

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGEM

BÁRBARA BRANCO PUPPI

*THE URBAN DICTIONARY* E O USO DA METALINGUAGEM NA PRODUÇÃO DE  
DICIONÁRIOS VIRTUAIS COLABORATIVOS

DISSERTAÇÃO

CURITIBA

2018

BÁRBARA BRANCO PUPPI

*THE URBAN DICTIONARY* E O USO DA METALINGUAGEM NA PRODUÇÃO DE  
DICIONÁRIOS VIRTUAIS COLABORATIVOS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós Graduação  
Linguagem e Tecnologia, área de concentração em  
multiletramentos, discurso e processos de produção de  
sentido, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná como  
requisito parcial para obtenção do título de Mestre. Área de  
concentração: Linguagem e Tecnologia

Orientador: Prof.<sup>a</sup> Dra Paula Ávila Nunes

CURITIBA

2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

---

P984u  
2018 Puppi, Bárbara Branco  
The Urban Dictionary e o uso da metalinguagem na produção  
de dicionários virtuais colaborativos / Bárbara Branco Puppi.--  
2018.  
131 f. : il. ; 30 cm

Texto em português com resumo em inglês  
Disponível também via World Wide Web  
Dissertação (Mestrado) - Universidade Tecnológica Federal do  
Paraná. Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens,  
Curitiba, 2018  
Bibliografia: f. 129-131

1. The urban dictionary - Crítica e interpretação. 2. Enciclopédias  
e dicionários - Elaboração. 3. Enciclopédias e dicionários - Avalia-  
ção. 4. Dicionários eletrônicos - Elaboração. 5. Recursos eletrôni-  
cos de informação - Avaliação. 6. Metalinguagem. 7. Análise lin-  
guística. 8. Linguagem e línguas - Dissertações. I. Nunes, Paula  
Ávila. II. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Programa  
de Pós-graduação em Estudos de Linguagens. III. Título.

CDD: Ed. 23 -- 400

## TERMO DE APROVAÇÃO DE DISSERTAÇÃO Nº 23

A Dissertação de Mestrado intitulada *The Urban Dictionary e o uso de metalinguagem na produção de dicionários virtuais colaborativos*, defendida em sessão pública pela candidata **Bárbara Branco Puppi**, no dia 03 de setembro de 2018, foi julgada para a obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens, área de concentração Linguagem e Tecnologia, e aprovada, em sua forma final, pelo Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens.

### BANCA EXAMINADORA:

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Paula Ávila Nunes - presidente – PPGEL/UTFPR

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ângela Gusso – membro avaliador – PUC

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria de Lourdes Rossi Remenche – membro avaliador – PPGEL/UTFPR

A via original deste documento encontra-se arquivada na Secretaria do Programa, contendo a assinatura da Coordenação após a entrega da versão corrigida do trabalho.

Curitiba, 04 de setembro de 2018.

Carimbo e Assinatura do(a) Coordenador(a) do Programa

Dedico este trabalho à minha companheira Francine pelo apoio incondicional e constante incentivo. Sinto-me abençoada e honrada por tê-la em minha vida

## Agradecimentos

Gostaria de agradecer a todos que, direta ou indiretamente, contribuíram para as realizações deste trabalho. Entretanto, não poderia deixar de fazer nominalmente alguns agradecimentos especiais

À minha mãe e às minhas irmãs por terem tanta fé em mim, por acreditarem tanto na minha capacidade.

À minha família adquirida; obrigada, Fá por me acolher e por me dar tanta força; obrigada, Bru por cuidar de mim, por saber que eu não estava bem mesmo quando eu não dizia nada; obrigada, Junior por ser alguém com quem eu pude desabafar; obrigada, Gabe e Tay por sempre tornarem tão relevante tudo o que eu tenho a dizer.

À minha companheira, que passou noites acordada comigo, ouvindo minhas lamentações, lidando com a minha ansiedade, buscando me confortar e me motivar toda vez que eu hesitava em continuar. Você percebeu em mim uma grandeza que nem mesmo eu enxergo, você me convenceu de que eu era capaz, você me manteve firme e perseverante. Obrigada por todo carinho e companheirismo, Fran, sua persistência me tornou resiliente.

À minha *stepdaughter*, Luana, por me distrair, me fazer rir, tornando assim tudo mais leve.

À professora doutora, Paula Ávila Nunes, que se dedicou a me guiar durante essa trajetória, tornando minha caminhada ainda mais esclarecedora e proveitosa;

Às professoras, Maria de Lourdes e Angela Gusso, que se disponibilizaram a compor a banca, e enriqueceram meu trabalho por meio de suas leituras. Agradeço, também, à UTFPR e ao MEC por tornarem esse mestrado possível.

*There is something about words. In expert hands, manipulated deftly, they take you prisoner. Wind themselves around your limbs like spider silk, and when you are so enthralled you cannot move, they pierce your skin, enter your blood, numb your thoughts. Inside you they work their magic.*

*Diane Setterfield*

## Resumo

PUPPI, Bárbara. *The Urban Dictionary* e o uso da metalinguagem na produção de dicionários virtuais colaborativos. 2018. Dissertação (Tecnologia e Linguagem) – Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

O principal objetivo desta pesquisa reside em analisar verbetes que circulam no *The Urban Dictionary* (TUD) para averiguar se os usuários-autores mobilizam conhecimentos metalinguísticos ao produzirem as definições que compõem o conteúdo da plataforma em questão. Para cumprir com esse objetivo, buscamos fundamentação em García (2000) para apresentar o conceito de tecnologia que direcionou o desenvolvimento da pesquisa; exploramos aspectos referentes ao processo de feitura de dicionários elaborados por especialistas, para então os distinguir dos dicionários virtuais construídos colaborativamente a partir do conhecimento de amadores. Para isso, exploramos as ideias de Biderman (1981), Vilela (s/d), Krieger (2006), Bevilacqua e Finatto (2006), Almeida & Gomes (2012) e outros; discutimos o conceito de gramatização elaborado por Aurox (1992) e como ele se aplica à pesquisa; buscamos referência nos estudos de Levy (1999) para discorrer acerca do nascimento do ciberespaço e qual a relação dele com a produção colaborativa de conteúdo, articulada por Shirky (2008) e com o objetivo desta pesquisa. No decorrer do trabalho, descobrimos que o ciberespaço não traz consigo formas inéditas de comunicação e ação humana, mas nos permite reconfigurar práticas que já eram comuns entre nós. Uma das práticas que o ciberespaço nos deu capacidade de reelaborar foi a de produção de conteúdo. A partir da expansão do ciberespaço, conteúdos que antes eram produzidos apenas por profissionais especializados na área de conhecimento e na atividade a ser desempenhada passaram a ser produzidos por indivíduos que, inseridos em comunidades virtuais, unem suas capacidades, habilidades e interesses para produzir conteúdos e os colocar em circulação para que sejam acessados por outros usuários que possuam o mesmo interesse. O objeto de análise desta pesquisa é fruto dessa dinâmica de produção de conteúdo instaurada pelo nascimento e difusão do ciberespaço. Por ser construído a partir de definições geradas por amadores, o TUD permite que usuários não especialistas se apropriem do processo de elaboração das definições dos vocábulos presentes no dicionário. Desse modo, o TUD nos permitiu analisar se os usuários-autores envolvidos no processo de construção da plataforma mobilizam conhecimentos metalinguísticos ao produzirem as definições que circulam no dicionário. Entretanto, ao final da pesquisa, percebemos que, embora os autores-usuários do TUD demonstrem estar familiarizados com gênero verbete, há pouca mobilização de conhecimento metalinguístico, e que o não envolvimento do saber especializado pode comprometer as informações fornecidas pelos autores do TUD acerca dos termos que circulam na plataforma. Além disso, também foi possível perceber que as ferramentas de produção colaborativa geradas pela cibercultura possibilitaram um movimento de reelaboração do processo de desenvolvimento de um dicionário.

Palavras chave: Linguagem. Tecnologia. Metalinguagem. TUD. Colaboratividade.



## Abstract

PUPPI, Bárbara. *The Urban Dictionary* and the use of metalanguage in the production of collaborative virtual dictionaries. 2018. Dissertation (Language and Technology) – Post-Graduation Program in Language Studies, Federal Technological University of Paraná, 2018.

The main objective of this research is to analyze the entries that circulate in The Urban Dictionary (TUD) to investigate if the authors mobilize metalinguistic knowledge when producing the definitions that make up the content of the platform in focus. In order to fulfill this objective we sought theoretical foundation in García (2000) to present the concept of technology that directed the development of the research; we explored aspects related to the making process of dictionaries elaborated by specialists, to distinguish them from virtual dictionaries which are built collaboratively from the knowledge of amateurs. For this it was necessary to explore the ideas of Biderman (1981), Vilela (s / d), Krieger (2006), Bevilacqua and Finatto (2006), Almeida & Gomes (2012) and others; we discussed the concept of grammatization developed by Auroux (1992) and how it applies to research; we sought reference in the studies of Levy (1999) to discuss cyberspace's origin and its relation to the collaborative production of content articulated by Shirky (2008) and to the purpose of this research. In the course of our work, we discovered that cyberspace does not bring with it unprecedented forms of communication and human action, but it allows us to reconfigure practices that were already common among us. One of the practices that the cyberspace gave us was the ability to redesign the production of content process. From the expansion of cyberspace, contents that were previously produced only by professionals specialized in the area of knowledge and in the activity to be performed began to be produced by individuals who, inserted in virtual communities, unite their abilities and interests to produce content and put them into circulation so that they can be accessed by other users who have the same interest. The object of analysis of this research results from this dynamics of content production established by both the birth and diffusion of cyberspace. Since it is constructed from definitions generated by amateurs, TUD allows non-expert users to take ownership of the process of elaborating definitions for the words that are present in the dictionary. In this way, the TUD allowed us to analyze if the users-authors involved in the process of construction of the platform mobilize metalinguistic knowledge when producing the definitions that circulate in the dictionary. However, at the end of the research, we realized that, although the TUD authors-users demonstrate familiarity with the definition genre, there is little mobilization of metalinguistic knowledge, and that the non-involvement of specialized knowledge can compromise the information the authors of TUD provide about the terms circulating on the platform. In addition, it was also possible to see that the tools of collaborative production generated by cyberculture enabled a redesigning movement of the development process of a dictionary.

Key words: Language. Technology. Metalinguistic. TUD. Collaborativity.

## Lista de figuras

Figura 1: representação da dinâmica de interação em grandes grupos .....	38
Figura 2: Sistematização das relações de hiponímia e hiperonímia .....	57
Figura 3: Entrada 1 de <i>Awesome</i> .....	60
Figura 4: Entrada 2 de <i>Awesome</i> .....	61
Figura 5: Entrada 3 de <i>Awesome</i> .....	61
Figura 6: Entrada 4 de <i>Awesome</i> .....	62
Figura 7: Entrada 5 de <i>Awesome</i> .....	63
Figura 8: Entrada 1 de <i>Babe</i> .....	66
Figura 9: Entrada 2 de <i>Babe</i> .....	67
Figura 10: Entrada 3 de <i>Babe</i> .....	67
Figura 11: Entrada 4 de <i>Babe</i> .....	68
Figura 12: Entrada 5 de <i>Babe</i> .....	69
Figura 13: Entrada 1 de <i>Busted</i> .....	74
Figura 14: Entrada 2 de <i>Busted</i> .....	75
Figura 15: Entrada 3 de <i>Busted</i> .....	75
Figura 16: Entrada 4 de <i>Busted</i> .....	76
Figura 17: Entrada 5 de <i>Busted</i> .....	76
Figura 18: Entrada 1 de <i>Cool</i> .....	78
Figura 19: Entrada 2 de <i>Cool</i> .....	79
Figura 20: Entrada 3 de <i>Cool</i> .....	80
Figura 21: Entrada 4 de <i>Cool</i> .....	81
Figura 22: Entrada 5 de <i>Cool</i> .....	82

Figura 23: Entrada 1 de <i>Crush</i> .....	87
Figura 24: Entrada 2 de <i>Crush</i> .....	88
Figura 25: Entrada 3 de <i>Crush</i> .....	89
Figura 26: Entrada 4 de <i>Crush</i> .....	90
Figura 27: Entrada 5 de <i>Crush</i> .....	92
Figura 28: Entrada 1 de <i>Epic Fail</i> .....	98
Figura 29: Entrada 2 de <i>Epic Fail</i> .....	99
Figura 30: Entrada 3 de <i>Epic Fail</i> .....	100
Figura 31: Entrada 4 de <i>Epic Fail</i> .....	100
Figura 32: Entrada 5 de <i>Epic Fail</i> .....	101
Figura 33: Entrada 1 de <i>Geek</i> .....	104
Figura 34: Entrada 2 de <i>Geek</i> .....	105
Figura 35: Entrada 3 de <i>Geek</i> .....	106
Figura 36: Entrada 4 de <i>Geek</i> .....	107
Figura 37: Entrada 5 de <i>Geek</i> .....	109
Figura 38: Entrada 1 de <i>Ripped</i> .....	113
Figura 39: Entrada 2 de <i>Ripped</i> .....	114
Figura 40: Entrada 3 de <i>Ripped</i> .....	114
Figura 41: Entrada 4 de <i>Ripped</i> .....	115
Figura 42: Entrada 5 de <i>Ripped</i> .....	115

## Lista de tabelas

Tabela 1 - Gírias comuns do inglês .....	54
Tabela 2 - Análise de <i>Awesome</i> .....	63
Tabela 3 - Análise de <i>Babe</i> .....	69
Tabela 4 - Análise de <i>Busted</i> .....	77
Tabela 5 - Análise de <i>Cool</i> .....	84
Tabela 6 - Análise de <i>Crush</i> .....	92
Tabela 7 - Análise de <i>Epic Fail</i> .....	102
Tabela 8 - Análise de <i>Geek</i> .....	109
Tabela 9 - Análise <i>Ripped</i> .....	116

## Sumário

1. Introdução	13
2. Discussões acerca dos conceitos de tecnologia.	18
3. Lexicografia e ciberespaço	25
4. Ciberespaço e colaboratividade	32
Dicionários virtuais colaborativos : uma ferramenta de base metalinguística no ciberespaço	41
5. Metodologia	49
6. Parâmetros analíticos e análise dos dados	56
7. Considerações finais	125
Referências	128

## 1. Introdução

Esta pesquisa, cujo objetivo reside em investigar se e de que maneira os usuários-autores do dicionário virtual e colaborativo The Urban Dictionary, doravante TUD, mobilizam seus conhecimentos metalinguísticos ao desenvolverem as definições que circulam na plataforma, adéqua-se à linha de estudo de Multiletramentos, discurso e processos de produção de sentido, da área de concentração em Linguagem e Tecnologia do Programa de mestrado em Estudos de Linguagens (PPGEL), ofertado pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), por colocar uma tecnologia linguística foco. Dessa forma, considerando que o TUD é construído por usuários não especialistas em elaboração de dicionários, esta pesquisa nos permitiu avaliar o quão sensíveis esses usuários-autores são à metalinguagem quando inseridos nesse processo de produção de sentido. Ao final da pesquisa, chegamos à conclusão de que, embora alguns usuários se mostrem familiarizados com a estrutura de uma definição de dicionário, a grande maioria deles não faz uso de conhecimento metalinguístico ao colaborar para a produção de conteúdo do TUD.

O dicionário virtual em questão circula no ciberespaço, definido por Levy (1999) como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (p. 93). O ciberespaço é abstrato, constituído virtualmente; entretanto, dispõe de ferramentas que permitem o entrelace de modos reelaborados de comunicação. A produção de conteúdos, por exemplo, trata-se de uma forma complexa de ação dentro do ciberespaço, visto que possibilita a convergência de interesses de usuários dispersos, que formam grandes grupos, independentemente da posição geográfica que ocupam, e que colaboram em prol do mesmo objetivo. Conseqüentemente, ao habilitar que o dicionário seja construído colaborativamente, o TUD coloca em sinergia o interesse e o potencial de produção de usuários, os quais, dadas as circunstâncias, assumem papel de autores, embora não sejam especialistas em desenvolvimento de dicionários.

Considerando que o TUD é constituído a partir de definições geradas por usuários-autores e que o domínio metalinguístico sobre a língua pode variar de usuário para usuário, entendemos que a produção colaborativa possibilita a heterogeneidade relativamente ao conhecimento metalinguístico mobilizado nas definições que compõem o dicionário, visto que os usuários são livres para inserir ou não aspectos que contribuem para o delineamento da definição que propõem para um termo, tais como categoria gramatical, verbetes sinônimos, antônimos, ocorrência de polissemia etc.

Sob essas circunstâncias é que a plataforma se torna um objeto interessante de análise, pois, embora seja um exemplar online e colaborativo de um dicionário, o que pode implicar mudanças na interface da ferramenta, na forma com que o conteúdo é disposto para usuários e na maneira com que estes geram as definições que compõem a plataforma, é possível que a familiarização com a ferramenta e com as características linguísticas comuns a uma definição de dicionário ative e estimule a mobilização de seus conhecimentos metalinguísticos ao desenvolverem uma definição para o TUD. Assim, essa heterogeneidade possibilita observar se, no momento de exteriorização, ou seja, no momento de desenvolvimento das definições, os usuários-autores mobilizam conhecimentos metalinguísticos, posto que visam a colaborar para a construção de uma ferramenta metalinguística.

Desse modo, o fato de usuários-autores ativarem e mobilizarem conhecimentos metalinguísticos ao colaborarem para esse processo de produção de sentido ser uma possibilidade acarreta que, embora os conhecimentos epi e metalinguísticos estejam associados, o primeiro acontece anterior e independentemente do segundo; a ativação do conhecimento epilinguístico não implica, automaticamente, na ativação do conhecimento metalinguístico. A partir dos apontamentos feitos por Romero (2011) acerca dos estudos de Culioli e Franchi em Epilinguismo: considerações acerca de sua conceitualização em Antoine Culioli e Carlos Franchi, entendemos que o epilinguismo refere-se ao conhecimento linguístico desenvolvido intuitivamente, visto que, nas palavras da autora, trata-se de uma “atividade interna não consciente, que pode ser representada por meio de

uma forma (...) que sustenta as formas linguísticas, os enunciados, os textos, uma forma apreendida em termos de esquemas de operação” (Romero, 2011, p.154)

Em outras palavras, a epilinguagem é o conhecimento por trás das reflexões que um falante faz sobre os usos de uma determinada língua. O saber epilinguístico estimula o falante a realizar deduções e, por isso, é um fator muito importante para os processos de desenvolvimento e de apropriação de uma língua por parte do sujeito. Por outro lado, as reflexões explícitas que um sujeito faz sobre uma língua referem-se à metalinguagem, o conhecimento que se manifesta na descrição, categorização e sistematização das propriedades fonológicas, morfológicas, sintáticas, semânticas e lexicais de uma língua. É importante ressaltar que esse saber opera como um contínuo do conhecimento epilinguístico, assim como afirma Auroux:

O saber linguístico é múltiplo e principia naturalmente na consciência do homem falante. Ele é epilinguístico, não colocado por si na representação, antes de ser metalinguístico, isto é, representado, construído e manipulado enquanto tal com a ajuda de uma metalinguagem. A continuidade entre o epilinguístico e o metalinguístico pode ser comparada com a continuidade entre a percepção e a representação física nas ciências da natureza” (AUROUX, 1992, p.17)

O domínio epilinguístico acontece independente e anteriormente ao metalinguístico, e se constrói de forma intuitiva. Contudo, como atenta Auroux (1992), é a metalinguagem que, condicionada pela escrita, nos permite observar a língua de forma objetiva, sob uma perspectiva histórica e científica. Em outras palavras, é por meio dela que se torna possível documentar e refletir sobre as mudanças de uma língua. Daí a relação de continuidade entre esses dois saberes, pois a metalinguagem se dá como uma extensão da linguagem, um saber técnico que nos permite descrever as especificidades de diferentes línguas que está, contudo, baseado no conhecimento prático e intuitivo. Nesse sentido, Romero (2011) afirma que

de uma atividade interna, passa-se sempre a uma atividade externa, linear, que se torna pública, que vem à tona sem que essa exteriorização corresponda efetivamente à atividade interna que se manifesta. (...) Por trás de toda exteriorização, existem operações que se fazem sempre presentes e que nela deixam vestígios. O metalinguístico corresponde a uma tentativa de formalizar o que é, por natureza, não formulável, inacessível. (Romero, 2011, p.155)



A partir desse fragmento, entende-se que por trás da exteriorização há um movimento de passagem do saber que nasce na consciência do falante para o saber explícito, mas que o conteúdo expresso na exteriorização não reflete a totalidade do conhecimento natural que um falante possui sobre uma língua. Assim, considerando que o TUD é construído por meio da colaboração de seus usuários e que, nesse contexto, o movimento de passagem do saber natural e inacessível para o saber explícito ocorre no momento em que esses usuários produzem uma definição. A plataforma se estabelece como um campo fértil para observação de fenômenos metalinguísticos, visto que dicionários usam do código linguístico de uma língua para analisar e explicar o próprio código em questão, fornecendo informações acerca do registro, significado, frequência e pronúncia dos termos dessa língua. Nesse contexto, interessa-nos investigar se e de que forma esse processo de transição entre a epi e metalinguagem se expressa na produção de um dicionário virtual e colaborativo. Portanto, esta pesquisa visa a analisar se há (e de que maneira se dá) a mobilização do saber metalinguístico, por parte dos usuários, no desenvolvimento das definições presentes no TUD.

No que tange aos procedimentos realizados, esta pesquisa foi dividida em sete capítulos que contemplam todas as subetapas necessárias para que pudéssemos cumprir com o objetivo postulado. No primeiro capítulo, consideramos e discutimos a perspectiva materialista e cientificista de tecnologia, apresentada por García (2000), para então introduzir e aplicar a que orienta o desenvolvimento da pesquisa. Ainda nessa seção, exploramos as considerações de Aurox (1992) acerca do conceito de gramatização, uma vez que essa revolução linguística é um elemento *sine qua non* para o desenvolvimento de dicionários e gramáticas. No segundo capítulo esclarecemos o que torna um dicionário uma ferramenta linguística, e apresentamos os princípios básicos sobre a produção de dicionários elaborados por especialistas, para entender de que forma um dicionário desenvolvido por meio de um estudo lexicográfico se diferencia de um produzido colaborativamente.

No terceiro capítulo, visamos a explorar a ideia de ciberespaço a partir de Levy (1999) e a de colaboratividade discutida por Shirky (2008). A colaboratividade que, nesse contexto, é responsável por dar aos usuários o poder de publicar e, portanto, condiciona a

variabilidade das definições, se trata de uma forma complexa de comunicação e produção de conteúdo que só é possível por efeito da colaboratividade. Daí a pertinência de estudar esses dois aspectos, pois, em outra situação, em que não houvesse o ciberespaço e, por consequência, a colaboratividade, o desenvolvimento desta pesquisa não seria possível. Ainda nesse contexto, procuramos aproximar a abordagem feita no texto de Shirky (2008) com os estudos de Abel e Meyer (2013) e Cotter e Damaso (2007), de modo a discutir as características matrizes de dicionários desenvolvidos por colaboração. Dessas seções seguem os capítulos cinco, seis e sete, representados respectivamente por: metodologia, parâmetros analíticos e análise de dados.

## 2. Discussões acerca dos conceitos de tecnologia.

Esta seção tem por objetivo discutir o conceito de tecnologia para, posteriormente, associá-lo à discussão que nos propusemos a mobilizar. Muitas vezes, as percepções que circulam no senso comum restringem a ideia de tecnologia às tecnologias de informação e comunicação, às máquinas e aparelhos, ou, nas palavras de García, tomando o tecnológico como sendo “relativo à produção moderna de bens materiais que a sociedade exige” (GARCÍA, 2000, p.37) Em *Ciencia, Tecnología y Sociedad: una aproximación conceptual*, um dos tópicos discutidos pelo autor refere-se à concepção que associa ciência à tecnologia. De acordo com ele, “o ponto de vista mais difundido sobre a relação ciência-tecnologia é o que concebe a tecnologia como ciência aplicada, sendo, portanto, a tecnologia redutível à ciência” (GARCÍA, 2000, p.38)<sup>1</sup>.

Dessa perspectiva, entende-se que tecnologia está expressa no “conhecimento prático diretamente derivado da ciência (conhecimento teórico) ” (GARCÍA, 2000, p.38)<sup>2</sup> e que seu desenvolvimento se dá de maneira diretamente proporcional ao do científico. Ainda de acordo com o autor, essa seria a perspectiva adotada pelo Positivismo Lógico, cuja linha de pensamento estabelece que “as teorias científicas eram sobretudo conjuntos de enunciados que tratavam de explicar o mundo natural de um modo objetivo, racional e livre de qualquer valor externo à própria ciência” (GARCÍA, 2000, p.38)<sup>3</sup>. Assim, considerando que a tecnologia derivaria diretamente da ciência e que essa, de acordo com o Positivismo Lógico, operaria de maneira imparcial, então ciência e tecnologia seriam neutras.

Atribuir neutralidade à ciência, significa: (a) tornar a tecnologia igualmente neutra, posto que nessa perspectiva a tecnologia é determinada pela ciência; (b) conceber produtos, artefatos e serviços resultantes da ciência e tecnologia como neutros também (GARCÍA,

---

<sup>1</sup> No original: El punto de vista más extendido sobre la relación ciencia-tecnología es el que conceptualiza la tecnología como ciencia aplicada, siendo por tanto la tecnología reducible a la ciencia

<sup>2</sup> No original: conocimiento práctico que se derivaba directamente de la ciencia (conocimiento teórico)

<sup>3</sup> No original: las teorías científicas eran sobre todo conjuntos de enunciados que trataban de explicar el mundo natural de un modo objetivo, racional y libre de cualquier valor externo a la propia ciencia

2000). Tais afirmações dão vazão a uma perspectiva otimista de tecnologia, pois, se assim como a ciência, a tecnologia é neutra, então suas aplicações devem resultar em benefícios. Essa perspectiva é denominada de Prometeica e “liga o domínio técnico da natureza a fins humanos e sobretudo ao bem humano, à emancipação da espécie inteira e, em particular, das “classes mais numerosas e pobres” (MARTINS, 1997, 290).

Assumir essa linha de pensamento implica defender que a tecnologia é beneficiária em qualquer circunstância e que sua aplicação necessariamente implica melhorias para as condições de vida do ser humano. Esse quadro atribui papel de autonomia para a tecnologia, no sentido de que, se ela sempre resulta em benefícios, opera, portanto, independentemente do domínio e dos interesses humanos. Todavia, visto que tanto a ciência quanto a tecnologia não só foram desenvolvidas pelo como também estão a serviço do homem, a ideia de neutralidade seria insustentável dada a impossibilidade de descolá-la das práticas de seus produtores. Nesse sentido, Vieira Pinto (2005), argumenta não ser possível atribuir valor moral a técnicas e tecnologias, visto que elas se estabelecem apenas como mediadoras das ações humanas, não podemos qualificá-las como boas ou ruins por natureza, pois os benefícios e malefícios que delas resultam dependem exclusivamente da forma com que nos apropriamos delas e as utilizamos.

