísticos, Universidade Católica Portuguesa. Braga, 2011.

_____. Autocitação fictiva como escaneamento mental: mover-se conceptualmente sem se deslocar. *Revista da ABRALIN*, v. 11, p. 113-143, 2013.

_____. *Interação Fictiva no C-ORAL-BRASIL: cognição, discurso e empiria*. Relatório final de Estágio Pós-Doutoral. Belo Horizonte: UFMG, 2018, 129 p.

_____. *Interação Fictiva como construção Linguística e estratégia comunicativa*. Projeto de Pesquisa, Juiz de Fora: PROPESQ/UFJF, 2016.

ROCHA, L.; PAULA, L.; ANDRADE, M. Mudança fictiva em corpus de fala espontânea do PB. *Gragoatá*, v. 21, n. 40, p. 224-249, 2016.

ROCHA, L.; ARANTES, P. Intonation of fictive vs. actual direct speech in a Brazilian Portuguese corpus. In: PASCUAL, E.; SANDLER, S. (Eds.) *The conversation frame: forms and functions of fictive interaction*. Amsterdam: John Benjamins, 2016, p. 351-383.

SARDINHA, T. B. *Linguística de Corpus*. Barueri, São Paulo: Editora Manole, 2004.

SWEETSER, Eve. Changes in figures and changes in grounds: A note on change predicates, mental spaces, and scalar norms. *Cognitive Studies: Bulletin of the Japanese Cognitive Science Society*, 3:3 (Sept. 1996 - Special Issue on Cognitive Linguistics), 1996, p. 75-86.

_____. Role and individual readings of change predicates. In: *Language and Conceptualization*, eds. J. Nuyts and E. Pederson. Oxford University Press, 1997.

TALMY, L. Fictive motion in Language and "Ception". In: BLOOM, P.; PETERSON, M. A.; GARRETT, M. F. *Language and Space*. MIT Press: Cambridge, 1996, p. 211-276.

_____. *Toward a cognitive semantics*. 2 volumes. Cambridge, MA: Massachusetts Institute of Technology, 2000.

TOGNINI-BONELLI, E. *Corpus linguistics at work*. Amsterdã / Atlanta, John Benjamins, 2001.