Assim, embora seja possível estabelecer relações entre ambas, a tecnologia não pode ser concebida como um produto derivado da ciência, e nem esta nem aquela podem ser consideradas neutras, visto que são indissociáveis dos interesses humanos. Isso significa que a ação humana é indispensável para o desenvolvimento e a aplicação de tecnologias e responsável pelos efeitos que delas resultem. Dessa forma, considerando que toda e qualquer tecnologia foi criada por nós e para nós, seres humanos, elas não possuem em si o poder de alterar o comportamento humano, pois isso caracterizaria um movimento de dominação tecnológica sobre o homem.

Esta pesquisa caminha em outra direção e assume que a tecnologia se dispõe como uma “coleção de sistemas estabelecidos para desempenhar alguma função. Fala-se, então, de tecnologia como sistemas e não somente de artefatos, para incluir tanto instrumentos materiais como tecnologias de caráter organizativo” (GARCÍA, 2000, p.42). Entendemos,

portanto, que a tecnologia não se resume à realização material e à produção de artefatos, mas que se estabelece como conjuntos de elementos que possibilitam a estruturação do pensamento humano (ALVES, 1998). No que tange ao TUD, objeto de análise desta pesquisa, a tecnologia se expressa por meio da intersecção de duas outras tecnologias: a gramatização, própria do processo de elaboração de um dicionário, e a Web 2.0.

Embora não haja uma definição unânime para a ideia de Web 2.0, entendemos, a partir das ideias que O'Reilly (2005) propõe no quadro *Meme map*, que a Web se trata de uma plataforma que possui a competência de consubstanciar diferentes fontes de informação, que se organiza por meio da arquitetura da participação, isto é, com a colaboração do usuário, e cujo foco está na oferta e na integração de serviços (O'REILLY, 2007). A gramatização, revolução tecnolinguística apresentada por Auroux (1992) em *A revolução tecnológica da gramatização*, é concebida como o “processo que conduz a descrever e a instrumentar uma língua na base de duas tecnologias, que são ainda hoje os pilares de nosso saber metalinguístico: a gramática e o dicionário” p.65).

No entanto, antes de discutir, respectivamente, como a gramatização se dá em dicionários elaborados por especialistas e no TUD, um dicionário virtual colaborativo, é necessário explorar o nascimento da cultura escrita, visto que esse advento está intimamente ligado com o surgimento da gramatização, pois a condiciona, e, portanto, estabelece também a possibilidade da metalinguagem. A difusão da escrita por meio de documentos impressos também é pertinente para esta pesquisa, uma vez que, dentro do ciberespaço, a produção de conteúdos acontece de outra maneira, diferentemente de como acontecia em meios impressos, e isso também interfere no grau de metalinguagem mobilizada para definição de termos que circulam no TUD. Nesse sentido, Levy (1999) aponta que

para realmente entender a mutação contemporânea da civilização, é preciso passar por um retorno reflexivo sobre a primeira grande transformação na ecologia das mídias: a passagem das culturas orais às culturas da escrita. A emergência do ciberespaço, de fato, provavelmente terá — ou já tem hoje — um efeito tão radical sobre a pragmática das comunicações quanto teve, em seu tempo, a invenção da escrita (LEVY, 1999, p.113)

O processo de consolidação da cultura escrita interferiu em diferentes esferas da comunicação humana, fossem elas atreladas às finalidades políticas, pedagógicas, religiosas

ou científicas de uma sociedade. No tocante à discussão proposta por esta pesquisa, foi a escrita que fomentou os processos de alteridade entre sujeitos e culturas, ou melhor, possibilitou que falantes de diferentes culturas comparassem seus sistemas de escrita aos de outras línguas, identificando as diferenças. Vale ressaltar que, de acordo com Aroux (1992), ao fixar uma língua, efêmera na sua modalidade oral, a escrita “objetiva a alteridade e a coloca diante do sujeito como um problema a resolver” (p.25). Portanto, a escrita não deve ser considerada responsável por criar a alteridade, posto que esse é um fenômeno atrelado à própria existência das diversas línguas, mas por evidenciá-la. Desse modo, entendemos que a alteridade faz “deslanchar verdadeiramente a reflexão linguística, (...) considerada essencialmente do ponto de vista da escrita” (Aroux, 1992, p.24) e, portanto, colabora para o desenvolvimento dos saberes linguísticos, visto que o contato entre línguas, fomentado pela alteridade, é determinante para o nascimento dos saberes metalinguísticos.

Nesse contexto, os processos de gramatização seriam considerados, de acordo com Levy (1999), tecnologias intelectuais, as quais “contribuíram para estruturar os espaços cognitivos dos indivíduos e das organizações” (p.32). Em outras palavras, a gramatização seria considerada uma tecnologia intelectual por operar como um auxiliar cognitivo dentro de um processo consciente de produção de conteúdo. Essa perspectiva dialoga com a percepção de tecnologia que orienta esta pesquisa, pois, nesse sentido, a gramatização se desdobraria em um conjunto de elementos que possibilitam a estruturação do pensamento humano. Dessa forma, os produtos que resultam de processos de gramatização, o dicionário e a gramática, também seriam concebidos como tecnologias que estimulam a reflexão metalinguística, visto que concedem visibilidade a informações e conjuntos de regras que já estão dados pelo conhecimento epilinguístico, mas que, até então, são manipulados intuitivamente por falantes de uma língua. Em outras palavras, essas ferramentas geram movimentos de apropriação e sistematização desses conhecimentos, a ponto de tornar possível, por exemplo, a descrição mais ampla da língua, no sentido de verificar regularidades, possibilidades e variações.

Isto posto, o dicionário e a gramática devem, de acordo com Aroux (1992), ser considerados tecnologias linguísticas, pois, ao nos darem o poder de refletir sobre uma

língua por meio dela mesma, nos possibilitam (I) verificar como uma língua funciona, quais são suas regularidades e variações; (II) expressar e consubstanciar a evolução de uma língua a partir de uma perspectiva histórica, o que nos torna capazes de criar e utilizar técnicas de explicação e categorização sobre essa língua. Assim, se a gramatização é uma tecnologia, condicionada pelo nascimento da escrita, então a metalinguagem seria a técnica que possibilita a produção das duas tecnologias linguísticas referentes à gramatização, o dicionário e a gramática, que habilitam a instrumentação de uma língua. Essa perspectiva desdobra-se para o conceito de técnica apresentado por Levy (1999). Em *Cibercultura*, o autor defende que

a técnica é um ângulo de análise dos sistemas sóciotécnicos globais, um ponto de vista que enfatiza a parte material e artificial dos fenômenos humanos, e não uma entidade real, que existiria independentemente do resto, que teria efeitos distintos e agiria por vontade própria (p.22).

Desse modo, entendemos que as técnicas se referem à forma com que, inseridos em sistemas tecnológicos, enquadrados e mobilizamos nossos conhecimentos para interpretar diferentes situações do cotidiano e, então, agir sobre o mundo. Assim, torna-se possível afirmar que as relações humanas permeiam as técnicas que circulam socialmente. Isso porque “uma técnica é produzida dentro de uma cultura, e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas” (LEVY, 1999, p.25). O autor explica na sequência que não emprega a ideia de *condicionar* no mesmo sentido de *determinar*, *ordenar*, mas no sentido de *dar condições de*. Em outras palavras, “dizer que a técnica condiciona significa dizer que abre algumas possibilidades, que algumas opções culturais ou sociais não poderiam ser pensadas a sério sem sua presença” (LEVY, 1999, p.25).

Essa afirmação está de acordo com a percepção de tecnologia que orienta esta pesquisa, pois, como discutido no primeiro capítulo, se a tecnologia foi criada para e pelo homem e, portanto, não pode ser desvinculada das práticas sociais em que é utilizada, as técnicas desenvolvidas e que nos dão condições de operar nessas circunstâncias também não podem ser descoladas do cerne social. Nesse sentido, Levy (1999) defende que não seria viável “separar o mundo material — e menos ainda sua parte artificial — das idéias por

meio das quais os objetos técnicos são concebidos e utilizados, nem dos humanos que os inventam, produzem e utilizam.” (p.19).

No que tange à difusão da escrita por meio de documentos impressos, é interessante ressaltar que o processo de gramatização se intensificou com o nascimento da prensa, visto que esse dispositivo nos permitiu expandir a produção e a distribuição de dicionários e gramáticas e, assim, os processos referentes à gramatização romperam limitações territoriais e fomentaram ainda mais as reflexões sobre alteridade entre línguas. Nesse contexto, Aurox (1992) aponta que

os contatos linguísticos se tornaram um dos elementos determinantes dos saberes linguísticos codificados e as gramáticas se tornaram as peças-mestras de uma técnica do conhecimento das línguas. Em seguida, o desenvolvimento do livro impresso dá a esse fenômeno uma difusão incomparável. Enfim, a exploração do planeta, a colonização de vários territórios enceta o longo processo de descrição, na base da tecnologia gramatical ocidental, da maior parte das línguas do mundo. Esse empreendimento ramificado do saber multilíngue - no contexto do qual nascerão tanto a gramática geral quanto a comparada - é tão único na história da humanidade quanto a física-matemática galileano-cartesiana, que lhe é contemporânea (p. 32)

A partir do fragmento citado, torna-se possível perceber em que medida o nascimento da prensa colaborou para o desenvolvimento dos saberes linguísticos, metalinguísticos, e para a intensificação dos processos de gramatização. Nesse sentido, caminhamos na mesma direção que Aurox (1992) quando o autor afirma que “o aparecimento da prensa (...) é um motor decisivo para a gramatização e a standardização dos vernáculos europeus” (p.32), pois esse advento possibilitou que as tecnologias de base linguística engendradas pela gramatização, o dicionário e a gramática, fossem produzidas em larga escala, rompendo limites geográficos, o que endossou as reflexões oriundas da alteridade entre línguas, explorada anteriormente.

No entanto, é importante considerar que, por ser um dispositivo que tem por objetivo replicar conteúdos escritos, a prensa é considerada uma mídia de massa e, por isso, gera um movimento em direção ao universal e ao totalizante. Considerando que o conteúdo reproduzido por esse dispositivo é distribuído e lido por milhares de pessoas dispersas ao redor do mundo, essa mídia “é composta de forma a encontrar o ‘denominador comum’”



(Levy, 1999, p.116). Nesse sentido, o universal e o totalizante fazem referência à promessa de imutabilidade dos conteúdos fixados pela escrita, ou melhor, no universal fundado pela escrita, aquilo que deve se manter imutável pelas interpretações, traduções, difusões, conservações é o sentido. O significado da mensagem deve ser o mesmo em toda parte, hoje e no passado. Esse universal é indissociável de uma visada de fechamento semântico. Seu esforço de totalização luta contra a pluralidade aberta dos contextos atravessados pelas mensagens, contra a diversidade das comunidades que os fazem circular (LEVY, 1999, p.115).

Assim, a metalinguagem segue na mesma direção, buscando um denominador comum entre os possíveis leitores de gramáticas e usuários, ou seja, buscando construir conteúdos que possam ser compreendidos por diferentes pessoas de diferentes localidades. Os documentos criados no ciberespaço, por outro lado, são mais plásticos, dinâmicos e sensíveis, uma vez que são enriquecidos e reestruturados “em tempo real por uma comunidade de autores e leitores em rede” (LEVY, 1999, p. 100-101). Por essas razões, afirmamos que o ciberespaço é construído por meio do saber plural e da memória múltipla de coletivos.

Dessa maneira, o ciberespaço também gera um movimento referente ao universal, mas em termos diferentes do universal proposto pela cultura escrita. A universalidade do ciberespaço não busca um denominador comum: ela multiplica e acolhe as singularidades, abarca a expressão da diversidade humana e, dessa forma, rompe paradigmas culturais dominantes (LEVY, 1999, p.120). É essa ideia de totalização gerada pelo ciberespaço, no sentido de agregar as particularidades de cada indivíduo que compõe o todo, associada à produção colaborativa de conteúdos, que fomenta o desenvolvimento de plataformas como o TUD, e nos permite gerar dados para observar aspectos linguísticos dentro desses processos de produção de sentido.

### 3. Lexicografia e ciberespaço

Visto que esta pesquisa tem por objeto de análise um dicionário virtual colaborativo, gostaríamos de discutir questões acerca do léxico, bem como conceitos basilares referentes à lexicografia, estudo que fundamenta a feitura de dicionários, com o objetivo de explorar de que maneira o processo de construção do TUD se difere do desenvolvimento de dicionários produzidos por especialistas. Contudo, é importante atentar para o fato de que esta pesquisa não visa estabelecer juízo de valor quanto às características que diferenciam o TUD de dicionários lexicográficos. Não pretendemos fazer considerações acerca da qualidade das ferramentas, no sentido de eleger qual, entre elas, é melhor ou pior, pois acreditamos ser impossível realizar tal asserção. Embora essas duas ferramentas sejam similares em alguns aspectos, foram concebidas e produzidas de maneiras diferentes. Em outras palavras, é verdade que tanto dicionários elaborados por especialistas, quanto o TUD resultam de processos de gramatização. No entanto, também é verdade que esses processos se dão de maneiras distintas, visto que a técnica de composição da nominata, a que envolve estudos de pré-produção, por exemplo, não é da sua alçada e nem é permitida pelo TUD, mas é parte essencial para a produção de um dicionário elaborado por especialistas.

O léxico pode ser concebido como “o tesouro vocabular de uma determinada língua”. Isso porque, de acordo com Biderman (1981), o léxico se trata de “uma parte do idioma que se situa entre o linguístico e o extra-linguístico” (p.138), ou seja, uma área da língua que abarca “conceitos linguísticos e não-linguísticos (...) referentes do mundo físico e cultural” (BIDERMAN, 1981, p.138). Desse modo, entendemos que o desenvolvimento do léxico de uma língua é diretamente proporcional ao desenvolvimento da sociedade circunscrita nessa língua, visto que, de acordo com Vilela (s/d)

O léxico é a parte da língua que primeiramente configura a realidade extralinguística e arquiva o saber linguístico duma comunidade. Avanços e recuos civilizacionais, descobertas e inventos, encontro entre povos e culturas, mitos e crenças, afinal quase tudo, antes de passar para a língua e para a cultura dos povos, tem um nome e esse nome faz parte do léxico. (p.6)

E da necessidade de documentar os conceitos “criados por todas as culturas humanas atuais e do passado” (BIDERMAN, 1981, p.138), surgiu a lexicografia, definida por Vilela (s/d) como “aplicação de dados da lexicologia”, ciência cuja função reside em fornecer pressupostos teóricos que coordenam o léxico de uma língua (p.11). A lexicografia se trata do estudo que permite descrever a língua por meio do dicionário. De modo geral, elaborar um dicionário geral de língua consiste em “ordenar alfabeticamente o conjunto de itens lexicais de um idioma e de agregar informações sobre seu conteúdo e uso, compondo obras de referência linguística” (KRIEGER, 2006, p.164). No entanto, o processo de elaboração de um dicionário implica pesquisa, organização e supervisão. A lexicografia exige que os profissionais envolvidos no processo de elaboração de dicionários definam uma perspectiva semântica que servirá de base para a construção da ferramenta, orientando, desse modo, os objetivos do dicionário, os parâmetros de seleção do léxico que irá compor a nominata e a forma com que os verbetes serão definidos. Ou seja, o processo de desenvolvimento de um dicionário engloba diferentes subprocessos. Nesse sentido, Bevilacqua e Finatto (2006) apontam que

No processo de elaboração de um dicionário terminológico, muito antes de ser finalizada a lista de verbetes e revisadas as respectivas definições, o terminólogo vivencia um processo geral de planejamentos: desenho da macroestrutura geral, da microestrutura, seleção da nomenclatura etc. Trata-se de um planejamento complexo, multifacetado e que deve ser revisado durante todo o período de execução da obra, especialmente na sua etapa de revisão final. (p.44)

Há, portanto, determinados fundamentos que devem ser considerados durante o processo de desenvolvimento da obra. No que tange à estruturação, um dicionário é composto por macro e microestrutura. A macroestrutura é “constituída por todas as entradas dispostas (em um dicionário) de acordo com um determinado critério ordenador”<sup>4</sup> (PORTO DAPENA, 2002, p.135), agrupadas de acordo com assuntos, matérias ou conceitos e pode, de acordo com as autoras Almeida e Gomes, ser precedida de “um prólogo ou de um prefácio, de uma introdução fonética e gramatical, de instruções para o usuário e de anexos” (2012, p.706).

---

<sup>4</sup> No original: constituida por todas sus entradas dispuestas de acuerdo con un determinado criterio ordenador (Porto Dapena, 2002, p. 135)

Por outro lado, Rey-Debove (1971) defende que a microestrutura se refere “a um código de informações aplicáveis a qualquer entrada” de um dicionário (p. 151), ou melhor, o conjunto de informações acerca das propriedades formais e semânticas da unidade lexical. De acordo com Almeida & Gomes (2012), os elementos apresentados na microestrutura de um dicionário “podem variar em função dos objetivos estabelecidos para o dicionário, que se relacionam, entre outros aspectos, às necessidades de seu público-alvo. (p.706). Isso significa que um dicionário deve ser constituído a partir de critérios bem delimitados, uma vez que esses orientam a macroestrutura da ferramenta e se estabelecem como parâmetro para a seleção do *corpus* que compõe a nominata e para a escolha de elementos descritos na microestrutura do dicionário. Assim, o papel do lexicógrafo é, antes, pontuar um objetivo que oriente todo o processo de produção e estabelecer um público alvo/perfil de usuário para sua obra. No mesmo sentido, Lidia Almeida de Barros, colaboradora de *Dicionários na teoria e na prática, como e para quem são feitos*, organizado por Bevilacqua, Humblé e Xatara, afirma que

O público-alvo e os objetivos das obras também determinam as características do dicionário e, portanto, marcam de modo particular seu processo de elaboração e o tipo de informação que essas obras registram. O *corpus* (conjunto de textos orais e escritos) que servirá de fonte de dados para a elaboração dos dicionários variará de acordo com o tipo de obra a ser produzida” (Barros, 2011, p.144)

Em outras palavras, o dicionário deve ser pensado, estruturado e produzido a partir de objetivos específicos, considerando determinado público-alvo e, à medida que alcança o que se propôs a fazer, a obra torna-se coesa em termos de macro e microestrutura. De acordo com Francisco da Silva Borba, um dos colaboradores do livro organizado por Bevilacqua, Humblé e Xatara (2011), quando o estudo lexicográfico é realizado a partir de critérios bem delineados de produção, torna-se possível, por exemplo, “determinar a frequência de itens com precisão e clareza - frequência relativa/ absoluta, frequência exclusiva/ frequência típica, frequência alta, média, baixa etc. isso através de cálculos e de princípios estatísticos elementares ou mais sofisticados” (p.19). Dessa forma, o trabalho dos profissionais que se engajam na lexicografia não se resume a definir uma lista de palavras.

O lexicógrafo deve, como aponta de maneira mais específica o colaborador Mauro de Salles Villar

dominar os métodos de seleção do vocabulário que comporá cada obra, a classificação de tais vocábulos em áreas do conhecimento ou da ação, as suas gramáticas e sintaxe, a sua definição rigorosa, mas concisa, descrevendo com a maior exatidão possível os seus significados; deve também dominar os tipos de estrutura que os verbetes podem ter (microestrutura) e os tipos de organização em que a obra pode ser elaborada, na dependência do seu tipo e do seu público alvo; tem ainda de assenhorar-se das técnicas de recolha de vocábulos nos diversos estratos cronológicos e de uso da língua (...) deve ter boas noções de história da língua, de etimologia, conhecer outros idiomas etc.” (2011, p.18)

Produzir um dicionário implica pesquisa, conhecimento linguístico e histórico, além de um saber pragmático, pois, para que o resultado final seja coeso, o lexicógrafo deve estabelecer os critérios para a seleção do *corpus* e os objetivos a serem alcançados ao longo da produção do dicionário, considerando questões concernentes ao público para o qual deseja falar. Dicionários resultam de um processo que exige o serviço de profissionais qualificados, que trabalhem por mediação de uma instituição, tal qual uma editora, cujo objetivo está direcionado para a feitura de dicionários. Nesse sentido, se a publicação de um dicionário implica estudo lexicográfico, então implica que os responsáveis pelo processo (1) selecionem previamente a tipologia do dicionário a ser produzido, (2) trabalhem com estatísticas, considerando não só com que frequência, mas também a região em que ocorrem os usos dos verbetes que compõem a nominata e, por fim, que (3) desenvolvam uma microestrutura que esteja de acordo com os objetivos e o público-alvo pré-estabelecidos para dicionário (BEVILACQUA, HUMBLÉ, XATARA, 2011).

Todavia, essas diretrizes não se aplicam à produção do TUD, visto que essa ferramenta, inserida no ciberespaço, se trata de um dicionário virtual e colaborativo. Desse modo, o TUD se diferencia no que tange aos custos de desenvolvimento, à dinamicidade de atualização, à forma de produção de conteúdo e à relação de autoria. Isso significa que os responsáveis pelo desenvolvimento dessa plataforma não precisam definir uma tipologia para o dicionário, ou lidar com estatísticas de frequência e regionalismo, tampouco se preocupar em tornar a microestrutura da ferramenta coesa. Para colocar uma definição em circulação no TUD, o autor/usuário deve clicar no ícone *define a word*, localizado no canto

superior direito da tela. Em seguida, o usuário deve preencher, obrigatoriamente, as categorias palavra, definição, exemplo.

As outras categorias, como *etiquetagem*<sup>5</sup> e a inserção de *gif* são opcionais. É válido considerar que dentro das etapas obrigatórias, não há diretrizes sobre outros campos, tais como pronúncia, classificação morfológica e afins. Isso significa que o usuário é livre para, dentro do campo obrigatório, criar a definição de acordo com o que considera relevante. Na etapa seguinte, o autor da definição deve se identificar, de preferência, como sugere a própria plataforma, por meio de um pseudônimo. Uma vez que o autor clica em *Save*, sua definição é enviada para análise e este é notificado assim que a equipe toma uma decisão em relação ao termo definido.

Assim, inserir um vocábulo ou expressão na plataforma TUD se dá de forma simples e intuitiva. Em termos de restrições, os organizadores apenas esclarecem que não aceitarão exemplos que contenham “piadas internas” e que façam menção a “não-celebridades”. Desse modo, diferentemente de um dicionário produzido por especialistas, o TUD não é desenvolvido a partir de critérios e objetivos preestabelecidos. Sua característica de colaboratividade possibilita que usuários-autores atualizem a nominata com frequência e que a alimentem com vocábulos e expressões de assuntos variados, mais ou menos próximos de uma definição provinda de um dicionário gerado a partir de pesquisa lexicográficas.

Em suma, as principais distinções existentes entre dicionários lexicográficos e TUD resultam das técnicas utilizadas pelos autores responsáveis pela produção de cada um desses exemplares de dicionário. O dicionário lexicográfico conta com pesquisa prévia ao desenvolvimento da ferramenta, conteúdo elaborado por um grupo coordenado de especialistas e edição. O TUD, por outro lado, por se tratar de um dicionário colaborativo, é construído por autores amadores que não são coordenados e não dispõem de serviço de edição. Todos esses fatores se relacionam com os conjuntos de técnicas envolvidos no processo de desenvolvimento desses exemplares de dicionários

---

<sup>5</sup> Optamos por utilizar o termo *etiquetagem* para nos referirmos ao efeito causado pelas *hashtags* nas definições que circulam no TUD. Esse recurso tem por objetivo, associar verbetes que possuem assuntos transversais, funcionando como um tipo de etiqueta. Assim, por meio de uma única *hashtag* é possível navegar por diferentes definições que de alguma forma podem ser agrupadas por um traço em comum.

É importante reforçar o fato de que não visamos a estabelecer juízo de valor sobre a qualidade das ferramentas, em que pese correr no senso comum, dois pensamentos que resultam dessa comparação: (i) a ideia de que os conteúdos disponíveis em ferramentas online colaborativas não são tão confiáveis quanto as disponíveis em ferramentas impressas; e (ii) que um dia as tecnologias virtuais irão superar as não virtuais, substituindo-as. Ainda que as ferramentas de produção colaborativa tendam a convergir os interesses e esforços de usuários, há, também, quem se engaje em sabotar o propósito comum. No entanto, espera-se que as sabotagens não superem as produções que colaboram para o desenvolvimento da plataforma. Nesse contexto, assumindo as pontuações que Shirky (2008) realiza sobre a Enciclopédia Livre, temos que

Para um artigo da Wikipédia melhorar, as boas edições simplesmente devem superar as más. (...) a Wikipédia assume que novos erros serão introduzidos com menos frequência e que os existentes serão corrigidos. Esta suposição mostrou-se correta; apesar do vandalismo ocasional, os artigos da Wikipédia melhoram, em média, ao longo do tempo. (p.119)

Assim, embora devamos ser cautelosos quanto aos conteúdos que consumimos no ciberespaço, uma vez que o não envolvimento de custos, a ausência de manutenção profissional e de coordenação de trabalho abrem espaço para que usuários coloquem em circulação conteúdos que quebram os acordos sociais implícitos na produção livre de conteúdos, é possível partir do princípio de que os esforços dos usuários que visam a colaborar com os propósitos comunicativos e sociais de ferramentas virtuais colaborativas serão superiores às possíveis sabotagens. No que tange à segunda asserção, Levy (1999) argumenta que “o virtual não ‘substitui’ o ‘real’<sup>6</sup>, ele multiplica as oportunidades para atualizá-lo” (p.88). E é justamente essa relação que se estabelece entre os dicionários elaborados por especialistas e o TUD, visto que “os gêneros emergentes da cibercultura (...) não substituirão os antigos. Irão acrescentar-se ao patrimônio da civilização enquanto reorganizam, simultaneamente, a economia da comunicação e o sistema das artes (LEVY, 1999, p.149).

---

<sup>6</sup> Atualmente evita-se em falar de real *versus* virtual, pois é recorrente a ideia de esses dois conceitos operam como contínuos e não como mundos paralelos. No entanto, buscamos não interferir nas escolhas que Carlos Irineu da Costa fez ao traduzir o texto *Cibercultura* de Pierre Levy.

Daí a pertinência da próxima seção, pois, se TUD não opera como um agente de substituição do dicionário elaborado por especialistas, mas como uma forma de reorganização, reelaboração e ressignificação desse dispositivo, partimos do pressuposto de que a dinâmica comunicacional e a produção colaborativa de conteúdo são elementos condicionantes para que o TUD seja um espaço privilegiado de observação de fenômenos metalinguísticos.



#### 4. Ciberespaço e colaboratividade

Como mencionado anteriormente, o ciberespaço é um terreno abstrato e fértil que possibilita o desenvolvimento de plataformas como o TUD. Dessa maneira, esta seção visa a discutir i) de que maneira o ciberespaço reelaborou a forma de se comunicar e produzir, e ii) qual a relação entre ciberespaço e a cultura escrita, visto que as formas de produção escrita se diferenciam dadas as ferramentas disponíveis no ciberespaço. Quanto a este, o termo foi cunhado por Gibson, em *Neuromance*, e emprestado por Levy (1999). Para ele, a ideia de ciberespaço deve englobar “sistemas de comunicação eletrônicos que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização” (LEVY, 1999, p. 93), visto que a codificação digital condiciona

o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço. Esse novo meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e simulação. (p. 93)

Da perspectiva de Levy (1999), a codificação digital é, portanto, fator indispensável para a construção do ciberespaço. Isso porque essa característica é o “fundamento técnico da virtualidade” (LEVY, 1999, p.46) e, de acordo com o autor, a virtualidade é o que possibilita o deslocamento dos conteúdos presentes no ciberespaço. O autor define como virtual “toda entidade ‘desterritorializada’” que, embora não seja concreta, é real e capaz de gerar manifestações concretas (Levy, 1999, p.47). Elementos virtuais não estão fixados dentro do eixo espaço-tempo e, por isso, podem ser acessados de qualquer localização, a qualquer momento, mas resultam em efeitos concretos apesar de não serem concretos eles mesmos.

Isso significa, portanto, que uma entidade virtual se caracteriza se causar efeitos exteriores ao ciberespaço, ou seja, se ecoar no cerne social; de outra forma, se restringiria ao digital. Isso se dá pelo fato de o social ser a força motriz do ciberespaço, ao mesmo tempo que é refratado por ele. Nesse sentido, Levy (1999) aponta que as tecnologias geradas a

partir da constituição do ciberespaço são, na realidade, práticas sociais já conhecidas que retornam por meio de outra infraestrutura.

Aquilo que identificamos, de forma grosseira, como “novas tecnologias” recobre na verdade a atividade multiforme de grupos humanos, um devir coletivo complexo que se cristaliza sobretudo em volta de objetos materiais, de programas de computador e dispositivos de comunicação. É o processo social em toda sua opacidade, é a atividade dos outros, que retorna para o indivíduo sob a máscara estrangeira, inumana, da técnica. (LEVY, 1999, p.28)

Dessa maneira, o uso dos meios de comunicação proporcionados pelo ciberespaço contribui para uma que haja uma reelaboração das práticas de interação entre usuários, o que, por consequência, nos permite ressignificar práticas sociais. Nesse sentido, Levy (1999) traz como exemplo o sistema de correspondência. De acordo com o autor, essa técnica de comunicação era utilizada na China e no Império Romano, mas foi esquecida pelas sociedades europeias até o século XV. A partir de então, alguns estados europeus adotaram a prática com o objetivo de estabelecer um elo comunicacional entre o governo central e as partes mais afastadas geograficamente. A comunicação não acontecia de indivíduo para indivíduo, mas partia de um órgão institucional para a sociedade em geral. Somente a partir do século XVII essa técnica tornou-se uma prática entre indivíduos, como aponta o teórico francês:

a verdadeira inovação social, a que afetou as relações entre as pessoas, só iria chegar no século XVII, com o uso de técnica postal em proveito da distribuição do correio ponto a ponto, de indivíduo para indivíduo distante, e não mais apenas do centro para a periferia e da periferia para o centro. (...) Foi dessa forma que floresceram as correspondências econômicas e administrativas, a literatura epistolar, a república europeia dos espíritos (rede de sábios, de filósofos) e as cartas de amor (LEVY, 1999, p.125)

O sistema de correio ressignificou-se quando se tornou um meio de comunicação social. Em outras palavras, a técnica de enviar e receber mensagens via correio existia há mais de quatro séculos; no entanto, foi ressignificada socialmente quando os europeus a colocaram a serviço da comunicação entre indivíduos, atribuindo-lhe “um profundo significado humano” (LEVY, 1999, p. 125). Partindo do pressuposto de que “os seres humanos são criaturas sociais - não ocasionalmente ou por acidente, mas sempre”

(SHIRKY, 2008, p. 15) e que “a sociabilidade é uma das nossas principais capacidades, e aparece em quase todos os aspectos de nossas vidas como causa e efeito” (p. 15), entendemos que os espaços originados por meio do ciberespaço foram responsáveis por reconfigurar práticas de interação que já nos pertencem.

Nesse sentido, Levy (1999) defende que o desenvolvimento do ciberespaço corresponderia “a um desejo de comunicação recíproca. (...) O ciberespaço não é uma infraestrutura técnica particular de telecomunicação, mas uma certa forma de usar as infraestruturas existentes” (p.1 24). Daí a ideia de que o ciberespaço fomenta movimentos de ressignificação e de reelaboração de tecnologias e práticas já difundidas socialmente. Os usuários-autores envolvidos no processo de construção do TUD, por exemplo, não estariam desenvolvendo novas técnicas para a elaboração de dicionários, mas colocando técnicas já existentes em perspectiva, isto é, utilizando-as, de certa forma. Esse processo de apropriação e ressignificação de técnicas se dá por meio do que Levy (1999) define por *inteligência coletiva*.

O termo, discutido em *Cibercultura*, refere-se às práticas de compartilhamento e de conexão de inteligências, mediadas por plataformas e ferramentas que circulam no ciberespaço e que oportunizam ambientes de ampliação das possibilidades humanas. Quando grupos de indivíduos compartilham ideias, informações e interesses, estabelecendo conexões entre si, constituem um tipo de rede de inteligências, um tipo de macroestrutura alimentada e acessada por todos os indivíduos que se relacionam por meio dessas conexões, e que proporciona

o estabelecimento de uma sinergia entre competências, recursos e projetos, a constituição e manutenção dinâmicas de memórias em comum, a ativação de modos de cooperação flexíveis e transversais, a distribuição coordenada dos centros de decisão (LEVY, 1999, p. 28)

Desse modo, ao estimularem a cooperação, a ação colaborativa, a construção e manutenção de redes desterritorializadas de compartilhamento de competências, informações e memórias em comum, as inteligências coletivas nos tornam capazes de colocar determinadas formas de poder em xeque, pois, quanto mais intenso o desenvolvimento delas, “melhor é a apropriação, por indivíduos e por grupos, das alterações

técnicas, e menores são os efeitos de exclusão ou de destruição humana resultantes da aceleração do movimento tecnosocial” (Levy, 1999, p. 29). E, por isso, defendemos que o TUD expressa uma forma de reelaboração do processo de feitura de um dicionário, visto que o conteúdo da plataforma não é desenvolvido por autores que possuem conhecimento especializado para desempenhar tal função, mas por amadores que, a partir de uma estrutura pré-estabelecida e do conhecimento que possuem acerca dessa prática, produzem as definições que constituem o dicionário.

Assim, a novidade trazida pelo TUD não está relacionada à ação de fazer dicionários em si, uma vez que esta já é uma prática comum nas sociedades humanas, mas às técnicas envolvidas durante o processo, pois, ao possibilitar que usuário não especialista em lexicografia produza um dicionário, o ciberespaço, em conjunto e a serviço das necessidades das inteligências coletivas e com a produção colaborativa de conteúdos, possibilita que os usuários-autores se apropriem das técnicas de feitura de dicionários, ressignificando-as.

É importante ressaltar que o “crescimento do ciberespaço não determina automaticamente o desenvolvimento da inteligência coletiva, apenas fornece a esta um ambiente propício” (LEVY, 1999, p.29) que autores chamam de *comunidades virtuais*. De acordo com Levy (1999), são constituídas a partir de “afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em um processo de cooperação ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais” (LEVY, 1999, p. 127).

Uma das principais características das comunidades virtuais, de acordo com Neves (2014), é a busca de pertencimento por parte de seus membros, que se conectam por interesses comuns e se comunicam estruturadamente por meio de suportes eletrônicos, especialmente a internet. Essas comunidades habitam o ciberespaço, que "agencia a quebra das fronteiras geográficas por um lado, e, por outro, gera novos territórios, identidades e práticas sociais, lugares e não lugares" (NEVES, 2014, p. 58).

Na mesma direção, Levy (1999) aponta que o ciberespaço possibilita que “comunidades dispersas possam comunicar-se por meio do compartilhamento de uma telememória na qual cada membro lê e escreve, qualquer que seja sua posição geográfica”

(LEVY, 1999, p.94). Daí a impossibilidade de dissociar o ciberespaço do virtual, pois esse tipo de comunicação, baseado em uma telememória que não está fixada em determinado espaço, ou determinado tempo, só é possível por meio da virtualização da informação e dos meios de comunicação:

os espaços voltados à interação ampliam as possibilidades de acesso, produção, uso e disseminação das informações, em um fluxo contínuo e dinâmico realizado por todo e qualquer usuário. Essa atividade acaba ocasionando um rompimento com as antigas formas de produção de conteúdos, anteriormente realizada por um grupo seletivo de profissionais especializados. (BRAZ, 2014, p.12)

Isso significa que, ao estimular a interação entre usuários, o ciberespaço dinamiza a forma com que geramos e consumimos conteúdos. O ciberespaço permite que grupos de interesse maiores sejam formados com maior rapidez e em prol de um objetivo em comum, o que estimula a cooperação e colaboração dos integrantes desses grupos. Se há um ambiente fértil e uma boa razão para que um grupo de indivíduos entre em diálogo para alcançar um objetivo compartilhado entre eles, torna-se possível colocar as habilidades de cada um dos participantes em sinergia, pois o ciberespaço facilita a comunicação e incentiva a formação de grupos e a ação coletiva, visto que

responde aos próprios desenvolvedores e usuários que procuram aumentar a autonomia dos indivíduos e multiplicar suas faculdades cognitivas. Encarna, por fim, o ideal de cientistas, de artistas, de gerentes ou de ativistas de rede que desejam melhorar a colaboração entre as pessoas, que exploram e dão vida a diferentes formas de inteligência coletiva e distribuída. (LEVY, 1999, p.24)

Nesse sentido, Braz (2014) afirma que “o processo de produção colaborativa passa a se consolidar como uma prática recorrente no ciberespaço” (p. 12). Daí a visibilidade alcançada por plataformas como o TUD e a Wikipedia. Em outras palavras, a colaboratividade valoriza e otimiza o saber do usuário, ao engajá-lo voluntariamente na construção de plataformas capazes de reter as informações compartilhadas nos espaços de interação criados pelo ciberespaço. Nesse contexto, uma vez que plataformas virtuais colaborativas, condicionadas pelo ciberespaço, geram práticas de comunicação e de ação em grupo que fornecem ao usuário não especialista as ferramentas necessárias para a produção de conteúdos, elas se estabelecem como mediadoras tecnológicas.

Considerando, portanto, que a comunicação digital alterou em grande parte a maneira como os indivíduos se comunicam, se organizam e se relacionam, e que as ferramentas das quais o ciberespaço dispõe ajustam-se às competências e aos interesses humanos, entendemos que o ciberespaço incentiva a ação coletiva, possibilitando a criação de grupos maiores e mais distribuídos. O diálogo entre nossas capacidades sociais e as ferramentas disponibilizadas pelo ciberespaço nos permitiu ultrapassar as barreiras capazes de conter a ação coletiva. Passamos a explorar diferentes formas de criar grupos; concentrar esforço coletivo e desempenhar funções relativas às nossas práticas sociais (SHIRKY, 2008). Nesse sentido, ao romper com essas limitações e facilitar os processos de criação e adesão de grupos e a contribuição de indivíduos em prol de objetivos compartilhados, “essas ferramentas alteraram radicalmente os limites de tamanho, sofisticação e objetivos do esforço colaborativo não-supervisionado” (SHIRKY, 2008, p.21).

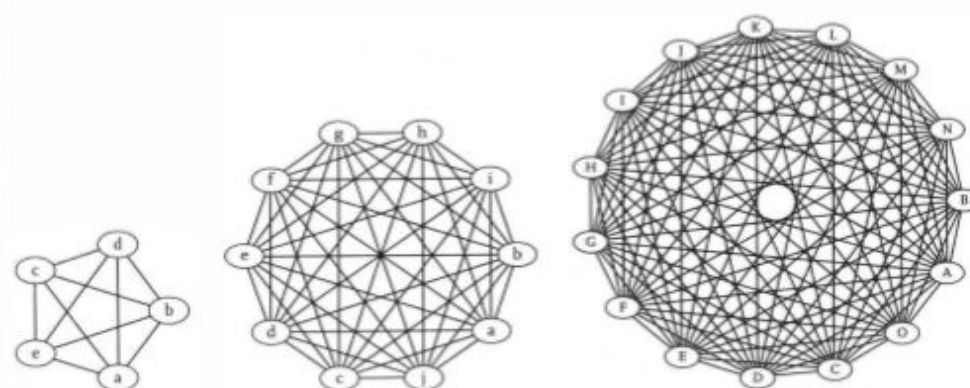
A partir desse contexto, Shirky (2008) pontua que, atualmente, há três eixos que se desdobram das nossas ferramentas de comunicação e que estão conectados com o esforço coletivo; são eles: compartilhar, cooperar e agir coletivamente, dos quais abordamos o segundo, por ser o foco desta pesquisa. De acordo com Shirky (2008), “cooperar envolve mudar seu comportamento para sincronizar com pessoas que estão mudando o comportamento delas para sincronizar com você” (SHIRKY, 2008, p.49) e, desse modo, o ato de cooperar gera identidade de grupo. Em outras palavras, se eu, como sujeito, busco cooperar dentro de um grupo em prol de um objetivo em comum, devo regular minhas ações e meu comportamento de modo que ambas as variáveis se alinhem com os objetivos e regras do grupo. Shirky (2008) ainda pontua que dentro do eixo cooperar ainda há o ato de colaborar, o qual define da seguinte forma:

A produção colaborativa é uma forma mais complexa de cooperação, pois aumenta a tensão entre os objetivos individuais e grupais. O teste decisivo para a produção colaborativa é simples: ninguém pode assumir o crédito pelo que é criado e o projeto não pode ser criado sem a participação de muitos. Estruturalmente, a maior diferença entre compartilhamento de informações e produção colaborativa é que, na produção colaborativa, pelo menos algumas decisões coletivas devem ser feitas. (p.50)<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> No original: collaborative production is a more involved form of cooperation, as it increases the tension between individual and group goals. The litmus test for collaborative production is simple: no one 'person can

Esse fragmento nos direciona para uma parte muito importante de colaborar, que está relacionada a concordar. Ao defender que os sujeitos devem concordar minimamente para que a produção colaborativa possa ser desenvolvida, Shirky (2008) atenta para o fato de que as chances de haver divergência e conflitos entre as perspectivas dos indivíduos engajados produção colaborativa são diretamente proporcionais ao aumento do grupo, ou seja, quanto maior o número de membros do grupo, maiores as chances de existir discordância entre os responsáveis pela produção colaborativa. Tal fenômeno é representado pela imagem a seguir:



**Figure 2-1:** Three clusters, with all connections drawn. The small cluster has 5 members and 10 connections; the middle one has 10 members and 45 connections; and the large one has 15 and 105. A group's complexity grows faster than its size.

8

**Figura 1: representação da dinâmica de interação em grandes grupos**

**Fonte:** Shirky, Clay. *Here comes everybody*, 2008

O terceiro cluster caracteriza de que forma se dá a interação entre usuários de uma comunidade virtual. A imagem representa um sistema de interação todos-todos, o qual, de

---

take credit for what gets created, and the project could not come into being without the participation of many. Structurally, the biggest difference between information sharing and collaborative production is that in collaborative production at least some collective decisions have to be made. (Shirky, 2008, p.50)

<sup>8</sup> Figura retirada do livro *Here comes everybody* de Shirky (2008) mostra de que maneira se dá a comunicação em grupos, conforme o número de integrantes aumenta, o objetivo da imagem é demonstrar que, à medida que o grupo cresce, mais difícil se torna a comunicação entre os indivíduos e, portanto, mais difícil se torna estabelecer acordos que contem com cem por cento de aprovação dos partícipes, daí nasce um movimento de negociação entre indivíduos. Tradução 2-1: Três clusters, com todas as conexões desenhadas. O pequeno cluster possui 5 membros e 10 conexões; O do meio tem 10 membros e 45 conexões; e o grande tem 15 membros e 105. A complexidade de um grupo cresce mais rápido do que seu tamanho. (Shirky, 2008, p.27)

acordo com Levy (1999), acontece por meio de dispositivos típicos da cibercultura que “podem fazer comunicar milhares ou mesmo milhões de pessoas” (p. 109) ao mesmo tempo. Em um sistema como esse, a comunicação entre usuários é recíproca, visto que todos usuários têm poder de responder a mensagens, colaborar para o desenvolvimento de conteúdos e acessar qualquer informação que circule na comunidade virtual.

Daí surge a possibilidade de construção colaborativa de conteúdos, pois o ciberespaço se estabelece como suporte para o desenvolvimento e organização das comunidades virtuais, as quais são responsáveis por colocar em competências humanas em sinergia. Isso significa que as “características virtualizante e desterritorializante do ciberespaço fazem dele o vetor de um universo aberto” (LEVY, 1999, p.49-50). Na mesma direção, o autor aponta que são as “particularidades técnicas do ciberespaço que permitem que os membros de um grupo humano se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum” (p. 49). É, justamente, aqui que nossa pesquisa se enquadra, pois o TUD, plataforma virtual que se encontra inserida nesse ciberespaço, constitui-se por meio das colaborações de seus usuários.

Assim, considerando que essa forma de construção de conteúdo só é possível pelo viés tecnológico, pela ferramenta que foi criada a partir das dinâmicas virtuais de comunicação, interação e ação, essa plataforma se apresenta como um espaço privilegiado para verificar a mobilização de conhecimento metalinguístico por parte de seus usuários, que diferentemente dos produtores de dicionários consagrados, não são especialistas em lexicografia ou mesmo em estudos linguísticos. Tanto a dinâmica de interação todos-todos, quanto a possibilidade de acesso a uma telememória, que é usada como base para a construção de conteúdos do ciberespaço, são traços que distinguem o TUD de dicionários elaborados por especialistas. Isso nos permite crer que a prática de gramatização da língua inglesa foi ressignificada a partir das particularidades ofertadas pelo ciberespaço.

A construção do TUD depende da colaboração de usuários amadores, os quais podem contribuir a partir de qualquer posição geográfica. Essas características do processo de construção do TUD nos permitem explorar se e de que maneira os usuários-autores mobilizam seus conhecimentos metalinguísticos no momento de produção de uma



definição, visto que o movimento de totalização ofertado pelo ciberespaço condiciona a variabilidade de traços metalinguísticos expressos nas definições que circulam no TUD.

Ainda no que tange à colaboratividade, Shirky (2008) defende que as ferramentas disponibilizadas pelo ciberespaço geraram um movimento que o autor denomina *mass amateurization*, termo que faz referência às habilidades e capacidades atribuídas a indivíduos a partir das ferramentas disponibilizadas por novas mídias. O termo *mass amateurization* não dispõe de uma tradução recorrente para o português, o que nos levou a especular o termo a partir de *amateurization*, cujo princípio seria *amateur* e, portanto, amador. Considerando que o termo *amateurization* pode ser entendido como uma junção de *amateur* e do sufixo *-tion*, cuja tradução normalmente se dá por *-ção* em português, *mass amateurization* significaria algo como *amadorização em massa*. Partindo dessa perspectiva, entendemos que as comunidades virtuais incentivam e abarcam o conhecimento “amador” dos usuários responsáveis por desenvolver conteúdos que circulam no ciberespaço. Nesse sentido, Shirky (2008) pontua que o

conteúdo gerado pelo usuário é um fenômeno de grupo de cunho amador. Quando as pessoas falam sobre o conteúdo gerado pelo usuário, eles estão descrevendo as formas como os usuários criam e compartilham mídia entre si, sem profissionais à vista. Visto dessa maneira, a ideia de conteúdo gerado pelos usuários não é apenas uma teoria pessoal das capacidades criativas, mas uma teoria social das relações com a mídia (p. 83-84)

Por outro lado, devemos considerar que o conceito *amador* não se associa somente às ideias de “inexperiência” ou ao “potencial não-profissional”, mas remete também à *devoção* e, nesse sentido, implica que uma ação seja realizada por um sujeito devoto, entusiasta, que tem amor por algo ou alguém. Nessa direção, Levy (1999) comenta que

Aqueles que fizeram crescer o ciberespaço são em sua maioria anônimos, amadores dedicados a melhorar constantemente as ferramentas de software de comunicação e não os grandes nomes, chefes de governo, dirigentes de grandes companhias cuja mídia nos satura. (p.126)

Assim, a ideia de *amadorização em massa* também se refere à produção colaborativa como um ato de devoção, de dedicação. Dessa forma, a expressão *mass amateurization* remete às produções desenvolvidas colaborativamente por usuários amadores que aderem ao processo por devoção. Em outras palavras, a ideia de *mass amateurization* está relacionada

com as produções que potencializam as habilidades sociais dos usuários, e os incentivam a dividir tarefas e a trabalhar em conjunto em prol do bem comum e não do lucro. Nesse sentido, o autor afirma que a *mass amateurization* forma “comunidades de prática, que são inerentemente cooperativas e apoiadas por ferramentas sociais” (SHIRKY, 2008, p.101)<sup>9</sup> Desse modo, entende que as novas configurações para a formação grupos, os quais não operam sob alçada institucional e, portanto, não são financiados, nos mostram que,

nos casos certos, as pessoas estão dispostas e até ansiosas para se juntar e afetar o mundo. Motivação, energia e talento para a ação estão presentes nesses tipos de grupos - o que não estava presente, até recentemente, era a capacidade de se coordenar facilmente. (Shirky, 2008, p.159)<sup>10</sup>

As comunidades virtuais, condicionadas pelo ciberespaço, fomentam e promovem a ação comunitária. Em outras palavras, fosse pela necessidade de fazer parte de algo maior e importante, ou pela paixão de colaborar, os usuários/autores abrem mão de interesses lucrativos, visto que se engajam no desenvolvimento de plataformas virtuais e gratuitas, única e exclusivamente com o objetivo de colaborar. Esta seção que teve por objetivo discutir como o ciberespaço se relaciona com a cultura escrita, reelaborando as formas com que nos comunicamos e produzimos conteúdos, conta com uma subseção que visa explorar mais especificamente como dicionários passaram a ser produzidos dentro do ciberespaço.

### **Dicionários virtuais colaborativos : uma ferramenta de base metalinguística no ciberespaço**

Esta subseção dentro do terceiro capítulo tem por objetivo afunilar um pouco mais a discussão acerca de dicionários, direcionando-a para dicionários colaborativos virtuais. Os autores de *The dynamics outside the paper: user contributions to online dictionaries*,

---

<sup>9</sup> No original: Communities of practice are inherently cooperative, and are beautifully supported by social tools, because that is exactly the kind of community whose members can recruit one another or allow themselves to be found by interested searchers. They can thrive and even grow to enormous size without advertising their existence in public. (Shirky, 2008, p.101)

<sup>10</sup> No original: In the right cases, people are willing and even eager to come together and affect the world. Motivation, energy, and talent for action are all present in those sorts of groups-what was not present, until recently, was the ability to coordinate easily. (Shirky, 2008, p.159)

escrito por Abel e Meyer (2013), cujo objetivo é levar a discussão acerca da colaboratividade para os dicionários virtuais colaborativos, apontam que “os dicionários online dependem cada vez mais de seus usuários e alavancam métodos para facilitar as contribuições dos usuários em cada etapa do processo lexicográfico” (p.179). Em outras palavras, a relação direta entre mediadores e usuários estabelece um solo fértil para a produção dos dicionários virtuais, pois a otimização da comunicação possibilita que as plataformas sejam atualizadas constantemente, o que contribui para a elaboração de “acessos aprimorados, adaptados ao usuário,” (p.179). Nesse sentido, os autores afirmam que, com a ascensão do ciberespaço e das comunidades virtuais, que potencializam nosso poder de comunicar e produzir, usuários de plataformas como o TUD

podem participar ativamente da compilação de um dicionário. Na verdade, enfrentamos um novo tipo de processo lexicográfico em que a distinção anteriormente clara entre editores de dicionário e usuários de dicionário torna-se cada vez mais desfocada (ABEL & MEYER, 2013, p.180)<sup>11</sup>

Desse modo, visto que “a dinâmica fora do papel (...) gera maior variedade de contribuições de usuários, bem como publicação imediata e *feedback* oportuno” (ABEL & MEYER, 2013, p.180), as formas reelaboradas de comunicação existentes no ciberespaço nos tornaram capazes de nos organizar em grandes grupos e produzir conteúdos que estejam de acordo com o interesse comum. Isso significa que, nesse contexto, o ciberespaço forneceu ao sujeito comum, ou seja, do usuário, as ferramentas necessárias para desenvolver o conteúdo de um dicionário, função que antes só poderia ser desempenhada por quem detinha conhecimento profissional.

Essa inversão na dinâmica de produção e de autoria caracteriza, de acordo com Carr (1997), a produção *Bottom-up Lexicography* de dicionários. O termo refere-se aos dicionários cujos conteúdos são desenvolvidos a partir de seus usuários, isto é, nessa perspectiva, a produção lexicográfica move-se da base, o usuário, para o topo, a edição. E essa organização implica desenvolvimento processual e experimental das ferramentas em

---

<sup>11</sup> No original: can actively participate in the compilation of a dictionary. In fact, we face a new kind of lexicographical process in which the formerly clear distinction between dictionary editors and dictionary users becomes increasingly blurred

questão, uma vez que não estão acabadas e que são construídas a partir da percepção que os usuários cunham a partir de suas práticas sociais.

Nesses contextos de produção, os usuários podem, de acordo com Abel e Meyer (2013), contribuir de três diferentes formas para o desenvolvimento de um dicionário. São elas: contribuições diretas; contribuições indiretas; e contribuições acessíveis. As primeiras implicam “inserções, modificações e exclusões que afetam diretamente os artigos do dicionário” (ABEL E MEYER, 2013, p.190). No caso do TUD, essas são as que estão atreladas à ação dos usuários-autores sobre a plataforma em questão.

As contribuições indiretas “são subdivididas em *feedback* explícito com base em *e-mail* ou formulários da Web e *feedback* implícito através da análise de arquivos de *log* ou conteúdo externo gerado pelo usuário” (ABEL E MEYER, 2013, p.190), o que acontece no TUD por meio do recurso de avaliação *thumbs up* (gostar/ aprovar) e *thumbs down* (não gostar/desaprovar) que a plataforma oferece. Já as contribuições acessíveis “incluem a comunicação entre os fabricantes de dicionário e seus usuários de forma unidirecional ou bidirecional ou entre os usuários” (ABEL & MEYER, 2013, p.190). Esse último recurso, no entanto, não é utilizado pela plataforma em questão.

O TUD não promove comunicação entre usuários-autores e usuários-consultores, nem entre usuários-consultores e outros usuários-consultores; os usuários não podem debater ou expressar opiniões subjetivas acerca do conteúdo que circula na plataforma. Há apenas três maneiras de responder a uma definição que integra a nominata do TUD. Como mencionado anteriormente, o usuário pode qualificá-la utilizando *thumbs up* ou *thumbs down*; o usuário também pode recomendar a exclusão do conteúdo, caso seja de cunho ofensivo e/ ou fira uma das regras pré-estabelecidas para a elaboração de uma definição; ou, por fim, o usuário pode submeter outra definição com o intuito de refutar a que está em circulação e com a qual não concorda. Todavia, é necessário lembrar que, no que tange a terceira opção, a intenção do usuário-autor só se efetivará caso os editores validem sua opinião.

Em termos de estrutura, Abel e Meyer (2013) apontam que a maioria dos dicionários colaborativos abertos baseiam-se em instruções lexicográficas fixas e uma microestrutura de

artigos predefinida” (p. 183) assim como acontece no TUD que, apesar de não exigir aspectos específicos que são comuns na microestrutura de dicionários elaborados por especialistas, tais como transcrição fonética, categoria gramatical do verbete etc., organiza as contribuições dos usuários a partir de “um formulário web fixo, solicitando a palavra, uma definição, um exemplo usos e uma série de palavras-chave” (ABEL & MEYER, 2013, p.183).

Ainda nesse contexto, é interessante discutir outro aspecto que, embora não esteja relacionado à plataforma que esta pesquisa pretende analisar, é tangente à ideia de conhecimento metalinguístico do usuário. De acordo com Abel e Meyer (2013), há outros exemplares de dicionários, tais como o Wiktionary, que não estabelecem uma estrutura prévia para as colaborações dos usuários. No entanto, após uma visita à plataforma, percebemos que, apesar de tal organização, o que pode implicar maior liberdade de criação para o usuário, a estrutura do Wiktionary não se afasta da de outros dicionários.

Desse modo, embora o Wiktionary não seja organizado assim como o TUD, por meio de um formulário pré-definido para as colaborações, os usuários mantiveram uma formatação muito similar a de outros dicionários, o que acontece, possivelmente, dado o fato de esses usuários serem familiarizados com a estrutura relativamente estável do gênero verbete utilizado em dicionário elaborado por especialistas. O que está para além da similaridade das estruturas são os recursos dos quais o ciberespaço dispõe, o que permite que os usuários adicionem arquivos de som, para ilustrar a pronúncia de um verbete, por exemplo, ou insiram imagens que contribuam para a compreensão da palavra alvo.

Nesse sentido, Cotter e Damaso (2007), que visam a explorar características dos dicionários online colaborativos usando o TUD como objeto de discussão, afirmam que, embora plataformas como o TUD se diferenciam dos dicionários não-colaborativos em termos de propósito, processo de construção e recursos de produção, elas “assumem muitas das mesmas estratégias metodológicas dos dicionários tradicionais e reproduzem elementos de vários gêneros lexicográficos tradicionais, somando seus próprios recursos” (p. 1).

No que tange ao conteúdo, os autores afirmam que a nominata do TUD disponibiliza termos e vocábulos que não são comuns em dicionários elaborados por especialistas, pois a

plataforma foca, principalmente, na “linguagem do dia-a-dia, efêmera, representando pontos de vista populares e divergentes, em oposição às autorizadas e uniformes” (COTTER E DAMASO, 2007, p.1). Ainda dentro desse contexto, os autores buscam apresentar a aplicabilidade da ferramenta, ao afirmar que

Como um repositório de vocabulário, o TUD<sup>12</sup> armazena as palavras da cultura popular contemporânea, cuja retenção e aplicação permitem aos usuários do TUD uma ferramenta culturalmente relevante para se comunicar, especialmente em outros domínios online, como salas de bate-papo, fóruns de discussão e blogs (COTTER E DAMASO, 2007, p.2)

Dessa maneira, embora o TUD não seja construído a partir de estudos lexicográficos e, portanto, não esteja alinhado à perspectiva profissional de desenvolvimento de um dicionário, a plataforma apresenta vocábulos e expressões que são relevantes culturalmente, uma vez que estão vinculadas ao dia-a-dia dos falantes da língua. Um exemplo dessa afirmação está presente no artigo da Wikipédia sobre o TUD. De acordo com a enciclopédia livre,

A partir de 2013, o Urban Dictionary passou a ser usado em alguns casos de corte para definir termos de gíria que não são encontrados nos dicionários. Por exemplo, a gíria "jack" foi usado para definir o nome que um réu em julgamento usava para chamar sua equipe, "the jack boys". O Urban Dictionary também foi usado em uma queixa do Tribunal Distrital onde um homem postou um ameaça em uma página de troca de armas de Facebook. O dicionário de *crowd-source* também foi usado em um caso judicial de assédio sexual no Tennessee. Foi usado para definir a frase "to nut" como "ejacular". (WIKIPEDIA)

Esse fragmento ilustra que o TUD se relaciona com as práticas humanas e, dessa forma, se faz relevante em diferentes esferas comunicativas da nossa sociedade, seja em um julgamento, como nesse caso, para o desenvolvimento de um artigo, como citado anteriormente, ou para a compreensão de gírias e expressões idiomáticas que não circulam em dicionários elaborados por especialistas. Da perspectiva de desenvolvimento da plataforma, de acordo com Cotter e Damaso (2007), os usuários podem interagir com o TUD de três maneiras. A primeira e mais instantânea forma diz respeito à avaliação que os usuários realizam ao classificar as definições que leem entre boas/ satisfatórias (*Thumbs up*)

---

<sup>12</sup> No texto original, os autores se referem ao *The Urban Dictionary* como UD, mas como assumimos a sigla TUD desde o princípio da pesquisa, optamos por substituir a sigla dos autores pela que elegemos, para manter a uniformidade.

ou ruins/ insatisfatórias (*Thumbs down*). Além de avaliar as definições, os usuários também podem indicá-las para exclusão.

No entanto, presume-se que, nesse caso, o pedido seja realizado não pelo fato de o usuário considerar a definição ruim/insatisfatória, mas por sentir-se incomodado de alguma maneira, seja, por exemplo, porque a definição é ofensiva ou porque implica *vandalismo*. A terceira forma de interagir refere-se à submissão de novas entradas para um vocábulo ou expressão. Assim, dada essa dinâmica de desenvolvimento, Cotter e Damaso apontam que seja no TUD ou em “dicionários baseados em menor grau de *wiki*, o usuário é a principal consideração porque o usuário (...) é contribuidor, é autor-editor” (2007, p.8).

Desse modo, (I) a funcionalidade do TUD, (II) o processo dinâmico de construção de conteúdo da plataforma e (III) a maneira com que se dá a relação entre usuários e mediadores, tornam o TUD um “*prompt* metalinguístico” (COTTER E DAMASO, 2007, p.2). Isto é, além de apresentar funções similares às de dicionários lexicográficos, como autorizar o uso de um verbete ou de uma expressão, armazenar vocabulário, melhorar a comunicação, fortalecer a linguagem, a plataforma TUD favorece as “reflexões metalinguísticas sobre a linguagem” (COTTER E DAMASO, 2007, p. 2). Daí o objetivo desta pesquisa, que nos permitiu explorar de que forma essas reflexões metalinguísticas refletem na produção do conteúdo que integra a plataforma.

Dessa forma, à medida que as tecnologias disponíveis no ciberespaço ofertou ao usuário não-especialista em lexicografia as condições necessárias para que ele pudesse contribuir com a feitura de um dicionário, elas não só geraram um movimento de descentralização de autoria como também nos permitiram ressignificar o processo de gramatização referente ao desenvolvimento dessa ferramenta, visto que abriram espaço para que amadores mobilizassem seus conhecimentos e, portanto, suas técnicas, ao produzirem o conteúdo de uma ferramenta de natureza metalinguística. Assim, as definições vinculadas ao TUD, que não são organizadas a partir de um estudo lexicográfico, estão atreladas às percepções de seus autores e, desse modo, expressam variações na forma com que são expressas. No que diz respeito ao TUD, Cotter e Damaso apontam que essa dinâmica se manifesta

em todas as etapas desta lexicografia amadora: compilação de palavras-chave, ortografia, definição, exemplificação, organização, edição e atualização. Para encontrar os itens para a lista de palavras, eles os eliminam da fala cotidiana ou os inventam em momentos de cunhagem no local. Suas explicações são inconsistentes, como são as suas convenções para a pontuação (por exemplo, hífens em excesso, apóstrofes) e letras maiúsculas. As definições que eles escrevem não seguem diretrizes de formatação, e seus exemplos costumam usar a palavra-chave e às vezes não. (COTTER E DAMASO, 2007, p.8)

As considerações apresentadas pelos autores implicam no fato de que a democratização do desenvolvimento de dicionários, que se dá por meio dos recursos colaborativos presentes no ciberespaço, se abre para a pluralidade em termos de conteúdo e estrutura, posto que os usuários-autores estão inseridos em diferentes enquadramentos sociais. Além disso, soma-se o amadorismo dos produtores de conteúdos à não regulação editorial, o que torna menos rígidos os parâmetros a serem considerados no momento de produção de uma definição, daí a elasticidade metalinguística.

No que tange à microestrutura do dicionário, o TUD não exige que os usuários-autores forneçam mais de uma entrada para um mesmo vocábulo, ou transcrição fonética, ou conjugação verbal, ou determinação da classe gramatical, ou etiquetagem de regionalismo. Em outras palavras, o TUD não estabelece diretrizes específicas quanto à definição do vocábulo, apenas exige que os campos *Palavra*, *Definição* e *Exemplo* sejam preenchidas. A partir disso, o usuário-autor é responsável por decidir que características são necessárias, ou não, apresentar. Outro ponto interessante diz respeito ao processo de seleção de entradas que compõem a nominata da plataforma. Um grupo de cerca de 20.000 voluntários são responsáveis por decidir quais definições devem entrar em circulação e quais devem se manter fora da plataforma:

Por padrão, cada definição é automaticamente aceita ou rejeitada com base no número de votos "Publicar" ou "Não publicar" que recebe de editores voluntários, que são membros do público. Os editores não estão vinculados por nenhum critério para aprovação ou rejeição de definições. Os editores precisavam anteriormente de um endereço de e-mail válido, mas já não é necessário, pois três opções são fornecidas para novas palavras: "Adicione isso!", "Manter fora!" E "Não consigo decidir" (WIKIPEDIA)



Assim, o processo de negociação referente à produção de conteúdo não se dá na edição direta, como acontece na Wikipedia, por exemplo, mas na consonância que deve se estabelecer entre a percepção dos usuários-autores e dos "editores". Nesse sentido, de acordo com Cotter e Damaso, embora o "TUD comece com vozes individuais definindo seu mundo, seu projeto visa a encontrar consenso ou pelo menos utilizar popularidade social para determinar o que significa uma palavra" (2007, p.6). Essa asserção vai ao encontro com o movimento de totalização gerado pelo ciberespaço, que busca abarcar a pluralidade ao acolher a individualidade dos usuários envolvidos em processos de construção de conteúdo. Assim, usuários-autores e "editores" que participam de uma mesma comunidade virtual e que tem acesso às mesmas redes de informação e telememória colocam suas competências e interesses em sinergia para construir colaborativamente o conteúdo da plataforma TUD.

## 5. Metodologia

Entre os séculos XVI e XVII, o positivismo instalou-se na Europa e, por consequência, passou a orientar os parâmetros de produção de conhecimento científico. De modo geral, o viés positivista buscava compreender o mundo a partir da “construção de verdades absolutas e incontestáveis” (MOURA, s/d, p.2). De acordo com o autor, muitos campos do conhecimento assumiram a metodologia positivista como molde de pesquisa, inclusive nas ciências humanas. Nesse contexto, considerando que a perspectiva positivista defende essa ideia de que há verdades incontestáveis acerca do conhecimento humano, entendemos que estender esses moldes para as ciências humanas torna mais rígidas as formas de se conduzir uma pesquisa científica. Em outras palavras, a perspectiva positivista afasta a pesquisa científica do cerne social, que deveria ser considerado principal foco para a produção de conhecimento, principalmente no que tange às ciências humanas. Nesse sentido, Moura (s/d, p.3) afirma que,

no processo histórico, o positivismo reduz o papel do homem, enquanto ser pensante e crítico, para um mero coletor de informações e fatos presentes nos documentos. Para os historiadores positivistas, a História assume o caráter de ciência pura aonde (sic) a cronologia dos fatos por si, determina o que é verdade, não sendo necessário (sic) a interferência do historiador no processo. Por sinal, o papel deste é coletar os dados e ajeitá-los, constatando pela análise minuciosa e liberta de julgamentos pessoais, sua validade ou não.

No entanto, Chizzotti (2000) argumenta que “a hegemonia das pesquisas positivas foi questionada pelas pesquisas que se empenharam em mostrar a complexidade e as contradições de fenômenos singulares, a imprevisibilidade e a originalidade criadora das relações interpessoais e sociais” (p. 78). Desse modo, podemos afirmar que, apesar de proporcionar a melhoria dos meios responsáveis pela geração de lucro, o paradigma dominante não era capaz de explorar os fenômenos sociais e, portanto, falhava em atender às necessidades que estavam para além das questões econômicas. Ainda nesse contexto, Lopes (2006) afirma que, ao buscarem “emitir suas vozes como formas igualmente válidas de construir conhecimento e de organizar a vida social” (Lopes, 2006, p. 87), as parcelas

colocadas à margem da sociedade pressionam a perspectiva tradicional que desconsiderava o conhecimento proveniente do cotidiano humano (senso comum).

Em contrapartida ao paradigma de ciência que regia o conhecimento humano até o então surge um outro, que visa a estabelecer uma ciência híbrida e indisciplinar. Pautando-se por uma visão mais social, esse paradigma emergente buscava a aproximação entre o cientista e objeto de estudo, integrando, assim, as ciências sociais e o senso comum à nova concepção de ciência, uma vez que ambos são constituintes da natureza e do cotidiano humano. Ao assumir tal organização, o paradigma emergente ressignificou a forma de se produzir conhecimento, pois, nesse contexto, o conhecimento científico passa a ser considerado como o “aperfeiçoamento do conhecimento comum e ordinário, sendo obtido através de um procedimento metódico” (BARROS E LEHFELD, 2005, p.13).

Ao redefinir a forma de se produzir conhecimento, a nova concepção de ciência também redefiniu a forma de pensar uma pesquisa, a qual passou a ser concebida como “um modo de construir a vida social ao tentar entendê-la” (LOPES, 2006, p. 85). Assim, priorizar uma ciência que se dedica às questões sociais significa torná-la sensível às vozes que estão à margem da sociedade, aspecto que “desafia a hegemonia do mercado da globalização do pensamento único (...), liderado pelos chamados países centrais e suas agências” (LOPES, 2006, p. 86). Desse modo, o paradigma emergente não só reorganiza forma de se produzir conhecimento, como revoga o quadro político hegemônico, o que possibilita a produção de pesquisas que se orientam a partir de novos modos de entender a vida social. Desse modo, a pesquisa científica deve ser produzida a partir de e para a necessidade social, sendo assim uma forma de compreensão da realidade que circunscreve o pesquisador.

Partindo desse contexto, se torna possível afirmar que o pesquisador que se debruçasse sobre as causas sociais não poderia desenvolver uma pesquisa com base nos moldes positivistas de ciência, se considerarmos que a pesquisa de base positivista busca a “mensuração de variáveis preestabelecidas, procurando verificar e explicar sua influência sobre outras variáveis, mediante a análise de frequência de incidências e de correlações estatísticas” (CHIZZOTTI, 2000, p. 52). Na mesma direção, Barros e Lehfeld (2005) argumentam que

Ao tratarmos das ciências sociais não podemos adotar o mesmo modelo de investigação das ciências naturais, pois o seu objeto é histórico e possui uma consciência histórico-social. Isto significa que tanto o pesquisador como os sujeitos participantes dos grupos sociais e da sociedade darão significados e intencionalidade às ações e às suas construções. (p. 33)

Isso significa que, ao assumir que pesquisado e pesquisador partilham da mesma natureza, uma vez que produzem e são produzidos no cerne social, principal alicerce de produção de conhecimento para o paradigma emergente, torna-se imperativo investir em um tipo de pesquisa que se organiza de acordo com a nova concepção de ciência. Nesse contexto se insere a pesquisa qualitativa, um modelo de pesquisa fundamentado na fenomenologia e na dialética.

Baseados no texto *Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais*, de Chizzotti (2000), podemos afirmar que, na pesquisa qualitativa, a delimitação e formulação de um problema emerge de um processo indutivo, que requer a imersão do pesquisador no contexto de pesquisa, uma vez que este precisa estar em contato com o fenômeno que busca observar. Dessa maneira, pressupõe-se que o objeto de uma pesquisa qualitativa gera dados dinâmicos, uma vez que se constitui em construções ideológicas.

Concernente ao pesquisador, Chizzotti (2000) defende que os cientistas que partilham da abordagem qualitativa de pesquisa se opõem, em geral, ao pressuposto experimental que defende um padrão único de pesquisa para todas as ciências, o que os caracterizaria como sujeito-observador, um ativo descobridor do significado das ações e relações que se ocultam nas estruturas sociais. Ainda nesse contexto, é válido ressaltar que, ao exigir um pesquisador ativo, participante e experienciador do espaço e tempo vivido pelos investigados, a pesquisa de ordem qualitativa gera aproximação entre pesquisador e objeto.

Os pesquisados são, por sua vez, considerados sujeitos que elaboram conhecimento e, portanto, são capazes de desempenhar práticas de intervenção à medida que identifiquem problemas. Por fim, ao considerar todos esses aspectos elencados e explorados por Chizzotti (2000), percebemos que, uma vez que os dados são gerados iterativamente e em diferentes etapas, a partir de uma relação próxima e dinâmica entre pesquisador e pesquisado, a pesquisa de cunho qualitativo é muito mais flexível no que tange à metodologia. Em outras

palavras, a pesquisa qualitativa, enquanto fruto do paradigma emergente de ciência, acaba com a rigidez de método, possibilitando que o cientista se aproprie de diferentes metodologias para alcançar os objetivos de sua pesquisa.

Tal movimento possibilita, igualmente, que os diferentes conhecimentos possam dialogar entre si, criando uma pesquisa calcada no hibridismo, na ausência de fronteiras entre as disciplinas. Dado esse panorama, afirmamos que esta pesquisa foi desenvolvida nos moldes qualitativos, visto que não buscou apresentar resultados exatos, mas investigar e interpretar dados gerados a partir do fenômeno da colaboratividade que opera socialmente como um conversor do potencial de produção dos usuários-autores do TUD, na expectativa de descrever de que forma se dão os processos de epi e metalinguagem apresentados nessa plataforma.

No que tange ao *corpus* da pesquisa, considerando que a nominata do TUD é constituída por definições de gírias e expressões da oralidade da língua inglesa, buscamos selecionar um *corpus* que estivesse de acordo com o conteúdo da plataforma. Para tanto, pesquisamos no Google a sentença *most common slangs among english speakers*<sup>13</sup> com o objetivo de encontrar artigos ou listas *online* que apresentassem gírias comuns entre falantes da língua inglesa. Recorremos a esse método de seleção de *corpus* por entender que a veracidade e relevância das informações dispostas nessas listas e artigos seriam validadas pelo fato de serem veiculadas por falantes da língua inglesa.

Os usuários que produziram essas listas e artigos consideraram seus interlocutores; quando desenvolveram esse conteúdo e o colocaram em circulação, estavam se reportando a usuários que, de alguma forma, se interessam em obter as informações presentes nesses documentos, seja porque estão aprendendo o idioma, ou porque participam de situações comunicativas que envolvem o uso dessas gírias, como fóruns de discussão, redes sociais etc. Dado esse contexto, partimos do pressuposto de que os usuários responsáveis por desenvolver essas listas e artigos buscaram apresentar gírias relevantes, ou seja, de fato comuns, gírias presentes no dia-a-dia de um falante da língua inglesa. Isso significa que

---

<sup>13</sup> Traduzido para: as gírias mais comuns entre falantes de inglês

selecionamos *corpus* de análise desta pesquisa a partir das gírias que os próprios falantes consideraram comuns.

A partir da primeira pesquisa, obtivemos 599.000 resultados. Posto que não seria possível trabalhar com a quantidade de dados presentes nesse montante, optamos por usar como referencial as oito primeiras listas que resultaram dessa primeira pesquisa. Somando todos os termos apresentados nessas oito listas<sup>14</sup>, obtivemos um total de 316 vocábulos, mas notamos que alguns dos termos se repetiam entre listas e, por isso, decidimos recortar os dados mais uma vez.

Cruzamos as informações das oito listas em busca dos itens que fossem comuns em pelo menos duas delas e desse, procedimento, foram obtidos vinte e sete termos, sendo eles: *Awesome; Grub; Couch potato; Busted; Babe; To be beat; By the skin of (your) teeth; Cram; Hang out; Piece of cake; Zonked; Hit the book; Under the weather; Chuffed; Chill out; Hooked; Cool, Wheels; To have a blast; To have a crush on; To dump somebody; Geek; Ex; To be in; Epic fail; Dunno; Ripped*. A etapa seguinte residiu em pesquisar no TUD cada um desses termos. O resultado desses dois procedimentos está apresentado na tabela a seguir, organizada por número de ocorrências nas listas e número de definições encontradas no TUD.

---

14

- (1)<https://www.smartling.com/blog/40-american-slang-words-and-phrases-you-need-to-know/>
- (2)<https://www.fluentu.com/blog/english/american-english-slang-words-esl/>
- (3)<https://www.fluentu.com/blog/english/essential-english-idioms/>
- (4)<https://www.myenglishteacher.eu/blog/50-popular-english-idioms-and-slang-words/>
- (5)<https://www.myenglishteacher.eu/blog/british-and-american-slang-words/>
- (6)<http://www.spokenenglishpractice.com/33-commonly-used-english-slang-words-for-english-learners/>
- (7)<http://www.talktocanada.com/blog/everyday-slang-to-ace-english-for-esl-learners/>
- (8)<https://www.fluentland.com/american-slang-words-english-learners/>

**Tabela 1: gírias comuns do inglês<sup>15</sup>**

Item	Vezes de ocorrência entre listas	Número de definições no TUD
<i>Awesome</i>	2	189
<i>Grub</i>	2	33
<i>Couch potato</i>	2	15
<i>Busted</i>	3	76
<i>Babe</i>	3	68
<i>To be beat</i>	2	1
<i>By the skin of (your) teeth</i>	2	0
<i>Cram</i>	2	10
<i>Hang out</i>	4	24
<i>Piece of cake</i>	3	9
<i>Zonked</i>	2	15
<i>Hit the book</i>	2	1
<i>Under the Weather</i>	2	4
<i>Chuffed</i>	2	10
<i>Chill out/ Chill</i>	3	5
<i>Hooked</i>	3	10
<i>Cool</i>	3	232
<i>Wheels</i>	2	53
<i>To have a blast</i>	2	1
<i>To have a crush on/ crush</i>	2	153

<sup>15</sup> A primeira coluna da tabela apresenta quais termos tiveram mais de uma ocorrência entre as oito listas selecionadas para a geração de *corpus* de análise; a segunda coluna mostra e em quantas listas esses termos se repetiram; e a última coluna da tabela indica o total de entradas que cada um desses 27 termos possui no TUD. Para gerar o *corpus* final de dados para análise, selecionamos os termos com maior índice de entradas no TUD.

<i>To dump somebody</i>	2	0
<i>Geek</i>	3	135
<i>Ex</i>	2	21
<i>To be in (I'm in)</i>	2	2
<i>Epic fail</i>	2	111
<i>Dunno</i>	3	21
<i>Ripped</i>	2	138

Depois de cruzar informações entre listas, pesquisar no TUD as definições dos verbetes mais recorrentes entre elas, obtivemos um total de 1.337 itens. Por fim, para recortar um grupo menor dentro desse total, decidimos gerar nossos dados a partir das cinco primeiras entradas dos oito itens com maior número de definições no TUD, constituímos um conjunto final de quarenta definições, divididas em oito verbetes, sendo eles: *Awesome*; *Babe*; *Busted*; *Cool*; *To have a Crush on/ Crush*; *Geek*; *Epic Fail*; *Ripped*.

Na primeira etapa analisamos os oito grupos de cinco verbetes individualmente, tabelamos e descrevemos a presença de traços metalinguísticos, ou a ausência deles. Em seguida, depois de explorar o *corpus* em conjuntos, construímos um panorama geral acerca dos resultados obtidos na primeira etapa, sistematizando-os e comparando-os. Por fim, ao realizar as considerações finais, recapitulamos todas as etapas cumpridas ao longo desta pesquisa, e discutimos os resultados obtidos ao final das duas etapas de análises.



## 6. Parâmetros analíticos e análise dos dados

De acordo com Fromm (2004), a microestrutura usada para a produção de um dicionário deve apresentar dois elementos obrigatórios: *entrada* e *enunciado lexicográfico*. Esse último elemento diz respeito à definição do verbete e pode ser constituído de três paradigmas: o definicional (PD), no qual são descritos os semas ou unidades de significação; o paradigma informacional (PI), constituído de abreviaturas que denotam categoria gramatical, gênero, número, pronúncia, conjugação, homônimos etc; e o paradigma pragmático (PP), que contém informações contextuais, como exemplos e abonações<sup>16</sup>. No entanto, com exceção do paradigma definicional, essas estruturas são facultativas, muito embora sejam bastante comuns em dicionários gerais de línguas. Assim, podemos pensar na configuração de uma microestrutura como: *Artigo*<sup>17</sup> = {+ *entrada* + *enunciado lexicográfico* ( $\pm$  *PI* + *PD*  $\pm$  *PP*)}, onde o símbolo de (+) introduz elementos obrigatórios<sup>18</sup>, e o símbolo de ( $\pm$ ) introduz os elementos facultativos.

Ainda que seja optativo, o paradigma informacional pode apresentar inúmeros elementos que estão associados com a expressão do conhecimento linguístico, pois, ao constituí-lo, estamos preocupados em dar nomes às características morfológicas e semânticas do verbete e é justamente nesse contexto que o usuário deve mobilizar seus conhecimentos metalinguísticos para categorizar um verbete quanto à classe gramatical, por exemplo.

Desse modo, utilizamos um conjunto de elementos referentes à construção do paradigma informacional como dispositivo para analisar se os usuários-autores mobilizam conhecimentos metalinguísticos ao produzirem uma definição para o TUD. O grupo é constituído por um elemento morfossintático (classe gramatical) e seis elementos semânticos (Campo semântico; polissemia; sinonímia; antonímia; hiperonímia e hiponímia). O Campo semântico se refere a um conjunto de palavras que pertencem a uma mesma classe

---

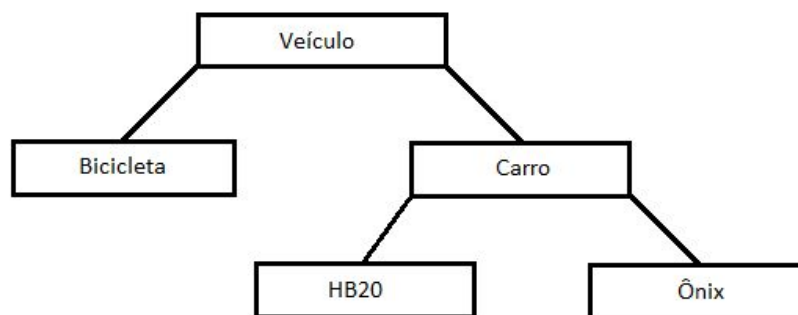
<sup>16</sup> Na lexicografia, o termo *abonação* refere-se ao ato de fazer uso de uma passagem literária, citação, frase ou expressão com o objetivo de exemplificar o emprego de uma palavra ou de uma construção

<sup>17</sup> Assumir como equivalência para *verbetes*, termo usado ao longo da pesquisa

<sup>18</sup> As microestruturas constituídas apenas pelos elementos obrigatórios são chamadas artigos mínimos.

e se associam ao significado de uma outra palavra em função de um determinado domínio conceitual ou de uma determinada área da realidade. Se, por exemplo, o verbete a definir é *carro*, o usuário-autor pode utilizar do artifício das *hashtags* para associar outras palavras como: *#rodas*, *#motor* *#velocidade*, caracterizando um grupo lexical. O uso das *hashtags* também abre espaço para que outros três fenômenos sejam expressos: hiperonímia, homonímia e sinonímia.

A hiperonímia e a hiponímia são relações hierárquicas de sentido entre palavras, em que “o significado de uma está incluído no significado da outra, sendo o termo mais genérico chamado de hiperônimo e o termo mais específico chamado de hipônimo” (SILVA E SANT’ANNA, 2009, p. 35). Seguindo o exemplo utilizado, se além de *#rodas*, *#motor* *#velocidade*, o usuário também inserisse as *hashtags* *#veículo* e *#HB20*, ele estaria estabelecendo relações de hiperonímia e hiponímia, respectivamente com o verbete *carro*, pois *carro* seria uma instância dentro do conceito de *veículo* e *HB20* uma instância dentro da ideia de *carro*, como mostra a figura a seguir.



**Figura 2: Sistematização das relações de hiponímia e hiperonímia**  
**Fonte: Autoria própria**

Em outras palavras, a relação entre *veículo*, *carro* e *HB20* se dá do mais genérico ao mais detalhado. Nesse caso, *veículo* seria um hiperônimo de *carro*, e *Ferrari* um hipônimo em relação ao mesmo verbete. Desse modo, o sentido expresso pelo hipônimo deve acarretar o expresso pelo hiperônimo, isto é, a ideia de *HB20* deve acarretar a ideia de *veículo*, mas o contrário não é verdadeiro, visto que nem todo *veículo* é um *HB20*. A sinonímia acontece quando há uma relação de correspondência semântica entre duas ou

mais palavras, de outra maneira, quando podemos substituir uma palavra por outra, sem que o sentido da oração seja comprometido.

Ainda assim, os autores defendem ser “conveniente relacionar palavras quase-sinônimas, que têm significados próximos, porque isso nos ajuda a escolher as palavras mais bem adaptadas à nossa necessidade” (MCCLEARY E VIOTTI, 2009, p.44). Isto posto, consideremos novamente o exemplo de *carro*. Se, no momento em que gera a definição para *carro*, o usuário-autor, além de inserir as *hashtags* #rodas, #motor #velocidade #veículo e #HB20, também inserisse a *hashtag* #automóvel, ele estaria estabelecendo uma relação de sinonímia.

Para esta pesquisa, entretanto, só foram entendidos como traços metalinguísticos aqueles expressos explicitamente por usuários-autores. Desse modo, ainda que um usuário-autor vinculasse as *hashtags* #rodas, #motor #velocidade #veículo #HB20 #automóvel em uma definição de *carro*, as quais poderiam, de certa forma, ser entendidas como mobilização de metalinguagem, cada uma dessas *hashtags* seria entendida como mobilização de conhecimento metalinguístico para esta pesquisa, visto que não são nomeadas por seus autores como sinonímia, antonímia ou qualquer outro termo que deixe claro a intenção do usuário-autor de atentar para a natureza dos termos utilizados nas *hashtags*.

Essa escolha se justifica pois, embora as *hashtags* abram espaço para a expressão de *sinonímia*, *homonímia*, *hiperonímia*, e para a construção de um *campo semântico*, não é possível afirmar que o usuário-autor tenha escolhido as *hashtags* intencionalmente e, por essa razão, também não é possível decretar se as *hashtags* vinculadas à definição resultam do conhecimento intuitivo do autor, ou de reflexões metalinguísticas. Por essa razão, entendemos que apresentar esses elementos por meio das *hashtags*, e não expressá-los claramente no paradigma definicional, caracterizaria um uso em potencial dos conceitos utilizados como parâmetro de análise e, por isso, tais manifestações não podem ser entendidas como metalinguísticas.

Outro conceito selecionado como parâmetro de análise é a antonímia, e se expressa quando há relações de contraste se estabelecem entre o significado das palavras. A

polissemia é o último conceito a compor os parâmetros de análise; tal fenômeno ocorre quando atribuímos dois ou mais significados correlacionados à uma palavra, ou seja, uma ambiguidade semântica. Nesse contexto McCleary e Viotti (2009) pedem que observemos os exemplos a seguir.

- a) O Pedro bateu a cabeça quando caiu.
- b) A nova aluna tem uma boa cabeça;
- c) A ministra é a cabeça do novo projeto econômico.
- d) Vou à feira porque preciso comprar 3 cabeças de alho.
- e) A cabeça deste prego está meio torta.

Os autores apontam que, nesses contextos linguísticos, a palavra cabeça apresenta diferentes significados correlacionados entre si. Na sentença (a), cabeça refere-se a uma parte do corpo humano, ao passo que em (b) o sentido expresso por cabeça associa-se à inteligência, isto é, embora não se refira à parte física do corpo humano nesse contexto, o verbete está relacionado ao funcionamento do órgão que lá se localiza, e, por isso, há uma extensão de sentido de um exemplo para o outro.

Em (c), cabeça seria uma pessoa que mobilizou sua inteligência e suas capacidades para idealizar e comandar o desenvolvimento de um projeto. Nos exemplos subsequentes, (d) e (e), a palavra cabeça é utilizada para constituir um conjunto de dentes de alho e uma parte do prego. Além disso, disponibilizamos na tabela uma coluna intitulada outros, caso fosse necessário assinalar qualquer outra expressão de metalinguagem que não estivesse dentro dos parâmetros analíticos selecionados, tais como abonações, transcrições fonéticas, regionalismos, origem do termo, especificidades de uso, aspectos pragmáticos etc.

Isto posto, iniciamos as análises, tabelando a presença e a ausência de traços de metalinguagem em relação às definições do verbete *Awesome*. É importante ressaltar que por se tratar de uma análise de vocábulos de língua inglesa, traduzimos os termos, definições, exemplos e hashtags; temos consciência de que há itens vocabulares analisados cuja tradução pode não oferecer as nuances de sentido da língua original, no entanto, esse problema não inviabiliza a pesquisa, uma vez que o objeto desta pesquisa é a questão metalinguística.

## Análise de *Awesome*

### Entrada 1



Figura 3: Entrada 1 de *Awesome*

Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: Algo que americanos usam para descrever tudo

Exemplo: Oh nossa isso é apenas incrível

Hashtags: #maravilhoso<sup>19</sup> #legal #bom #brilhante #inspirador

---

<sup>19</sup> Embora ambos os termos *Awesome* e *Amazing* sejam comumente traduzidos para o português como incrível, existem nuances que separam os sentidos dos dois termos. De acordo com esse site <https://www.differencebetween.com/difference-between-awesome-and-vs-amazing/> os sentidos desses dois termos caminham em uma mesma direção, ambos são usados para dizer que algo ou alguém é excelente ou ótimo, e por isso, em alguns casos, podem ser intercambiados. Entretanto, o autor do texto também afirma que, apesar da semelhança, o termo *amazing* implica para além da ideia de excelente/ ótimo, a ideia de surpresa, e por isso há situações em que *Awesome* não expressaria totalidade do sentido relacionado a *amazing*. Por exemplo, se conhecemos uma pessoa que sofreu um acidente gravíssimo, mas que, apesar das circunstâncias, se recupera quase que milagrosamente, então diríamos: *the way he recovered from the injuries was amazing* (a forma com que ele se recuperou das feridas foi incrível), pois há, nesse caso, um fator que surpreende, sentido não alcançado por *Awesome*

## Entrada 2



**Figura 4: Entrada 2 de *Awesome***  
**Fonte: *The Urban Dictionary***

Definição: Você.

Exemplo: O significado de ser incrível é você. VOCÊ É A DEFINIÇÃO DE INCRÍVEL

Hashtags: #você #é #incrível #duh #hehe

## Entrada 3



**Figura 5: Entrada 3 de *Awesome***  
**Fonte: *The Urban Dictionary***

Definição: O adjetivo americano. Um conceito, objeto ou ato cujo valor se situa entre não-censurável e transformador. Uso: no lugar de todos os outros adjetivos

Exemplos:

Nós derrotamos Hitler. Incrível!

Nós temos batatinhas Kettle. incrível!

Hashtags: #explêndido #incrível #fabuloso #legal #legal #ótimo #rapsódico #revelador

Entrada 4



Figura 6: Entrada 4 de *Awesome*

Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: Veja "Prussia", *Hetalia: Axis Power/ Hetalia world series*<sup>20</sup>

Exemplo: Eu estava assistindo *Hetalia* ontem e meu computador congelou pela pura grandiosidade de *Prussia*

Hashtags: #hetalia #prussia #legal #incrível #estúpido #ruim

---

<sup>20</sup> Hetalia é uma série de mangá, e Prussia um de seus personagens.

## Entrada 5



**Figura 7: Entrada 5 de *Awesome***

Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: Uma palavra grudenta usada por americanos para cobrir as grandes lacunas de seu vocabulário. É uma das três palavras que formam a maioria das sentenças americanas  
Exemplo: O vocabulário americano consiste de apenas três palavras: Oh meu Deus; incrível e merda

Hashtags: #ómeudeus #merda #vocabulário #americano #sentensa<sup>21</sup>

Tabela 2: análise de *Awesome*

	Classe Gramatical	Campo semântico	Polissemia	Sinonímia	Antonímia	Hiperonímia	Hiponímia	Outros
Entrada 1	-	-	-	-	-	-	-	X
Entrada 2	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 3	X	-	-	-	-	-	-	X
Entrada 4	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 5	-	-	-	-	-	-	-	X

O primeiro aspecto que gostaríamos de ressaltar, diz respeito à coluna *Outros* da tabela. As três marcações que aparecem nessa coluna estão relacionadas com um apontamento em comum, feito pelos autores das entradas 1, 3 e 5. Mesmo que de forma

<sup>21</sup> Traduzimos desta maneira para ilustrar o erro de grafia presente no texto original, em que o autor usa *sentance* ao invés de *sentence*.



jocosa, todos eles comentam sobre a ampla circulação de *Awesome*, e isso oferece ao usuário uma ideia de frequência com que o termo é utilizado e, por isso, consideramos que, ao realizarem essas considerações, esses autores estão mobilizando conhecimento metalinguístico.

As *hashtags* vinculadas às definições 1, 3 e 4 configuram o que, anteriormente, chamamos de uso em potencial dos conceitos que constituem os parâmetros analíticos. As *hashtags* *#amazing* e *#brilliant*, encontradas na definição 1, e *#splendid*, *#amazing* e *#fabulous* encontradas na definição 3, poderiam expressar sinonímia. Nas definições 1, 3 e 4, foram inseridas *hashtags* cujos significados poderiam formar campos semânticos em relação a *Awesome*, como *#cool*, *#good*, *#alright*, *#rhapsodic*<sup>22</sup> que, embora não sejam sinônimos para o verbete em questão, pois não expressam o mesmo grau de intensidade que *Awesome*, também são adjetivos que podem ser empregados para dizer que algo ou alguém é bom, agradável, legal.

Ainda na quarta entrada, o autor também insere as *hashtags* *#stupid* e *#sucky*, que podem ser traduzidos para estúpido e desagradável/ ruim, respectivamente; esses verbetes apresentam significados contrários ao de *Awesome* e, por isso, poderiam operar como marcações de antonímia. Todavia, apenas a terceira definição oferece uma visão efetivamente metalinguística, visto que o autor é o único a expressar explicitamente uma característica metalinguística acerca de *Awesome*, pontuando a classe gramatical à qual o verbete pertence.

Há dois fatores que poderiam explicar o fato de um autor pontuar a classe gramatical de um verbete: familiarização com a ferramenta e a acessibilidade à informação. Isto é, os autores inserem informações quanto a classe gramatical dos verbetes por ser um elemento comum em definições de dicionários elaborados por especialistas, o que indica familiarização com a ferramenta, mas também porque se trata de uma informação de fácil acesso no sentido de que basta uma pesquisa em um site de busca, tal qual o Google, para que se descubra a classe gramatical à qual um verbete pertence.

---

<sup>22</sup> Rhapsodic: extravagantemente entusiasmado; em êxtase. Disponível em <http://www.dictionary.com/browse/rhapsodic>

Também é interessante apontar que alguns dos exemplos construídos pelos autores não exemplificam de fato o significado do termo definido, e, muitas vezes, se aproximam de brincadeiras/piadas, como é o caso nas definições 1 e 5. Em outras situações os autores constroem exemplos relacionados a conhecimentos específicos e/ ou afinidades pessoais, como na entrada 4, em que o autor busca exemplificar o termo *Awesome* utilizando um anime como referência; para alguém que não assiste, não conhece ou não de Prussia, esse exemplo não auxiliaria na compreensão do termo, tampouco dissolve dúvidas sobre como empregá-lo; além disso, há nesse exemplo um grau de subjetividade muito grande que deveria ser evitado em ferramentas metalinguísticas, como um dicionário.

Nesse contexto é importante relembrar a ideia de universal e totalizante referente à escrita, cujo objetivo reside em encontrar um denominador comum (LEVY, 1999, p.116), ou seja, algo que possa ser compartilhado e compreendido por pessoas de diferentes países do mundo que acessem informações de uma mesma fonte, o que não acontece no exemplo produzido pelo autor da entrada 4 de *Awesome*, uma vez que o grau de subjetividade utilizado pelo autor torna o exemplo muito restrito.

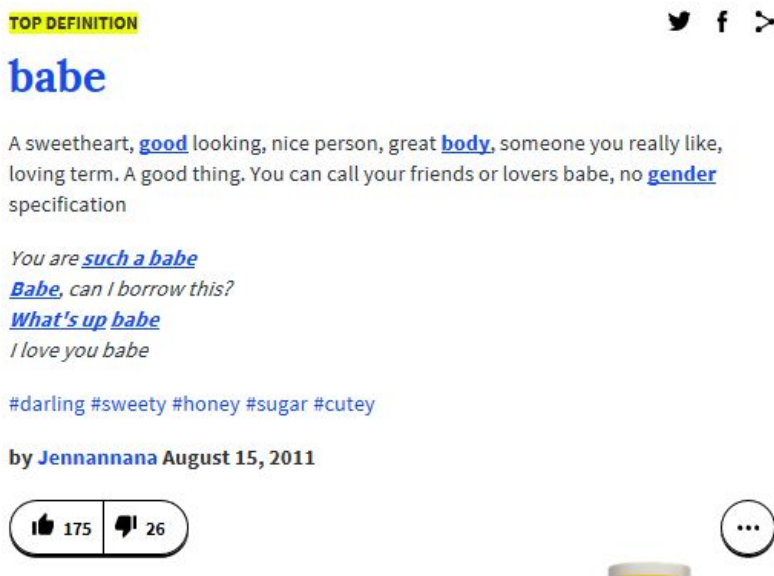
Ainda sobre a entrada 4, é válido pontuar que uma das hashtags inseridas pelo autor, é *Awesome*, o próprio termo em definição, e isso pode denotar que o autor da entrada 4 não está muito familiarizado ou com a função da hashtag no TUD ou com a noção de sinonímia. Além disso, há uma imprecisão no exemplo construído por esse autor que emprega *Awesomeness* para exemplificar o adjetivo a ser definido, termo que varia de *Awesome*, mas que não possui o mesmo sentido, visto que a adição do sufixo *ness* transformaria o adjetivo *Awesome* em um substantivo, aqui traduzido para grandiosidade. Esse tipo de problema não ocorreria em um dicionário elaborado por especialistas, visto que lexicógrafos dispõem de conhecimento metalinguístico e, portanto, não teriam dificuldades para distinguir um substantivo de um adjetivo, *Awesomeness* de *Awesome*.

Desse modo, ainda que três dos autores apontem para a ampla circulação de *Awesome* e que algumas entradas apresentem hashtags que poderiam configurar campos semânticos, sinonímia ou antonímia, ocorreu apenas uma consideração metalinguística efetiva acerca de *Awesome*, referente à entrada 3 em que o autor atenta para a classe

gramatical à qual *Awesome* pertence. Além da pouca mobilização de metalinguagem, também percebemos que algumas entradas apresentam problemas em seus exemplos.

## Análise de *Babe*

### Entrada 1



The image shows a screenshot of the Urban Dictionary entry for the word "babe". At the top left, there is a yellow box with the text "TOP DEFINITION". To the right of this box are three social media icons: a Twitter bird, a Facebook 'f', and a share icon. Below these icons, the word "babe" is written in a large, bold, blue font. Underneath the word is a definition: "A sweetheart, [good](#) looking, nice person, great [body](#), someone you really like, loving term. A good thing. You can call your friends or lovers babe, no [gender](#) specification". Below the definition are three example sentences: "You are [such a babe](#)", "[Babe](#), can I borrow this?", and "[What's up babe](#)". Below the examples are three more example sentences: "I love you babe", "#darling #sweety #honey #sugar #cutey", and "by Jennannana August 15, 2011". At the bottom left of the entry, there is a thumbs-up icon with the number "175" and a thumbs-down icon with the number "26". To the right of these icons is a circular icon with three dots inside, representing a menu or options.

**Figura 8: Entrada 1 de Babe**

**Fonte: *The Urban Dictionary***

Definição: Uma pessoa legal, querida, de boa aparência, ótimo corpo, alguém de quem você realmente gosta, termo de amor. Uma coisa boa. Você pode chamar seus amigos ou parceiros de *babe*, sem especificação de gênero.

Exemplos:

1. Você é um *querido*
2. *Babe*, posso pegar isso emprestado?
3. E aí, *babe*?
4. Eu amo você, *babe*

Hashtags: #querido #amorzinho #docinho #amor #fofura

## Entrada 2



Figura 9: Entrada 2 de *Babe*  
Fonte: *The Urban Dictionary*

### Definições

1. Termo de carinho
2. Adjetivo usado para descrever uma garota bonita, às vezes descreve rapazes

### Exemplos:

1. Hey, babe, eu senti sua falta
2. Todos os garotos acham que a Melanie é uma gata.

## Entrada 3



Figura 10: Entrada 3 de *Babe*  
Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: Bonito(a), doce, como *babe*

Exemplo: Hallie, eu amo você *babes*

## Entrada 4

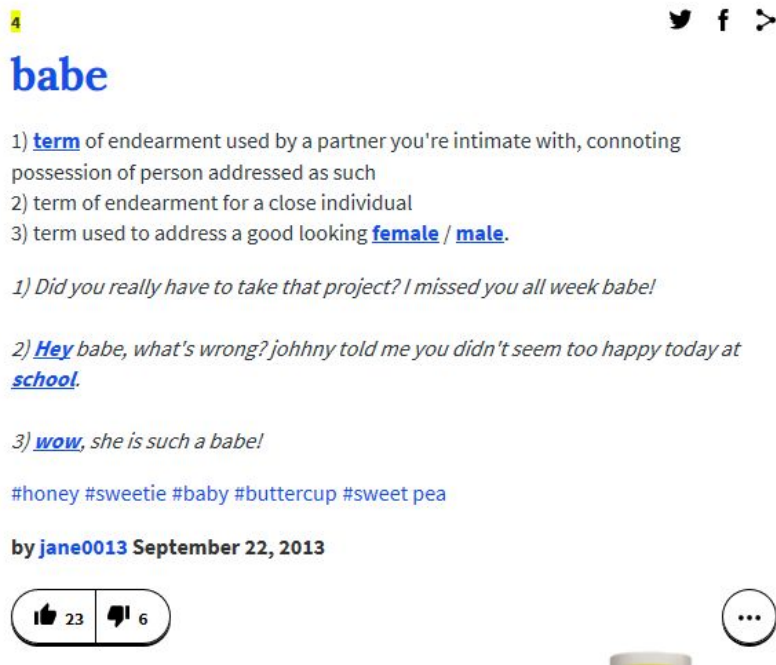


Figura 11: Entrada 4 de *Babe*

Fonte: *The Urban Dictionary*

### Definições:

1. Termo de carinho usado por alguém de quem se é íntimo, conotando posse da pessoa a quem se dirige como tal
2. Termo de carinho usado para referir-se à um indivíduo próximo
3. Termo usado para referir-se a uma mulher ou um homem de boa aparência

### Exemplos

1. Você realmente tem que participar daquele projeto? Eu senti sua falta a semana toda *babe*
2. Hey *babe*, o que houve? johhny me disse que você não parecia muito feliz hoje na escola
3. Nossa, ela é uma *gata*

Hashtags: #querido #amor #baby #docinho #docinho

## Entrada 5



**Figura 12: Entrada 5 de Babe**

**Fonte: The Urban Dictionary**

Definição: A palavra é para ambos os gêneros, e quando você usa em uma sentença, isso dá encorajamento para pessoa a quem você está se referindo, isso diz a ela que você a considera fofa e com certa posse sobre ela.

Exemplo: Eu chamei minha gerente de *babe* e ela ficou *emputecida*

Hashtags: #baby #babe #namorada #bonito #fofo

**Tabela 3: análise de Babe**

	Classe Gramatical	Campo semântico	Polissemia	Sinonímia	Antonímia	Hiperonímia	Hiponímia	Outros
Entrada 1	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 2	X	-	X	-	-	-	-	-
Entrada 3	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 4	-	-	X	-	-	-	-	-
Entrada 5	-	-	-	-	-	-	-	-

Quatro das cinco entradas que compõem o grupo de análise de *Babe* apresentam definições que giram em torno dos três sentidos indicados pela autora da quarta entrada, a qual defende que *Babe* pode significar (i) um termo de carinho usado por alguém de quem se é íntimo, conotando posse da pessoa a quem se dirige como tal; (ii) um termo de carinho usado para referir-se a um indivíduo próximo; ou (iii) um termo usado para referir-se a uma

mulher ou um homem de boa aparência. Ao articular esse conjunto de definições, a autora está atentando para a polissemia do verbete.

O autor da segunda entrada já havia definido *Babe* como “termo de carinho”, no entanto, a autora da quarta entrada é ainda mais específica ao apontar que esse termo de carinho pode ser usado em relações amorosas e em amizades, deixando ainda mais claras as possibilidades de uso do vocábulo. Na terceira definição que produz, ao assinalar que *Babe* pode ser usado para descrever mulheres homens de boa aparência, a autora faz considerações quanto ao uso do verbete, informando seu interlocutor que *Babe* não se refere a um gênero em específico, e por isso assinalamos a coluna outros, visto que esse comentário se trata de uma informação de registro do termo.

As definições postuladas pelo autor da entrada de número 1 estão em conformidade com todos os sentidos que a autora da quarta entrada atribuiu a *Babe*. O que diferencia as entradas 1 e 4 é o fato de que a autora da quarta entrada se preocupa em enumerar cada uma das possibilidades de sentido. Isso porque ela possivelmente entende que, apesar de serem próximos, cada um dos sentidos que ela atribuiu ao verbete é mobilizado em um determinado contexto. Portanto, a autora aponta que *Babe* pode ser utilizado para expressar carinho em relações românticas (definição 1) e entre amigos (definição 2), mas que também pode ser utilizado para referir-se a alguém que possua boa aparência.

O autor da primeira entrada apresenta ideias semelhantes; no entanto, ele não atenta para a polissemia do verbete. A maneira com que o autor constrói sua definição não nos permite afirmar se legal, querida, boa aparência, corpo bonito estão relacionados e, por isso, formariam, em conjunto, uma só definição, ou se cada um desses fatores opera individualmente, como mostra o esquema a seguir:

1. *Babe*.

- a. Uma pessoa legal, querida, de boa aparência, com um corpo bonito

2. *Babe*

- a. Uma pessoa legal, querida
- b. Uma pessoa de boa aparência e com um corpo bonito

### 3. *Babe*

- a. Uma pessoa legal/querida
- b. Uma pessoa de boa aparência
- c. Uma pessoa com o corpo bonito

Somente depois da leitura da entrada 4, a definição produzida pelo autor da entrada 1 torna-se mais clara. Todavia, não é esperado que o usuário do TUD que está buscando a definição de *Babe* leia uma variedade de entradas e compare-as a fim de delimitar o sentido do termo. Na realidade, considerando sobretudo que a entrada 1 se trata da *top definition*, o que teoricamente atestaria que essa definição possui maior qualidade de informações, é esperado que o usuário leia somente a primeira definição. Para alguém que já possui certo conhecimento da língua, seria mais fácil discernir os diferentes sentidos criados pelo autor da primeira entrada; no entanto, para um usuário com menor grau de familiaridade com o inglês, é possível que a definição não ajude na compreensão do verbete.

Ainda assim, vale ressaltar que, ao final da definição, o autor se preocupa em fazer pontuações quanto ao uso do verbete, assinalando que *Babe* (i) pode ser usado quando nos referimos aos nossos companheiros, e também quando nos referimos aos nossos amigos, e que (ii) não há restrição de gênero para o uso do termo, isto é, podemos usar *Babe* para nos referirmos aos amigos e às amigas, aos namorados e às namoradas. Essas informações tornam as possibilidades de uso mais claras e delimitadas, o que indica que o autor possui consciência metalinguística quanto ao uso do verbete.

O traço de polissemia também foi encontrado na segunda entrada de *Babe*. Assim como a autora da quarta entrada, o autor da entrada 2 entende ser possível atribuir mais de um sentido ao verbete em questão e, por isso, preocupou-se em evidenciar as particularidades de cada um deles. O autor da segunda entrada insere uma informação que diverge das apresentadas pelos autores das entradas 1, 4 e 5; de acordo com ele, quando utilizado para descrever pessoas de boa aparência, o verbete é mais frequentemente associado às mulheres.



Embora a percepção não vá de encontro com as outras, é necessário considerar que o autor buscou ponderar quanto ao uso do verbete, o que caracteriza mobilização de conhecimento metalinguístico visto que fornece informações acerca da noção de registro do termo. Um aspecto que deve ser mencionado diz respeito à entrada 2, em que o autor define *Babe* como um adjetivo, mas exemplifica o termo da seguinte maneira:

*Todos os garotos acham que a Melanie é uma gata.*

Ainda que o autor tenha buscado informar ao seu leitor à qual classe gramatical o termo em questão pertence, o que denota familiarização com o gênero verbete, o fez de maneira equivocada, pois, de acordo com esse exemplo, *Babe* seria um substantivo e não um adjetivo. É um fenômeno interessante, pois parece que a tentativa de informar esse elemento morfossintático se deu exclusivamente pela familiarização com o gênero, não porque o autor realmente tinha conhecimento metalinguístico acerca desse verbete, ou seja, a pontuação feita por esse autor se deu muito mais por indução, por cópia de modelização, do que por conhecimento de fato.

Assim como foi feito na análise anterior, gostaríamos de explorar as *hashtags* inseridas nas definições que os usuários-autores construíram para *Babe*. No momento de etiquetar os sentidos que produziram para o verbete em questão, os autores das entradas 1, 4 e 5 adicionaram às suas definições termos que poderiam ser entendidos como sinônimos de *Babe*, tais como #querido #amor #baby #docinho #fofura #bonito #fofo. Mesmo que as *hashtags* não caracterizem mobilização de conhecimento metalinguístico, por não expressarem explicitamente conceitos linguísticos, parece-nos que essa seção do paradigma definicional pré-estabelecido pelo TUD incentiva a inserção de termos semelhantes ao que está sendo definido.

O objetivo do uso das *hashtags* nas definições é estabelecer conexão entre verbetes que possam estar vinculados de alguma forma, seja porque possuem sentidos semelhantes, o que se relaciona com noção de sinonímia, ou porque estão associados a um mesmo contexto, o que se relaciona com a noção de campo semântico. Entretanto, percebemos que os usuários tendem a priorizar os termos que se associam ao verbete a em questão, por meio

do sentido, ou seja, a maioria dos termos que são inseridos nas hashtags configurariam relações de sinonímia com o verbete em definição.

Outro aspecto que nos chamou atenção ao longo das análises diz respeito à coluna “outros” da tabela. Quatro dos cinco autores buscaram fazer ponderações quanto ao uso de *Babe*, considerando a que gênero se referir quando usar o verbete e em quais tipos de relação é possível chamar alguém de *Babe* para demonstrar afeto/carinho. Quatro dos cinco autores posicionaram-se acerca do primeiro quesito; os autores das entradas 1, 4 e 5 defendem que não há restrição de gênero para uso do verbete; já o autor da entrada 2 afirma que o verbete é mais comumente associado às mulheres que aos homens. Para nós, não é relevante saber se a maioria está correta ou não, mas considerar a preocupação recorrente entre os autores.

O mesmo acontece em relação ao segundo aspecto mencionado; considerando que *Babe*, como termo de carinho, é mais comumente usado em relacionamentos românticos/amorosos. Os autores das entradas 1 e 4 pontuaram também ser possível usar do termo quando queremos nos referir a amigos. Mais uma vez, os autores buscam esclarecer e definir as possibilidades de uso de *Babe*, e esse movimento caracteriza mobilização de conhecimento metalinguístico.

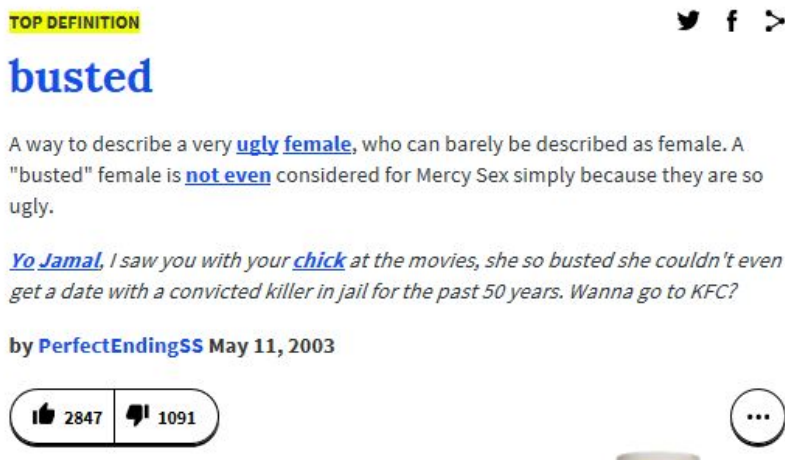
Antes de seguir para a próxima análise, cremos ser necessário apontar para algumas questões. Primeiramente, é importante atentar para o fato de que, em dez entradas, cinco de *Awesome* e cinco de *Babe*, apenas três apresentaram pelo menos um dos traços de metalinguagem que propusemos para a análise de dados. Ainda nesse sentido, vale apontar que, dessas três definições, duas apresentam informações sobre classe gramatical (entrada 3 de *Awesome* e entrada 2 de *Babe*) e duas expressam polissemia (entradas 2 e 4 de *Babe*).

Até então, esses números nos mostram que, apesar de ser um dicionário de construção colaborativa, há mobilização de metalinguagem, mas em proporções pequenas. Outros dois fatores que comentamos e que também merecem atenção são (i) o movimento gerado pelo uso das hashtags no paradigma definicional e (ii) as pontuações da coluna outros, a qual foi utilizada por três autores de *Awesome* para apresentar informações sobre

frequência do verbete, e por três autores de *Babe* para apresentar informações sobre uso do verbete.

## Análise de *Busted*

### Entrada 1



The image shows a screenshot of the Urban Dictionary entry for the word "busted". At the top left, there is a yellow box with the text "TOP DEFINITION". To the right of this box are three social media icons: a bird (Twitter), a lowercase 'f' (Facebook), and a right-pointing chevron (Share). Below these icons, the word "busted" is written in a large, bold, blue font. Underneath the word is a definition: "A way to describe a very ugly female, who can barely be described as female. A "busted" female is not even considered for Mercy Sex simply because they are so ugly." Below the definition is an example sentence: "Yo Jamal, I saw you with your chick at the movies, she so busted she couldn't even get a date with a convicted killer in jail for the past 50 years. Wanna go to KFC?". Below the example is the author's name and date: "by PerfectEndingSS May 11, 2003". At the bottom left, there are two buttons: a thumbs-up icon with the number "2847" and a thumbs-down icon with the number "1091". At the bottom right, there is a circular icon with three dots inside, representing a menu or options.

**Figura 13: Entrada 1 de *Busted***

**Fonte: *The Urban Dictionary***

-

Definição: Uma forma de descrever uma mulher muito feia, que mal pode ser descrita como mulher. Uma mulher “horrrível” não é nem mesmo considerada para *sexo de misericórdia* simplesmente porque elas são muito feias

Exemplo: Ei Jamal, eu vi você com uma garota no cinema, ela era tão horrrível que nem mesmo conseguiria um encontro com um assassino condenado que esteve preso por 50 anos.

## Entrada 2

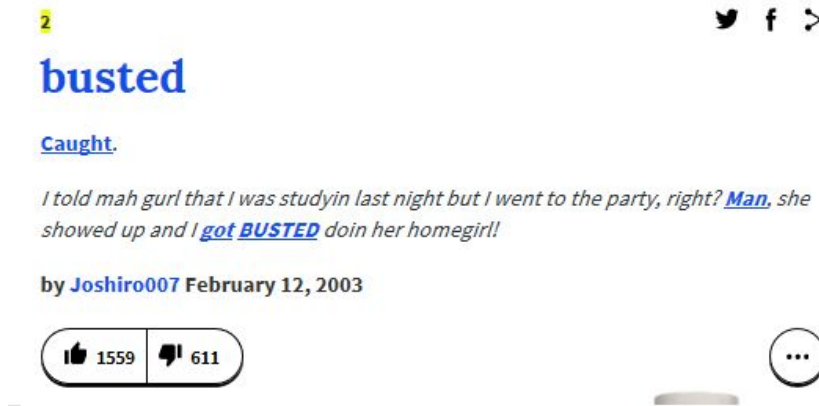


Figura 14: Entrada 2 de *Busted*  
Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: Pego

Exemplo: Eu disse para minha menina que eu estava estudando noite passada mas eu fui para a festa, certo? Cara, ela apareceu e eu fui PEGO transando com a amiga dela

## Entrada 3

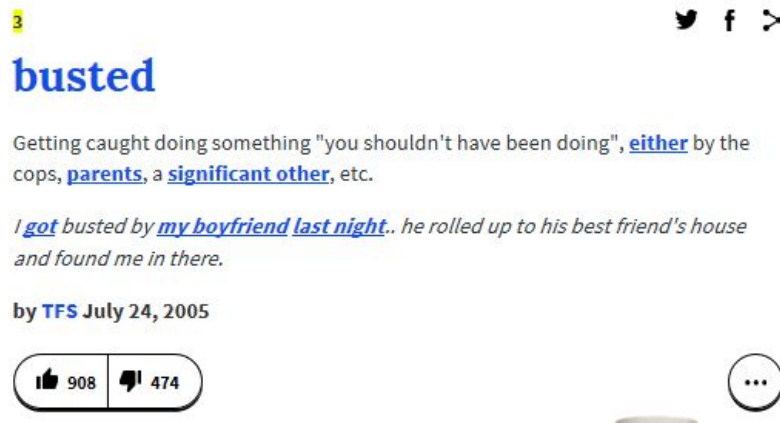


Figura 15: Entrada 3 de *Busted*  
Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: Ser pego fazendo algo que você não deveria estar fazendo, seja por policiais, pais, parceiros, etc.

Exemplo: Eu fui pega pelo meu namorado noite passada.. Ele foi para a casa do melhor amigo dele e me encontrou lá

## Entrada 4



**Figura 16: Entrada 4 de Busted**  
Fonte: *The Urban Dictionary*

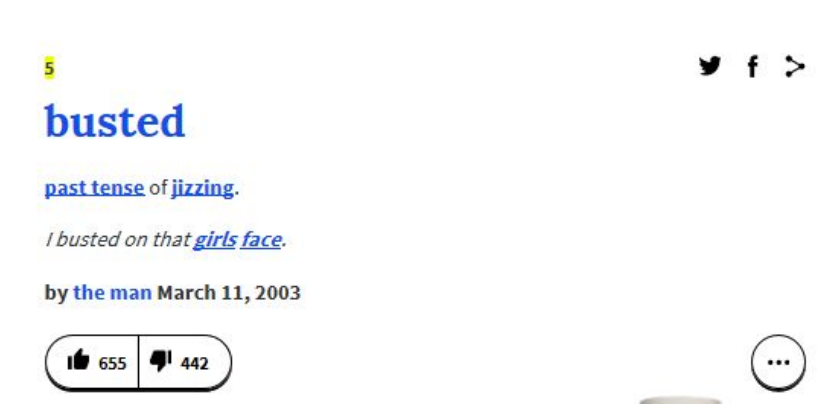
### Definições

1. Quebrado, não funcionando corretamente, não funciona
2. Pego por policiais

### Exemplos

1. Esse rádio está quebrado
2. Não acelere ou você será pego

## Entrada 5



**Figura 17: Entrada 5 de Busted**  
Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: Passado de *gozar*

Exemplo: Eu gozei no rosto daquela menina

Tabela 4: análise de *Busted*

	Classe Gramatical	Campo semântico	Polissemia	Sinonímia	Antonímia	Hiperonímia	Hiponímia	Outros
Entrada 1	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 2	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 3	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 4	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 5	-	-	-	-	-	-	-	X

As informações presentes nesse grupo de análise nos mostram que *Busted* apresenta alguns sentidos diferentes. Para o autor da *top definition*, o verbete é usado para descrever uma mulher muito feia. Para os autores das entradas 2, 3 e 4 *Busted* é empregado como uma equivalência de *caught*, “ser pego”. O autor da entrada 4 também pontua que o verbete pode ser usado para qualificar algo que está estragado ou que não está funcionando direito. Por sua vez, o autor da quinta entrada afirma que *Busted* é o passado do verbo *jizzing*, que significa ejacular.

Desse modo, o interlocutor é introduzido a quatro possíveis significados, sendo “pego” o único recorrente entre eles. Além disso, quatro dos cinco autores apresentam um único sentido para *Busted* em suas entradas. Apenas o autor da entrada 4 atenta para o fato de que o verbete pode expressar mais de um sentido, o que, no entanto, não caracteriza polissemia, mas homonímia dada a não correlação dos possíveis sentidos. A soma desses dois fatores pode obstaculizar a compreensão de *Busted*, visto que a pluralidade do termo pode ser denotada por meio da comparação entre as entradas, mas não é apresentada em cada uma delas.

Ou seja, acessar a totalidade de informações referentes ao verbete dependeria de o usuário ler mais de uma entrada, pois isso permitiria que ele comparasse os possíveis sentidos o que poderia facilitar a compreensão e o uso do verbete. Ao mesmo tempo que esse fenômeno ilustra o que Levy (1999) postula quanto ao universal totalizante gerado pela cibercultura, em que todas as subjetividades são englobadas e aceitas, ele pode também

tornar a pesquisa do usuário mais árdua, como é o caso do conjunto de entradas referentes ao verbete *Busted*.

Em um caso como esse, as abonações e a indicação de propriedades metalinguísticas do termo poderiam auxiliar o interlocutor no momento de discernir os diferentes sentidos de *Busted*. Por exemplo, o autor da entrada 1 poderia ter indicado que, no contexto dado, *Busted* exerce função de adjetivo; os autores que entendem que o termo é uma equivalência para “pego” poderiam ter explicitado que, nesse caso, *Busted* é uma partícula integrante da expressão *to get busted*. O autor da entrada 5 poderia atentar para o fato de que, na realidade, *Busted* é o passado do verbo *To bust*. Assim, embora *Busted* possua diferentes sentidos, o grupo de análise referente ao verbete não apresentou traços de metalinguagem no corpo das definições.

## Análise de *Cool*

### Entrada 1



The image shows a screenshot of the Urban Dictionary entry for the word "cool". At the top left, there is a yellow box with the text "TOP DEFINITION". To the right of this box are icons for Twitter, Facebook, and a share icon. Below the box, the word "cool" is written in a large, blue, sans-serif font with a speaker icon to its right. Underneath the word is a paragraph of text: "The best way to say **something** is neat-o, awesome, or swell. The phrase "cool" is very relaxed, never goes out of style, and **people will** never laugh at you for using it, very convenient for people like me who don't care about what's "in."". Below this paragraph are three example sentences: "Homestar is cool.", "The Red Sox are cool.", and "Twinkies are cool.". Under the examples, it says "by Cool guy May 07, 2003". At the bottom left, there are two buttons: a thumbs-up button with the number "12670" and a thumbs-down button with the number "2778". At the bottom right, there is a circular icon with three dots inside.

**Figura 18: Entrada 1 de *Cool***  
**Fonte: *The Urban Dictionary***

Definição: A melhor maneira de dizer que algo é fantástico, incrível ou excelente. A expressão *cool* é descontraída, nunca sai de moda, e as pessoas nunca irão rir de você por usá-la, muito conveniente para pessoas que como eu não se importam com o que está na moda.

## Exemplos

1. *Homestar* é incrível<sup>23</sup>
2. Os *Red Sox* são incríveis<sup>24</sup>
3. *Twinkies* são incríveis<sup>25</sup>

## Entrada 2



The image shows a screenshot of the Urban Dictionary entry for the word "cool". At the top left, there is a small yellow square with the number "2". To the right of this are social media icons for Twitter, Facebook, and a share icon. The word "cool" is written in a large, blue, sans-serif font with a speaker icon to its right. Below the word is a list of eight numbered definitions. The first three definitions are: 1. awesome, 2. popular; like in a social hierarchy, and 3. used when a conversation goes silent. The remaining five definitions are numbered 4 through 8 and include examples of usage. At the bottom of the entry, it says "by deerga\_sid June 09, 2005". Below this is a box containing two icons: a thumbs up icon with the number "2406" and a thumbs down icon with the number "818". To the right of this box is a circular icon with three dots inside, representing a menu or options.

**Figura 19: Entrada 2 de Cool**

**Fonte: *The Urban Dictionary***

## Definições

1. Incrível
2. Popular; em uma hierarquia social
3. Usado quando uma conversa se silencia

<sup>23</sup> Homestar Runner é uma série de desenho animado que circula na Internet. O desenho criado por *The Brothers Chaps* é uma comédia que mistura humor surreal, auto-paródia e referências da cultura pop dos anos 1970, 1980, 1990 e início da década de 2000.

<sup>24</sup> O *Red Sox* é um time profissional de beisebol, fundado em Boston, Estados Unidos, que pertence a divisão Leste da Liga Americana de beisebol.

<sup>25</sup> *Twinkie* é um bolinho recheado produzido nos Estados Unidos, que é caracterizado como um *snack cake*; um bolo de porção individual, ideal para lanches, similar ao bolinho *Ana Maria* vendido no Brasil.



4. Legal
5. *Wicked*<sup>26</sup>
6. *Bom, ótimo*
7. Não quente, mas não frio
8. Estar *ok* com o outro, não ser maldoso com o outro, mas não necessariamente ser legal, apenas não maldoso

#### Exemplos

1. Aquela bicicleta nova é incrível
2. Aquele garoto Andrew é muito popular
3. SILÊNCIO..... Legal
4. Ele me deu o almoço dele quando eu esqueci o meu; ele é muito legal
5. That's cool new
6. a. Você estava ótimo no *Halo 2* /  
b. Aquele sanduíche parece ótimo
7. Meu sorvete está fresco
8. Depois da briga, Bill perguntou para Andrew, “estamos bem?”, e Andrew respondeu “Sim, estamos bem”

#### Entrada 3



**Figura 20: Entrada 3 de *Cool***  
**Fonte: *The Urban Dictionary***

Definição: Uma palavra para se usar quando você não sabe mais o que dizer, ou quando você não está interessado na conversa. Às vezes, pode ser usada quando você não tem nenhum conhecimento sobre o assunto em pauta ainda que queira agir como se soubesse tudo.

<sup>26</sup> deerga\_sid usa o verbete *wicked* em sua definição, no entanto, considerando que esse termo possui mais de um significado e que o mais corrente está relacionado com algo negativo, o autor deixa claro que, nesse contexto, *wicked* refere-se à gíria da Nova Inglaterra para *Cool*.

Exemplo

Mary: Eu acabei de ver um gatinho muito fofo

Tom: Legal


Entrada 4

4 🐦 f >

**Cool** 🔊

[Ironic](#) deconstruction of an [ideal state](#)

*Michael Jordan's appraisal of commercials for the consumer-oriented McDonald's was a [cool](#) deconstruction of the 1950's [model athlete](#)*



via giphy

by [kvikaas](#) August 28, 2017

👍 20 🗨️ 3 ⋮

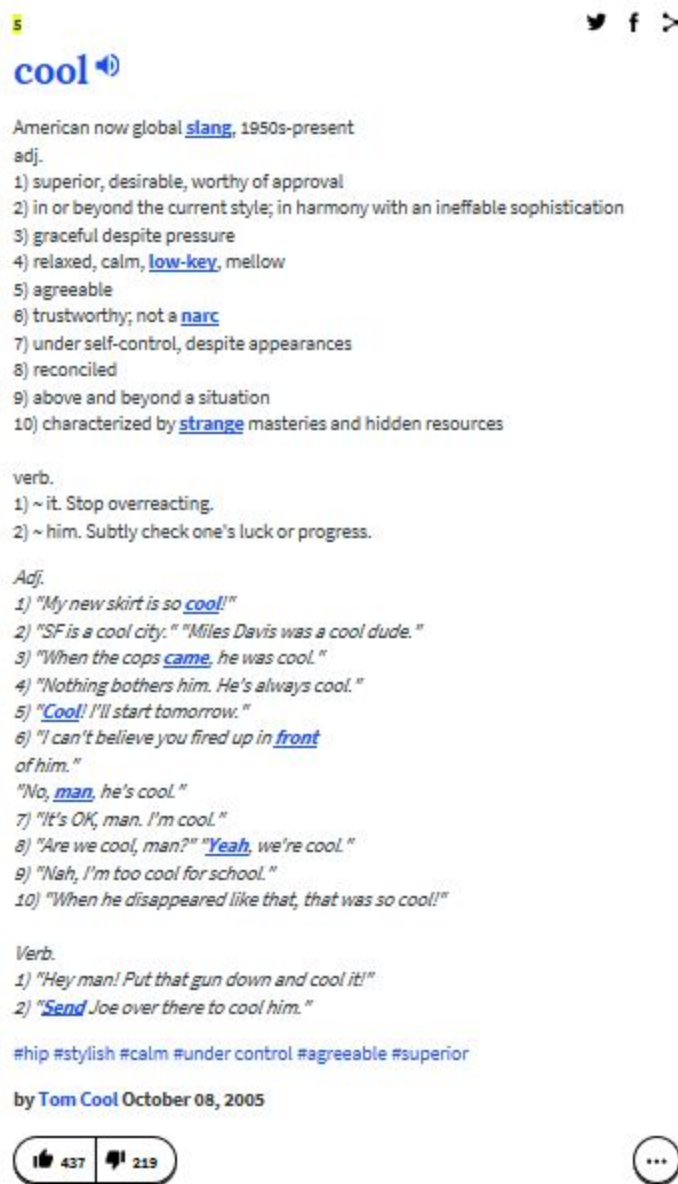
**Figura 21: Entrada 4 de *Cool***

**Fonte: *The Urban Dictionary***

Definição: Desconstrução irônica de um estado ideal

Exemplo: A avaliação de Michael Jordan sobre os comerciais orientados para o consumidor do McDonald foi uma desconstrução legal do atleta modelo dos anos 1950

## Entrada 5



The image shows a screenshot of the Urban Dictionary entry for the word "cool". At the top left, there is a small yellow square with the number "5". To the right of the word "cool" are social media icons for Twitter, Facebook, and a share icon. The word "cool" is written in a large, blue, sans-serif font. Below the word, the text reads: "American now global [slang](#), 1950s-present". Underneath, it says "adj." followed by a list of ten numbered definitions. The first three definitions are: "1) superior, desirable, worthy of approval", "2) in or beyond the current style; in harmony with an ineffable sophistication", and "3) graceful despite pressure". The fourth definition is "4) relaxed, calm, [low-key](#), mellow". The fifth is "5) agreeable". The sixth is "6) trustworthy; not a [narc](#)". The seventh is "7) under self-control, despite appearances". The eighth is "8) reconciled". The ninth is "9) above and beyond a situation". The tenth is "10) characterized by [strange](#) masteries and hidden resources". Below the adjectives, it says "verb." followed by two numbered definitions: "1) ~ it. Stop overreacting." and "2) ~ him. Subtly check one's luck or progress." Underneath the verb definitions, it says "Adj." followed by ten numbered example sentences. The first is "1) 'My new skirt is so [cool](#)!'". The second is "2) 'SF is a cool city.' 'Miles Davis was a cool dude.'". The third is "3) 'When the cops [came](#), he was cool.'". The fourth is "4) 'Nothing bothers him. He's always cool.'". The fifth is "5) '[Cool](#)! I'll start tomorrow.'". The sixth is "6) 'I can't believe you fired up in [front](#) of him.'". The seventh is "7) 'No, [man](#), he's cool.'". The eighth is "8) 'It's OK, man. I'm cool.'". The ninth is "9) 'Are we cool, man?' 'Yeah, we're cool.'". The tenth is "10) 'When he disappeared like that, that was so cool!'". Below the example sentences, it says "Verb." followed by two numbered definitions: "1) 'Hey man! Put that gun down and cool it!'". The second is "2) '[Send](#) Joe over there to cool him.'". Below the verb definitions, there are several hashtags: "#hip #stylish #calm #under control #agreeable #superior". At the bottom left, it says "by Tom Cool October 08, 2005". At the bottom center, there is a button with a thumbs up icon, the number "437", a thumbs down icon, and the number "219". At the bottom right, there is a circular icon with three dots inside.

**Figura 22: Entrada 5 de Cool**

**Fonte: The Urban Dictionary**

### Definições

Gíria americana agora global, 1950 até o presente

### Adjetivo

1. Superior, desejável, digno de aprovação
2. Na moda, ou além da moda atual; em harmonia com uma sofisticação inefável
3. Gracioso apesar da pressão

4. Relaxado, calmo, quieto, sossegado<sup>27</sup>
5. Acordado
6. Confiável; não um dedo-duro<sup>28</sup>
7. Sob autocontrole, apesar das aparências
8. Reconciliado
9. Acima e além de uma situação
10. Caracterizado por domínios estranhos e recursos ocultos

#### Verbo

1. *Cool it.* Parar de reagir exageradamente
2. *Cool him.* Verificar sutilmente a sorte ou o progresso de alguém

#### Exemplos para *Adjetivo*

1. Minha saia nova é tão legal!
2. São Francisco é uma cidade maneira
3. Quando os policiais chegaram, ele estava tranquilo
4. Nada o incomoda. Ele é sempre calmo
5. Certo! Eu vou começar amanhã!
6. (A) Eu não acredito que você acendeu na frente dele. (B) Não, cara, ele é legal
7. Está tudo bem, cara, eu estou tranquilo
8. (A) Estamos bem, cara? (B) Sim, nós estamos
9. Ah, eu sou legal demais para a escola
10. Quando ele desapareceu daquele jeito, foi tão legal

#### Exemplos para *Verbo*

1. Hey cara! Abaixa essa arma e se acalma
2. Mande o Joe lá para checar ele

Hashtags: *#descolado #estiloso #calmo #sob controle #agradável #superior*

---

<sup>27</sup> O verbete utilizado pelo autor foi *Mellow*, e também pode ser entendido como *calmo, relaxado*

<sup>28</sup> O verbete utilizado pelo autor foi *Narc*. Esse termo tornou-se algo parecido com *dedo-duro* por extensão de sentido, visto que, em sua origem, o termo está relacionado com oficiais da narcóticos que tem por objetivo reportar práticas ilícitas às autoridades

Tabela 5: análise de *Cool*

	Classe Gramatical	Campo semântico	Polissemia	Sinonímia	Antonímia	Hiperonímia	Hiponímia	Outros
Entrada 1	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 2	-	-	X	-	-	-	-	-
Entrada 3	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 4	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 5	X	-	X	-	-	-	-	X

O primeiro fator que nos chamou a atenção no paradigma definicional produzido pelo autor da entrada 1 de *Cool* foi o uso dos termos *neat-o*, *awesome*, *swell*. Parece-nos que o autor construiu uma definição para o verbete com base na paráfrase de seu sentido, um artifício comumente usado em dicionários elaborados por especialistas. Contudo, nesse caso, é possível que o uso desse recurso não auxilie na compreensão do vocábulo em questão, visto que duas das três palavras escolhidas pelo autor são menos conhecidas que o próprio *Cool*. A entrada 1 de *Cool* é, até então, a primeira a apresentar informações de registro do verbete. Além de afirmar que o termo tornou-se comum na década de 50, o autor, mesmo que com tom de brincadeira, assinala para a ampla circulação de *Cool* ao afirmar que o termo “nunca sai de moda”.

Entretanto, apesar de comentar sobre a difusão do termo, o autor não atenta para características simples, como a classe gramatical à qual *Cool* pertence, por exemplo. Soma-se a isso o fato de que as abonações vinculadas à primeira entrada foram construídas a partir de informações muito específicas; os exemplos elaborados pelo autor apresentam os termos *homestar*, *red sox*, *twinkies* que, respectivamente, fazem referência a uma animação disponibilizada no YouTube, a um time de beisebol de Boston e a um bolinho recheado vendido nos Estados Unidos. É possível que os usuários que procuram por *Cool* no TUD não saibam o que essas três palavras significam. Nesse caso, portanto, os exemplos não auxiliam na compreensão do termo e, na realidade, podem até engajar o interlocutor em outras pesquisas, adicionando mais etapas ao processo de compreensão do termo.

Nesse contexto, é válidos explorar as considerações que Rey-Debove (1984) faz acerca do papel das exemplificações em definições de dicionários. De acordo com a autora, a exemplificação é um elemento comum às microestruturas de dicionários; utilizar desse recurso tem por objetivo “mostrar a palavra definida em funcionamento e ministrar provas do que se acaba de afirmar” (Rey-Debove, 1984, p.66).

Embora Rey-Debove ainda pontue que os exemplos são dispensáveis, no sentido de que esse elemento não é constituinte obrigatório da estrutura mínima de uma definição, a autora defende que em muitos casos os exemplos fornecem “a informação sintática necessária sobre as restrições seletivas (tal verbo tem sempre um sujeito animado, tal adjetivo só se emprega com tal palavra, etc.)” de um verbete (REY-DEBOVE, 1984, p.66). Dessa forma, espera-se que os exemplos sejam esclarecedores, que apresentem informações capazes de dissolver percepções vagas e/ou dúvidas sobre como utilizar um termo, o que não acontece em alguns dos exemplos analisados até então, como é o caso da entrada 4 de *Awesome* e da entrada 1 de *Cool*.

No que tange à segunda entrada de *Cool*, o primeiro aspecto de destaque foi a quantidade de sentidos e abonações que o autor produziu para o termo. Ao distinguir os possíveis sentidos do termo e criar um exemplo para cada um dos que foram enumerados, o autor não só demonstra estar familiarizado com a estrutura dos paradigmas definicionais utilizados em dicionários elaborados por especialistas, como também expressa a polissemia de *Cool*. Contudo, ainda que o autor tenha buscado oferecer uma variedade de informações acerca dos possíveis sentidos de *Cool*, ele não esclarece ao leitor a diferença entre os sentidos empregados em 1, 4 e 6, os quais, de antemão, parecem sinônimos.

Em um dicionário elaborado por especialistas, é provável que esses quatro verbetes (*awesome, cool, nice, great*) estivessem dispostos em uma única entrada, dada a semelhança de sentidos existente entre eles; tal organização evitaria a redundância presente na entrada 2 de *Cool* que parece ter sido gerada pela essa separação. É importante observar que o autor comete o mesmo equívoco ao separar os termos *nice* e *wicked*, que são muito similares e, portanto, deveriam estar em uma mesma definição. Esses dois fenômenos, presentes na

entrada 2 de *Cool*, nos permitem perceber de que maneira a produção colaborativa recupera, de certa forma, os moldes difundidos de elaboração de definição de verbetes em dicionários.

Em seguida, a terceira e quarta entrada de *Cool* são as que menos providenciam informações acerca dos sentidos do termo para os interlocutores. O autores de ambas as entradas apontam para possíveis contextos de uso do verbete; o da entrada 3 afirma que o termo pode ser usado (i) quando você não sabe mais o que dizer, (ii) quando você não está interessado na conversa (iii) quando você não tem nenhum conhecimento sobre o assunto em pauta, e autor da entrada 4 que *Cool* se trata de uma desconstrução irônica de um estado ideal.

Nenhuma dessas quatro pontuações pode ser entendida como uma definição, pois, na realidade, elas não determinam sentidos para *Cool*, apenas indicam quando o termo pode ser usado. Há uma mudança muito grande da segunda para a terceira e quarta entradas; se na entrada 2 temos um autor mais consciente da pluralidade de sentidos de *Cool* e mais sensível à estrutura de uma definição, que se preocupa em discriminar as diferenças desses sentidos, elaborando uma abonação para cada um deles, temos, nas entradas 3 e 4, autores que nem mesmo atentam para a definição de *Cool*, fornecendo poucas informações aos interlocutores.

A quinta e última entrada de *Cool* é, até então, a que mais se aproxima de uma definição elaborada por um especialista e, também, a que mais expressa traços metalinguísticos. Parece-nos que o autor conhece bem o gênero verbete, prova disso é o uso de “~” para substituir *Cool* nas duas definições em que o verbete é empregado como verbo; esse artifício é comum em dicionários produzidos por especialistas e, apesar de ser uma marca sutil, nos diz muito sobre a percepção desse usuário acerca desse contexto de produção. Primeiramente, autor atenta para o fato de que *Cool* passou a circular na língua inglesa a partir de 1950 e que o uso desse verbete é comum até a atualidade.

Essa afirmação caracteriza mobilização de conhecimento metalinguístico, pois informa ao interlocutor sobre o registro e a frequência do termo. Em seguida, o autor apresenta doze possíveis sentidos para *Cool*, subdividindo-os em duas classes gramaticais, adjetivo e verbo. O conjunto de acepções em que *Cool* desempenha papel de adjetivo é

constituído por dez definições; a polissemia se dá entre as acepções 1, 3, 4, 6, 7, 9, visto que expressam significados correlacionados. Em sequência, o autor também apresenta duas definições em que *Cool* assume função de verbo; essa é a única das cinco entradas de *Cool* que atenta para o fato de que o termo pode ser utilizado como um verbo, o que se trata de uma informação inédita para o interlocutor.

Antes de prosseguir para o próximo grupo de análise, há dois aspectos que gostaríamos de explorar. O primeiro está relacionado com as definições 6 e 7 produzidas pelos autores das entradas 2 e 5, respectivamente, que foram construídas a partir daquilo que o termo *Cool* não significa. Embora não seja possível afirmar que essas definições expressam antonímia, visto que nenhum dos autores as denominou assim, é interessante observar que esses autores utilizaram uma estratégia diferente para fornecer aos interlocutores informações acerca do termo que estavam definindo. O último aspecto a ser observado nessa entrada diz respeito ao uso das *hashtags*. Assim como nos casos de *Awesome* e *Babe*, o uso desse artifício estimulou a inserção dos termos *#descolado* *#estiloso* *#calmo* *#sob controle* *#agradável* *#superior* que podem, considerando todos os sentidos produzidos pelo autor, ser entendidos como sinônimos de *Cool*.

## Análise de *Crush*

### Entrada 1



The image shows a screenshot of the Urban Dictionary entry for the word "Crush". At the top left, there is a yellow box with the text "TOP DEFINITION". To the right of this box are three social media icons: a bird (Twitter), a lowercase 'f' (Facebook), and a right-pointing chevron (Share). Below the box, the word "Crush" is written in a large, bold, blue font. Underneath the word is the definition: "a burning desire to be with someone who you find [very attractive](#) and [extremely special](#)." Below the definition is an example sentence: "My heart [broke](#) when I found out my crush was [seeing another](#) person." Below the example sentence is the author information: "by [Anonymous](#) June 04, 2003". At the bottom left, there are two buttons: a thumbs-up icon with the number "12243" and a thumbs-down icon with the number "1847". To the right of these buttons is a circular menu icon with three dots inside.

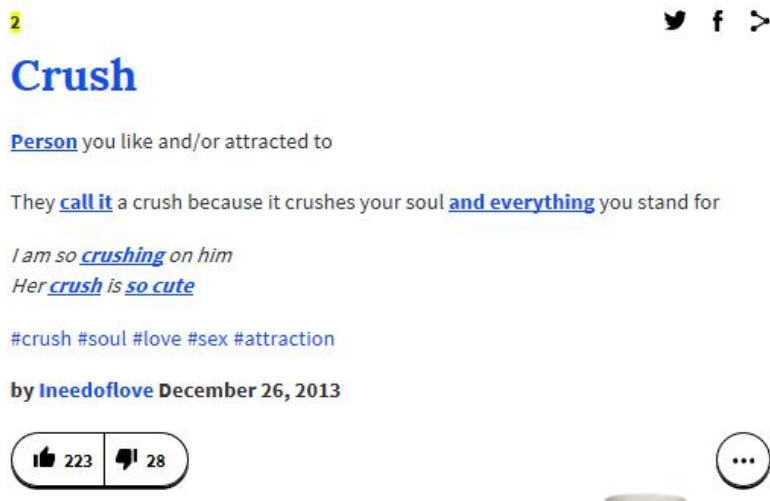
**Figura 23: Entrada 1 de *Crush***  
**Fonte: *The Urban Dictionary***

Definição: Um desejo ardente de estar com alguém que você acha muito atraente e extremamente especial.



Exemplo Meu coração se quebrou quando eu descobri que meu *crush* estava saindo com outra pessoa.

Entrada 2



**Figura 24:** Entrada 2 de *Crush*  
**Fonte:** *The Urban Dictionary*

Definição: Pessoa que você gosta e/ ou está atraído por. Eles chamam de *Crush* porque isso esmaga sua alma e tudo o que você representa

Exemplos:

Eu to tão apaixonada por ele

O *crush* dela é tão fofo

*Hashtags:* #crush #alma #amor #sexo #atração

3



## crush

When you have a crush on someone it means you have developed a strong desire for another person. Eventually it **may** grow into **true love** or your feelings might wear away so don't **jump** into conclusions and mistake a silly crush for **love**. A crush might make you get butterflies in your stomach, shy, and blushful. Your crush can also cause you to do silly things like stalking him, figuring out his/her sceduled classes, looking at his/her myspace a million times a day (even reading all his/her comments), collecting every piece of information you can on him/her, and other obsessive things. There is a reason why a crush is called a crush **though**. It might hurt to find out your crush is taken--OUCH! But if you are truely still into this person DON'T let that stop you. There is still **hope** for the future. Until your desired **lover** is single again try developing a friendship! That way you'll always be an option. Good luck! (:

Ps-Don't **go** OD on the stalker **thing**. Not only is it a turnoff--it's also **pretty** darn creppy...

*Sometimes in **school** when you see you're crush walking down the hall the sounds of noisey fuckers come to a silence and everyone one fades away from your sight. Now all your see and hear is your crush glowing with a **aurora** like a **beautiful** god/godess.*

#butterflies #puppy

love #relationships #shy #crushing #love #school #nervous #creppy #stalker #friendship #silly #myspace #obsession #obsessive

by **too shy for most guys** October 17, 2006

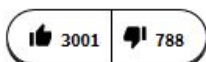


Figura 25: Entrada 3 de *Crush*  
Fonte: *The Urban Dictionary*

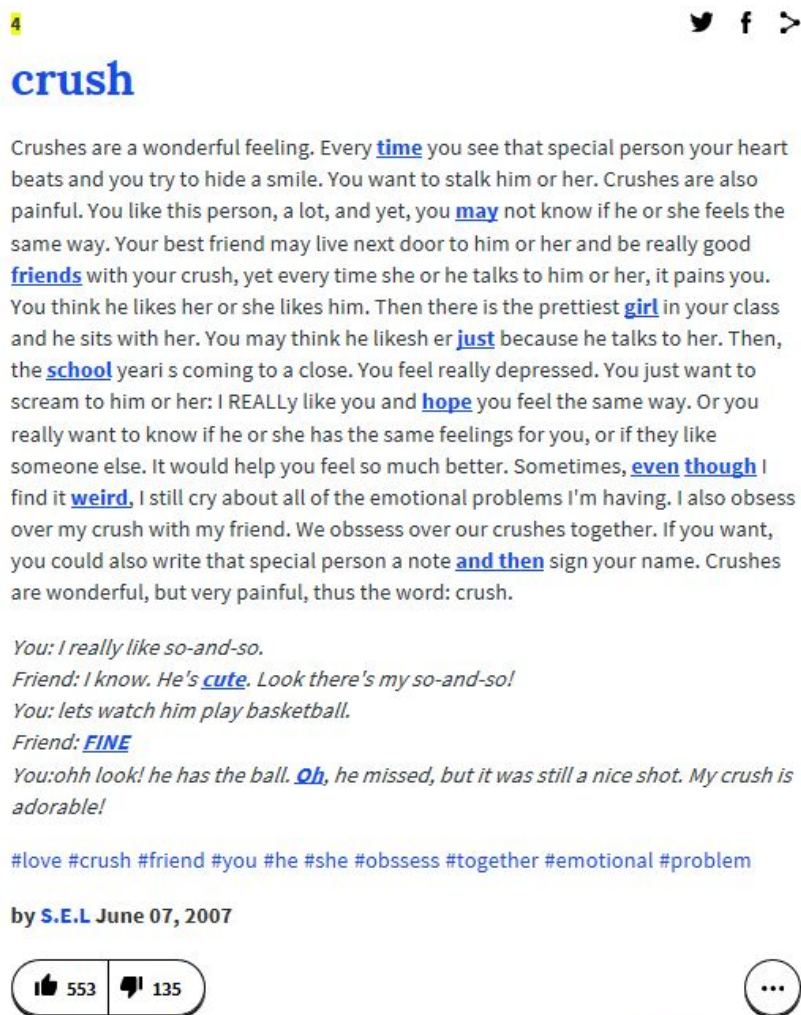
Definição: Quando você tem um *Crush* em alguém, significa que você desenvolveu um forte desejo por outra pessoa. No fim das contas, isso pode se transformar em amor verdadeiro ou seus sentimentos podem desaparecer, então não tire conclusões e confunda uma paixão tola com amor. Um *Crush* pode te deixar com borboletas no estômago, tímido e envergonhado. Seu *Crush* também pode fazer com que você faça coisas bobas como perseguir, descobrir a programação de aulas dele/ dela, olhar o myspace dele/ dela um milhão de vezes por dia (mesmo lendo todos os seus comentários), coletar todas as informações que você pode sobre ele/ ela, e outras coisas obsessivas. No entanto, há uma razão pela qual *Crush* é chamado de *Crush*. Pode doer descobrir que seu *Crush* está comprometido - OUCH! Mas se você ainda está realmente afim dessa pessoa, NÃO deixe isso te impedir. Ainda há esperança para o futuro. Até que seu amante desejado esteja solteiro novamente tente desenvolver uma amizade. Dessa forma, você sempre será uma opção. Boa sorte! (:

Ps: Não exagere na coisa de stalker. Não é apenas brochante como também muito assustador.

Às vezes, na escola, quando você vê seu *Crush* caminhando pelo *hall*, os sons dos fodidos barulhentos se silenciam e todos somem da sua vista. Agora, todo o seu ver e ouvir é seu *Crush* reluzindo uma aurora como um(a) lindo(a) deus(a).

*Hashtags:* #borboletas #cachorrinho #amor #relacionamentos #tímido #crushing #amor #escola #nervoso #assustador #perseguidor #amizade #bobo #myspace #obsessão #obsessivo

Entrada 4



**crush**

Crushes are a wonderful feeling. Every **time** you see that special person your heart beats and you try to hide a smile. You want to stalk him or her. Crushes are also painful. You like this person, a lot, and yet, you **may** not know if he or she feels the same way. Your best friend may live next door to him or her and be really good **friends** with your crush, yet every time she or he talks to him or her, it pains you. You think he likes her or she likes him. Then there is the prettiest **girl** in your class and he sits with her. You may think he likes her **just** because he talks to her. Then, the **school** year is coming to a close. You feel really depressed. You just want to scream to him or her: I REALLY like you and **hope** you feel the same way. Or you really want to know if he or she has the same feelings for you, or if they like someone else. It would help you feel so much better. Sometimes, **even though** I find it **weird**, I still cry about all of the emotional problems I'm having. I also obsess over my crush with my friend. We obsess over our crushes together. If you want, you could also write that special person a note **and then** sign your name. Crushes are wonderful, but very painful, thus the word: crush.

*You: I really like so-and-so.*  
*Friend: I know. He's **cute**. Look there's my so-and-so!*  
*You: lets watch him play basketball.*  
*Friend: **FINE***  
*You:ohh look! he has the ball. **Oh**, he missed, but it was still a nice shot. My crush is adorable!*

#love #crush #friend #you #he #she #obsess #together #emotional #problem

by **S.E.L** June 07, 2007

553 135

Figura 26: Entrada 4 de *Crush*  
Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: *Crushes* são sensações maravilhosas. Toda vez que você vê aquela pessoa especial, seu coração bate e você tenta esconder um sorriso. Você quer perseguir ele ou ela. *Crushes* também são dolorosos. Você gosta muito dessa pessoa, no entanto, você pode não

saber se ele ou ela se sente da mesma maneira. Seu melhor amigo pode ser vizinho dele ou dela, e realmente ser um bom amigo da sua paixão, mas toda vez que ele fala com ele ou ela, isso incomoda você. Você acha que ele gosta dela ou dele. Então, tem a garota mais bonita da sua turma e ele se senta com ela. Você pode pensar que ele gosta dela apenas porque ele fala com ela. Então, o ano de escola está chegando ao fim. Você se sente realmente deprimido. Você só quer gritar para ele ou ela: eu realmente gosto de você e espero que você se sinta da mesma maneira. Ou você realmente quer saber se ele ou ela tem os mesmos sentimentos por você, ou se eles gostam de outra pessoa. Isso ajudaria você a se sentir muito melhor. Às vezes, mesmo que eu ache estranho, ainda choro por todos os problemas emocionais que estou tendo. Eu também sou obcecado pela minha paixão por meu amigo. Nós ficamos obcecados por nossas paixões juntos. Se você quiser, você também pode escrever uma nota especial para essa pessoa e depois assinar seu nome. *Crushes* são maravilhosos, mas muito dolorosos, daí a palavra: *crush* (esmagar)

Exemplo:

Você: Eu realmente gosto de fulano de tal.

Amigo: eu sei. Ele é fofo. Olha aí está o meu fulano!

Você: vamos assistir ele jogar basquete

Amigo: ESTÁ BEM

Você: ohh olhe! Ele está com a bola. Oh, ele errou, mas ainda assim foi uma boa tentativa.

Meu *crush* é adorável!

*Hashtags:* #amor #paixão #amigos #você #ele #ela #obcecado #juntos #emocional #problema

## Entrada 5

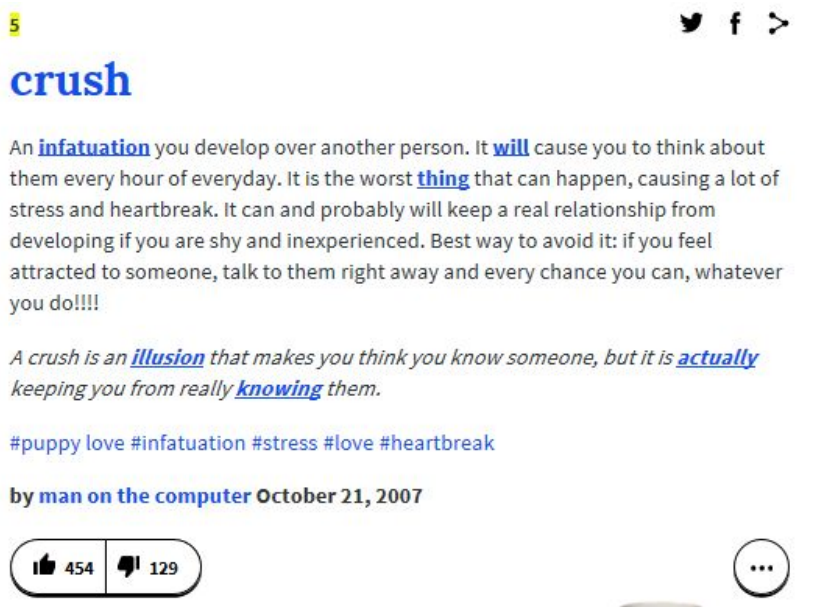


Figura 27: Entrada 5 de *Crush*

Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: Uma paixão que você desenvolve por outra pessoa. Isso fará com que você pense sobre eles a cada hora todo dia. É a pior coisa que pode acontecer, causando muito estresse e desgosto. Isso pode e provavelmente impedirá o desenvolvimento de um relacionamento caso você seja tímido e inexperiente. Melhor maneira de evitar isso: se você se sentir atraído por alguém, fale com eles imediatamente em todas as oportunidades que tiver, o que quer que você faça!!!!

Exemplo: Ter um *Crush* em alguém é uma ilusão que faz você pensar que conhece alguém, mas na verdade está impedindo você de realmente conhecê-los.

Hashtags: #amor de cachorrinho #paixão #estresse #amor #decepção

Tabela 6: análise de *Crush*

	Classe Gramatical	Campo semântico	Polissemia	Sinonímia	Antonímia	Hiperonímia	Hiponímia	Outros
Entrada 1	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 2	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 3	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 4	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 5	-	-	-	-	-	-	-	-

Crush é atualmente bastante comum no português brasileiro e, por isso, optamos por não traduzir o vocábulo durante a análise do termo. No nosso idioma, Crush exerce função de substantivo e, mesmo que esteja sempre associado a um mesmo contexto, considerando que o termo é utilizado para nos referirmos às pessoas de quem gostamos e/ ou sentimos atração por, Crush pode ser usado de duas formas diferentes, como ilustram os exemplos a seguir:

- a. Eu tenho um *crush* no Rafa
- b. O Rafa é meu *crush*.

Apesar de as sentenças expressarem sentidos muito semelhantes e de Crush exercer função de substantivo em ambos os casos, o emprego do termo ocorre de maneira diferente em cada um dos exemplos. Na frase (a), o falante faz uso de Crush para se referir ao sentimento que tem por Rafa; já no exemplo (b), Crush seria o próprio Rafa, ou seja, nesse caso, o termo é utilizado para se referir a pessoa de quem se gosta e não ao sentimento que se tem por ela.

Desse modo, muito embora o termo em questão seja sempre usado nesses contextos, os quais envolvem sentimentos, paixões, atrações e etc., há formas diferentes de empregá-lo. Ainda nesse sentido, é válido observar que, na grande maioria dos casos, esse sentimento e/ou a atração física não é de conhecimento do outro ou não é correspondida. Isso significa que Crush, diferentemente do termo *Babe*, explorado anteriormente, não é usado para fazer referência a alguém com quem se tem um relacionamento, mas com quem se deseja ter.

Por isso, a ideia do termo é, muitas vezes, associada a um sentimento platônico. No inglês, no entanto, idioma em que Crush se originou, o termo possui diferentes sentidos, e para que fosse possível discuti-los, exploramos as definições de Crush disponíveis no Cambridge Dictionary. Optamos por recorrer a esse recurso pelo fato de não ser possível definir o que significaria Crush a partir das informações encontradas no TUD. Consideremos as definições a seguir:

Crush

Verbo

1. Prensar/ comprimir/ espremer/ esmagar algo com muita força de modo que quebre ou tenha sua forma destruída:
  - a. *O pacote foi seriamente prensado no correio*
  - b. *Adicione três dentes de alho esmagados*
  - c. *O braço dele foi seriamente esmagado no acidente de carro*

2. Amassar papel ou tecido de modo que adquiram muitos vincos e não fiquem mais lisos
  - a. *Meu vestido ficou todo amassado na minha mala*
3. Se pessoas são *crushed* umas contra as outras, ou contra coisas, elas são prensadas/ comprimidas/ espremidas/ esmagadas contra elas:
  - a. A tragédia aconteceu quando várias pessoas foram esmagadas até a morte na multidão.
4. Chatear ou chocar alguém profundamente:
  - a. *Ele ficou arrasado com as notícias do acidente.*
5. Derrotar alguém completamente:
  - a. *O presidente chamou as forças armadas para acabar com a rebelião.*
  - b. *A França acabou com o País de Gales por 36 a 3 na partida do último sábado em Paris.*
6. **crush it.** [INFORMAL] fazer algo com facilidade ou extremamente bem:
  - a. *Eles foram OK na semifinal, mas eles destruíram na final.*

#### Substantivo

1. [INFORMAL] um sentimento forte mas temporário de gostar de alguém:
  - a. *Ela tem um crush em um dos professores dela da escola.*
2. uma multidão de pessoas:
  - a. *Eu não suporto a multidão de compradores de feriados no shopping.*<sup>29</sup>

Essas informações, nos mostram que *Crush* é um vocábulo polissêmico, que apresenta oito sentidos diferentes. Em alguns casos, o termo exerce função de verbo transitivo e, em outros, de substantivo. É interessante observar que o uso que fazemos no português, exemplificado anteriormente pela letra (a), é uma equivalência do uso de origem do termo; em outras palavras, a expressão ter um *crush* em é uma equivalência da expressão original *to have a crush on*, oriunda do inglês. Ainda de acordo com as informações disponibilizadas pelo Cambridge Dictionary, o uso que fazemos de *Crush* expresso pelo exemplo (b) não é comum no inglês; a plataforma não apresenta nenhuma entrada para

---

<sup>29</sup> Essas informações foram traduzidas pelos autores e estão originalmente disponíveis em <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/crush>

*Crush* afirmando o que o termo possa ser usado para se referir a uma pessoa de quem se gosta.

No entanto, o dado que nos foi apresentado a partir da análise das entradas do TUD que constituem o grupo de *Crush* coloca em evidência as tenuidades que separam os diferentes usos do termo. Os autores das entradas 1, 3, 4 e 5 produziram definições que estão de acordo com a informação obtida a partir do Cambridge Dictionary. Portanto, nessas quatro entradas, o termo *Crush* está relacionado com o sentimento que desenvolvemos por alguém por quem sentimos atração.

A entrada 2 é a única que diverge desse padrão, pois o autor afirma que *Crush* refere-se à pessoa de que você gosta ou por quem sente atração. Todavia, quatro autores elaboraram exemplos em que *Crush* refere-se a uma pessoa e não a um sentimento, sendo eles os autores das entradas 1,2,3 e 4; isso significa que os autores das entradas 1, 3 e 4 definiram *Crush* como um sentimento, mas criaram exemplos em que o termo faz referência a uma pessoa. Esse dado é interessante justamente por mostrar que, além de possíveis, os dois usos se confundem e, mais do que isso, mostram que os autores não entendem a diferença entre as noções de substantivo, verbo e adjetivo.

Ainda no que tange às definições apresentadas pelo Cambridge Dictionary, gostaríamos de atentar para o fato de que, embora o vocábulo *Crush* tenha oito possíveis sentidos, o único explorado pelos usuários-autores do TUD foi aquele em que *Crush* trata-se de um termo informal usado para referir-se ao sentimento que se tem por alguém de que se gosta. Esse aspecto corrobora a ideia de que o TUD tem por objetivo principal explorar as gírias da língua inglesa, pois, se os usuários-autores que alimentam o conteúdo da plataforma se mostraram mais preocupados em explorar o sentido informal do vocábulo, é porque entendem que esse é objetivo do TUD e do interlocutor que está procurando pelo termo, ou porque pressupõem que o interlocutor já conhece os sentidos não informais de *Crush*.

Percebemos que quatro dos cinco autores (2 e 5) fazem uso das hashtags e que, dessa vez, esse recurso estimulou a inserção de termos como #amor, #sexo, #atração, #relacionamentos, substantivos relacionados uns aos outros pela ideia de relacionamento



amoroso, que poderiam constituir campos semânticos em relação ao verbete *Crush*. Por outro lado, as entradas 3 e 4 apresentam *hashtags* que parecem funcionar como palavras-chave dos textos escritos pelos usuários, retomando termos que desempenham papéis importantes dentro daquilo que esses autores entendem por *Crush*. Além disso, o autor da quinta entrada também insere o verbete *#infatuation* em seu paradigma definicional, cujo significado se dá por uma paixão intensa e curta, ou admiração por alguém ou alguma coisa. Desse modo, visto que um dos sentidos expressos por *Crush* está relacionado com o vínculo afetivo amoroso que nutrimos por alguém, então *#infatuation* poderia ser considerado um sinônimo de *Crush*.

De todas as entradas exploradas até então, as que constituem esse grupo de análise são as que menos fornecem informações sobre o termo, são as que menos definem alguma coisa. Parece-nos que essa característica é comum entre as definições do TUD, posto que algo semelhante aconteceu nas entradas 1, 2, 4 e 5 de *Awesome* e nas entradas 3 e 4 de *Cool*. Entretanto, especificamente no caso de *Crush* parece-nos que os autores utilizam da ferramenta para dar orientações de como conquistar alguém, expor relatos pessoais sobre decepções amorosas, discorrer sobre como é ter esse sentimento e o que ele pode te levar a fazer, ou seja, são definições que não se comprometem de fato em definir algo. Esse fator não só denota grande desfamiliarização com o gênero verbete, como também viola o acordo que há por trás das produções colaborativas fomentadas pela cibercultura que condicionam a construção de ferramentas como o TUD. De outra forma, esse fator rompe com o que Shirky (2008) afirma sobre esperar que as boas edições superem as más em contextos de produção colaborativa de conteúdo.

Ainda que as ponderações de Shirky (2008) sejam acerca Wikipedia, cujo modo de produção se difere do TUD, por ser possível editar o conteúdo dos artigos disponíveis na plataforma, recurso que não está habilitado em nosso objeto de estudo, seria interessante traçar um paralelo entre as duas ferramentas, considerando que apesar de não dispor de editabilidade, o TUD é passível de atualização, ou seja, ainda que um usuário não possa alterar diretamente o conteúdo que está em circulação na plataforma, ele pode enviar definições que apresentem maior qualidade de informação com o intuito de sobrepor

definições inseridas previamente. Se, de acordo com o autor, é verdade que, “apesar do vandalismo ocasional, os artigos da Wikipédia melhoram, em média, ao longo do tempo” (SHIRKY, 2008, p.119), as definições inseridas no TUD nos mostram o contrário.

As definições de *Crush*, por exemplo, variam de 2003 a 2013 e pouca mudança houve nesse período de 10 anos. Portanto, essa afirmação de Shirky (2008) não se aplica a qualquer produção colaborativa, como mostram os dados analisados por esta pesquisa. Parece-nos que, especialmente no caso desse verbete, os usuários-autores encontraram no TUD uma maneira de desabafar, de expor suas desilusões amorosas, o que suprimiu o real propósito de suas colaborações e, por isso, nenhuma das entradas desse grupo de análise apresentou traços de metalinguagem. Isso marca uma diferença muito grande para o verbete *Cool*, por exemplo, em que há definições bem estruturadas, com mobilizações claras de metalinguagem.

Essa percepção nos leva a outra discussão explorada por Shirky (2008); segundo o autor, não há como se esperar que uma grande quantidade de contribuições seja sinônimo de qualidade. Na verdade, Shirky (2008) aponta para o fato de que quantidade e qualidade são, na realidade, objetivos conflitantes quando se trata dos conteúdos produzidos colaborativamente no ciberespaço. Isso se confirma no caso de *Crush*, que, embora possua o segundo maior número de recorrências no TUD, perdendo apenas para *Cool*, não apresenta entradas que não definem o verbete de fato, apenas explanam as possíveis dolorosas consequências de se apaixonar.

## Análise de *Epic Fail*

### Entrada 1



The image shows a screenshot of the Urban Dictionary entry for 'epic fail'. At the top, there is a yellow 'TOP DEFINITION' badge and social media sharing icons for Twitter, Facebook, and a share icon. The word 'epic fail' is written in a large, blue, sans-serif font. Below it, the definition reads: 'Complete and total failure when success should have been reasonably easy to attain.' Underneath the definition is a contextual example: '<after getting pwned in a video game>'. This is followed by a dialogue between two players: 'Player1 Dude, we just got reamed' and 'Player2 Yeah, Epic Fail'. Below the dialogue are several hashtags: #failure #disaster #bungle #dud #botch #flop #loser #fiasco #rout #wreck. The entry is attributed to 'by scolemann March 19, 2008'. At the bottom, there are two buttons: one for 'thumbs up' with the number 8625 and one for 'thumbs down' with the number 1953. To the right of these buttons is a circular icon with three dots, indicating more options.

**Figura 28: Entrada 1 *Epic fail***  
**Fonte: *The Urban Dictionary***

Definição: Falha completa e total quando o sucesso deveria ter sido razoavelmente fácil de alcançar.

Exemplo:

<depois de ser *humilhado*<sup>30</sup> em um jogo de vídeo>

Jogador1 Cara, acabamos de nos ferrar

Jogador2 Sim, falha épica

*Hashtags:* #falha #desastre #estragar #dud<sup>31</sup> #estragar #flop #fracassado #fiasco #derrota #destruir

<sup>30</sup> Esse termo palavra é uma derivação da palavra *owned* e também pode ser apresentada como: owned, Owned, pwned, 0wn3d, pwn3d, own3d. *To be owned* é um termo bastante comum entre jogadores de videogames e RPG e pode significar: ser feito de bobo, ser humilhado, ficar embaraçado em alguma situação

<sup>31</sup> O verbete pode ser definido como: ideia, objeto ou instância que é falho ou apresenta mau funcionamento

2



## Epic Fail

Epic- Anything [great](#), spectacular, or large/monumental in nature

Fail- An inability to complete an objective, task or [job](#) either assigned or volunteered for.

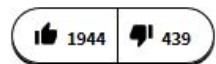
Epic Fail -A mistake of such monumental proportions that it requires its own [term](#) in order to successfully point out the unfathomable shortcomings of an individual or group.

*Jack: Uh, [dude](#)? I may or may not have wrecked 14 ferrari's with my moped after derailing a whole [train](#) carrying nothing but kittens and puppies...*

*Jim: Epic Fail, [Man](#). EPIC Fail.*

[#epic](#) [#fail](#) [#arbiter](#) [#death](#) [#australian](#) [#politicians](#)

by [Operative 668](#) March 24, 2008



**Figura 29: Entrada 2 Epic fail**

**Fonte: The Urban Dictionary**

*Epic*: qualquer coisa grandiosa, espetacular, ou enorme/ monumental na natureza

*Fail*: incapacidade de completar um objetivo, tarefa ou trabalho, designado ou voluntário

Falha épica - Um erro de proporções tão monumentais que requer um termo próprio para que seja possível apontar com sucesso as falhas insondáveis de um indivíduo ou grupo.

Exemplo

Jack: Uh, cara? Eu posso ou não ter destruído 14 Ferraris com meu ciclomotor após descarrilar um trem inteiro carregando nada além de gatinhos e filhotes

Jim: Falha épica, cara. Falha épica.

[#épico](#) [#falha](#) [#árbitro](#) [#death](#) [#australian](#) [#politicians](#)

### Entrada 3



Figura 30: Entrada 3 *Epic fail*  
Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: quando algo pode ser visto como uma falha total  
Exemplo: *Urban Dictionary?* FALHA ÉPICA  
*#fracassado #4chan #novato #humilhado #perdedor*

### Entrada 4

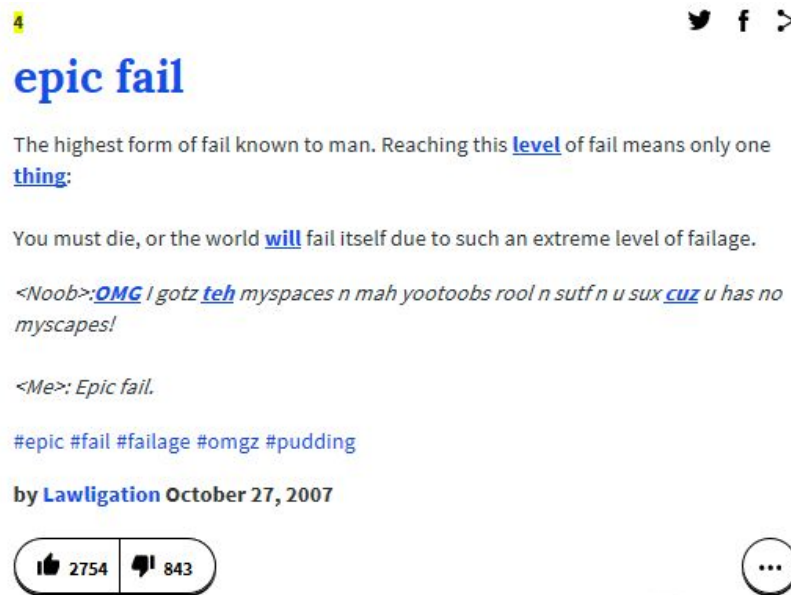


Figura 31: Entrada 4 *Epic fail*  
Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: A mais alta forma de falha conhecida pelo homem. Alcançar esse nível de falha significa apenas uma coisa: Você deve morrer ou o mundo irá falhar devido a um nível tão extremo de falha.

Exemplo:

<Noob>: Oh meu Deus! -- não traduzido --<sup>32</sup>

<Me>: falha épica

*Hashtags:* #épico #falhar #falha #omgz #pudim

Entrada 5

The image shows a screenshot of the Urban Dictionary entry for 'epic fail'. At the top left, there is a yellow tab with the number '5'. To the right are social media icons for Twitter, Facebook, and a share icon. The title 'epic fail' is in a large, bold, blue font. Below the title is the definition: 'Similar to fail, but at an **even** larger, more pitiful scale. Sometimes so pitiful or pathetic, some **will** either sympathize that person or will not say anything, due **to** **the** fail being so large that words cannot describe it.' Below the definition are three lines of text representing a conversation: 'Person 1: Hi, Tech Support? I need help with my computer, it seems to keep rebooting.', 'Person 2: Ok, before we do anything, have you tried rebooting?', and 'Person 1: .\_.'. Below this is the conclusion: 'Conclusion: Person 2 has had an **Epic Fail**'. Underneath the conclusion are several hashtags: '#fail #epic #george w. bush #britney spears #osama bin laden #quite a few celebrities'. Below the hashtags is the author information: 'by **DHB** April 26, 2008'. At the bottom left, there are two buttons: a thumbs-up icon with the number '579' and a thumbs-down icon with the number '244'. To the right of these buttons is a circular menu icon with three dots.

**Figura 32: Entrada 5 de *Epic Fail***

**Fonte:** *The Urban Dictionary*

Definição: similar a *falhar*, mas ainda maior, em uma escala mais lamentável. Às vezes é tão lamentável e patético que alguns irão se condoer pela pessoa ou não falarão nada dado o fato de a falha ser tão grande que palavras não possam descrevê-la.

Exemplo:

Person 1: Suporte técnico? Eu preciso de ajuda com meu computador, parece que ele fica reiniciando

Person 2: Ok, antes que façamos qualquer coisa, você tentou reiniciar?

Person 1: .\_.

Conclusão: a pessoa 2 cometeu falha épica

---

<sup>32</sup> Não foi possível traduzir esse trecho da definição, dada maneira com que o autor construiu a sentença

Hashtags: #falha #épico #george w. bush #britney spears #osama bin laden #algumas celebridades

Tabela 7: análise de *Epic Fail*

	Classe Gramatical	Campo semântico	Polissemia	Sinonímia	Antonímia	Hiperonímia	Hiponímia	Outros
Entrada 1	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 2	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 3	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 4	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 5	-	-	-	-	-	-	-	-

O verbete em questão circula amplamente em comunidades virtuais, cujo interesse dos indivíduos partícipes reside nos jogos de computador denominados RPG (Role-Playing-Game). Por isso, alguns dos exemplos utilizados pelos usuários-autores do TUD para ilustrar as definições referentes a *Epic Fail* estão relacionados com essa área de entretenimento.

Por meio da tabela, é possível observar que não houve mobilização de metalinguagem em nenhuma das definições que compõem o grupo de análise de *Epic Fail*. É interessante atentar para o fato de que, embora haja ausência dos traços de metalinguagem nessas entradas, algumas delas são bastante informativas, tais como as entradas 1, 2 e 3. Esse apontamento não interfere nos resultados obtidos, visto que o objetivo desta pesquisa reside em analisar se há mobilização de conhecimento metalinguístico em definições produzidas para o TUD e, no caso de *Epic Fail*, não houve.

Entretanto, esse fator nos mostra um dado interessante, pois, se compararmos a entrada 3 de *Awesome*, que apresenta traço de metalinguagem (classe gramatical), mas cuja definição é um pouco vaga, com a entrada 1 de *Epic Fail*, seria possível afirmar que, embora a entrada 1 de *Epic Fail* não possua traços de metalinguagem, apresenta informações mais esclarecedoras acerca do sentido do termo em questão. Isso significa que a presença de traços metalinguísticos em entradas do TUD não garante que as informações

apresentadas sobre o termo em questão sejam esclarecedoras para o interlocutor. Analogamente, poderíamos conjecturar que o que os usuários buscam em dicionários é o sentido e que as complementações dadas pela ferramenta em termos metalinguísticos dificilmente interessam ao falante. É claro que essa afirmação trata-se de uma especulação e, por isso, deve ser enunciada como tal. Todavia, é importante a menção a esse respeito, pois os dados analisados até então, podem estar mostrando, mais visivelmente, o que os usuários realmente valorizam nessa ferramenta.

Apesar de não haver traços metalinguísticos nas definições de *Epic Fail*, mais uma vez as hashtags abrem espaço para que os autores insiram termos que poderiam configurar sinonímia e/ou campos semânticos. Um campo semântico poderia ser formado pelos substantivos #noob<sup>33</sup> e #loser, encontrados na definição de número 4, e que se referem a perdedores, pessoas que falharam, ou pessoas que não sabem como desempenhar determinada atividade dentro de contextos em que essa atividade é requerida. Além disso, na definição 1, encontramos as hashtags #failure #disaster #dud #fiasco, que introduzem verbetes que poderiam ser usados como sinônimos de *Epic Fail*.

Outro elemento que nos chamou a atenção sobre as definições de *Epic Fail* está expresso na definição de número 2, na qual o autor explica de que forma o neologismo Epic Fail foi gerado. Após definir separadamente os verbetes *Epic* por “qualquer coisa grande, espetacular ou monumental na natureza”, e *Fail* por “inabilidade de completar um objetivo, tarefa ou trabalho, sejam eles designados ou voluntários”, o autor parte para a junção dessas duas acepções, que deu origem ao termo *Epic Fail*, definindo-o como um “erro de proporções tão monumentais que exige um termo próprio para que as falhas insondáveis de um indivíduo ou grupo sejam apontadas com êxito”.

Esse aspecto é interessante, pois de alguma forma, ao explorar separadamente as duas palavras que dão origem à expressão, o autor nos leva a entender que *Epic Fail* não deveria possuir uma entrada autônoma, mas estar dentro das definições de *Epic* ou *Fail*. Além disso, a explicação de origem de *Epic Fail* indica aproximação da definição com o

---

<sup>33</sup> *Noob* é um termo curto para a expressão *new born* (recém-nascido). Esse adjetivo é muito comum entre pessoas que se interessam por videogames e jogos online, e é utilizado para qualificar alguém inexperiente, amador, que comete muitos erros ao desempenhar determinada atividade.



gênero verbete, em que, às vezes, temos uma descrição da etimologia da palavra. Isso poderia caracterizar uma marcação metalinguística se o autor da entrada 2 de *Epic Fail* também fizesse considerações acerca da morfologia do verbete, sua etimologia e seu primeiro aparecimento, entre outros aspectos, assim como um dicionarista faria. Por isso, ainda que o autor se preocupe em explorar esse aspecto, o de origem do termo, novamente temos um caso em que pouco conhecimento metalinguístico foi utilizado.

## Análise de *Geek*

### Entrada 1



Figura 33: Entrada 1 de *Geek*  
Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: as pessoas com quem você implica no ensino médio e para quem acaba trabalhando quando adulto

Exemplo: a criança *geek* agora possui uma companhia de *software* de um milhão de dólares

## Entrada 2



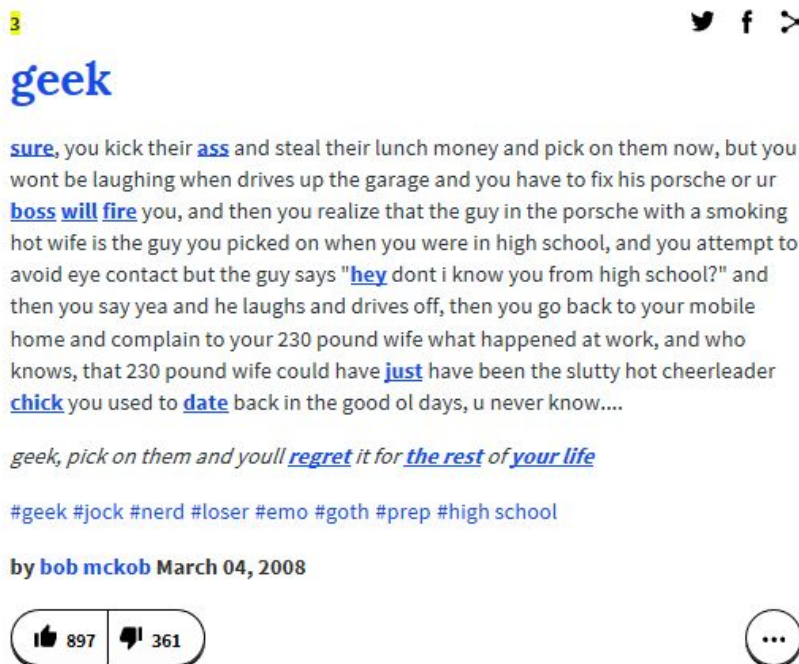
**Figura 34:** Entrada 2 de *Geek*

**Fonte:** *The Urban Dictionary*

Definição: Não confundir com *Nerd*. Um *Geek* não precisa ser inteligente, um *Geek* é alguém que geralmente não é atlético, e que gosta de videogames, história em quadrinhos, e de navegar na internet.

Exemplo: Somente um *Geek* perderia seu tempo na internet definindo *Geek* no *Urban Dictionary*

## Entrada 3



**Figura 35: Entrada 3 de Geek**  
**Fonte: The Urban Dictionary**

Definição: claro, você chuta a bunda deles e rouba o dinheiro do almoço deles e implica com eles agora, mas você não estará rindo quando entrar em uma garagem e tiver que consertar o Porsche dele ou o seu chefe irá demiti-lo, e então você percebe que o cara no Porsche com uma esposa gostosa<sup>34</sup> é o cara que você importunou quando estava no ensino médio, e você tenta evitar o contato visual, mas o cara diz "Ei, eu não te conheço no ensino médio?" e então você diz sim e ele ri e vai embora, então você volta para sua casa móvel e reclama com sua esposa de 104 quilos sobre o que aconteceu no trabalho, e quem sabe, aquela esposa de 104 quilos pode ter sido a líder de torcida gostosa e vadia que você costumava namorar nos bons e velhos tempos, você nunca sabe ....

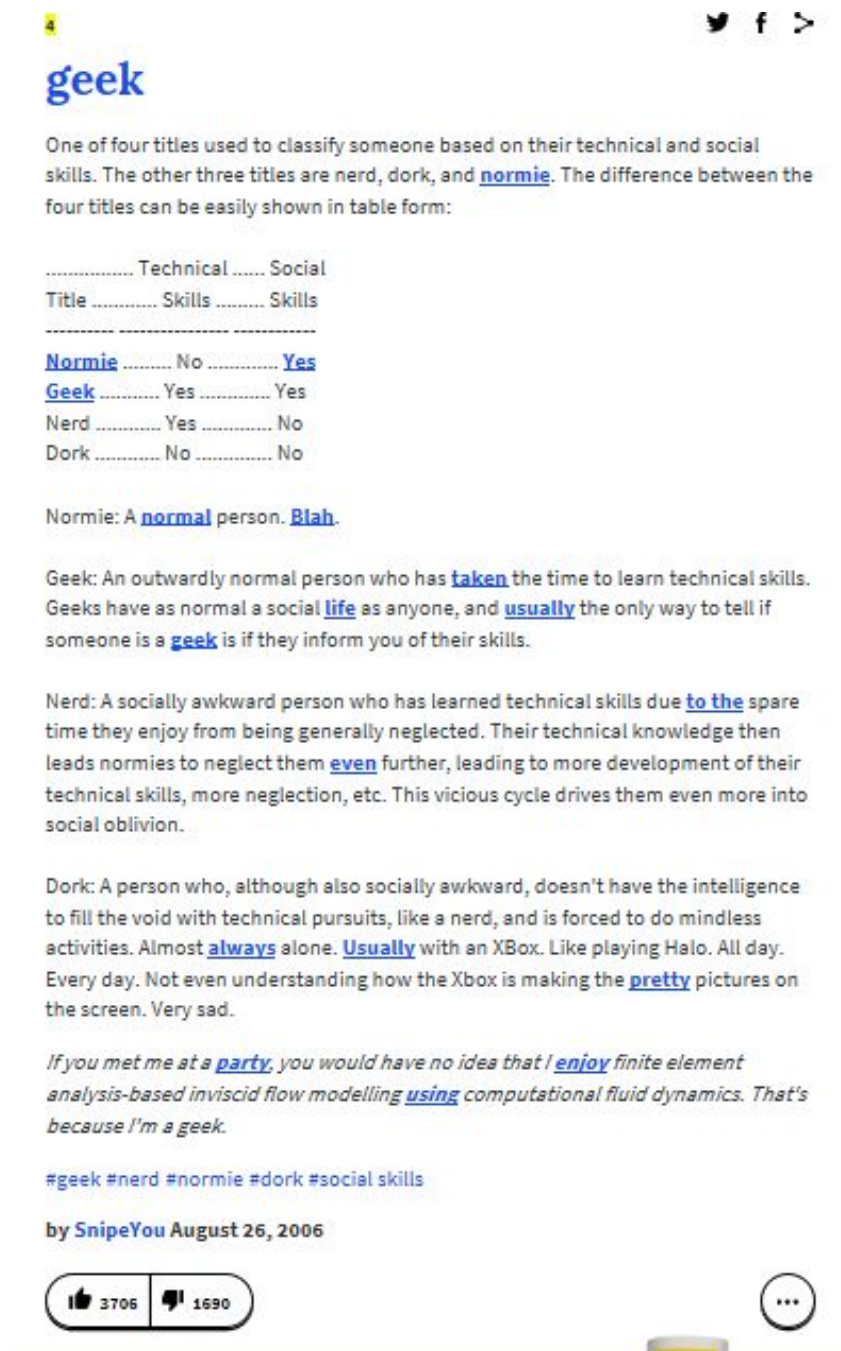
Exemplo: *geek*, os importune e você se arrependerá pelo resto de sua vida

Hashtags: #geek #jock<sup>35</sup> #nerd #loser #emo #prep<sup>36</sup>

<sup>34</sup> Smoking hot: (gíria) Muito atraente; sexy (dito sobre outra pessoa). Disponível em <[https://en.wiktionary.org/wiki/smoking\\_hot](https://en.wiktionary.org/wiki/smoking_hot)>

<sup>35</sup> (norte-americano) um entusiasta ou participante de uma atividade específica; um atleta entusiasta ou fã de esportes, especialmente um com poucos outros interesses. Disponível em <<https://www.google.com.br/search?q=jock+meaning&ie=&oe=>>>

<sup>36</sup> Substantivo (Prep): Usado para identificar uma pessoa que frequenta uma escola preparatória (...). Tornou-se um rótulo para aqueles que se adaptam ao típico comportamento adolescente, em termos de vestimenta, comportamento escolar e participação em atividades esportivas, porque os *Preps* costumam ser mais ambiciosos e / ou conscientes da própria imagem do que outros. A crença popular é que os *Preps* odeiam nerds / goths / punks / etc. Disponível em <<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=preps>>



**Figura 36: Entrada 4 de Geek**  
**Fonte: The Urban Dictionary**

Definição: Um dos quatro títulos usados para classificar alguém com base em suas habilidades técnicas e sociais. Os outros três títulos são *Nerd*, *Dork* e *Normie*. A diferença entre os quatro títulos pode facilmente ser apresentada em forma de tabela:

Título	Habilidades Técnicas	Habilidades Sociais
Normie	Não	Sim
Geek	Sim	Sim
Nerd	Sim	Não
Dork	Não	Não

*Normie*: uma pessoa normal. Blé.

*Geek*: Uma pessoa aparentemente normal que aproveitou seu tempo para desenvolver habilidades técnicas. *Geeks* têm uma vida social tão normal quanto qualquer um, e geralmente a única maneira de saber se alguém é um *Geek* é se eles te informam sobre suas habilidades.

*Nerd*: Uma pessoa socialmente desajeitada que desenvolveu habilidades técnicas devido ao tempo livre do qual ele desfruta por ser geralmente negligenciado. O conhecimento técnico deles faz com que os normies os negligenciem ainda mais, o que leva a um maior desenvolvimento de suas habilidades técnicas, mais negligência, etc. Esse ciclo vicioso os leva a um esquecimento social ainda maior.

*Dork*<sup>37</sup>: Uma pessoa que, embora seja também socialmente desajeitada, não tem inteligência para preencher o vazio com atividades técnicas, como um *Nerd*, e é forçada a fazer atividades irracionais. Quase sempre sozinho. Geralmente com um Xbox. Como jogar Halo. O dia todo. Todo dia. Sem nem mesmo entender como o Xbox está fazendo as fotos bonitas na tela. Muito triste.

Exemplo: Se você me conheceu em uma festa, você não teria ideia de que eu gosto de modelagem de fluxo invíscido baseado em análise de elementos finitos usando dinâmica de fluidos computacional. Isso porque eu sou um *Geek*

*Hashtags*: #Geek #Normie #Nerd #Dork

---

<sup>37</sup> Alguns sites traduzem *Dork* para *idiota*

## Entrada 5



5

geeks

A [geek](#) is a person who is socially excluded from a general population. Unlike nerds, geeks do not necessarily have to be [smart](#). They often create groups among themselves, and generally have these similar characterizations:

- lack of participation in physical activities, [such as](#) sports
- an interest in computer
- a [crude](#) sense of humor radically different from common society
- a negative attitude toward common society.

*Bill Gates was probably a [geek](#) in high school, and probably [still is today](#).*

by [freefall](#) March 29, 2004

506 227

Figura 37: Entrada 5 de *Geek*

Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: Um *Geek* é uma pessoa socialmente excluída. Diferentemente de *Nerds*, *Geeks* não precisam ser necessariamente inteligentes. Eles frequentemente criam grupos entre eles e geralmente têm essas características em comum:

- falta de participação em atividades físicas, como esportes
- interesse em computador
- um senso de humor bruto radicalmente diferente da sociedade comum
- uma atitude negativa frente à sociedade comum

Tabela 8: análise de *Geek*

	Classe Gramatical	Campo semântico	Polissemia	Sinonímia	Antonímia	Hiperonímia	Hiponímia	Outros
Entrada 1	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 2	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 3	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 4	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 5	-	-	-	-	-	-	-	-

No que tange aos sentidos produzidos para *Geek*, percebemos que não há um consenso entre os autores sobre o que caracterizaria o verbete. Ao analisar as cinco entradas

que compõem o corpus de análise da pesquisa, notamos que os autores apresentam diferentes perspectivas sobre os traços que definem um *Geek*. Para o autor da segunda entrada analisada, é necessário que a conceitualização de *Geek* seja diferenciada da conceitualização de *Nerd*. Assim, embora o autor não defina *Nerd*, é possível entender que, de alguma forma, o sentido desse termo aproxima-se do sentido de *Geek*; caso contrário, o autor não se preocuparia em assinalar a distinção entre eles. Isto posto, consideremos as ponderações que o autor da entrada 2 realiza acerca de *Geek* e *Nerd*.

De acordo com o autor, um *Geek* não pratica esportes ou atividades físicas, mas se interessa por histórias em quadrinhos, videogames e por navegar na internet. Todavia, o autor esclarece que ser um *Geek* não acarreta ser inteligente e, por isso, implica-se que a inteligência seja o traço que distingue um *Geek* de um *Nerd*, e que o interesse por quadrinhos, games e internet, as similaridades. O autor da quarta entrada também atenta para a conexão entre *Geek* e *Nerd*, mas adiciona outro elemento à discussão: habilidade social. Por meio de uma tabela, o autor diferencia *Nerd* e *Geek* da seguinte maneira:

	Hab. Técnicas	Hab. Sociais
Geek	Sim	Sim
Nerd	Sim	Não

Assim como o autor da entrada 2, o autor da entrada 4 entende que *Geek* é diferente de *Nerd*. Para este, no entanto, o que os diferencia são as habilidades sociais que cada um apresenta. Isto é, de acordo com o autor da entrada 4, um *Geek* é tão inteligente quanto um *Nerd*. Entretanto, nas palavras do autor, diferentemente deste, um *Geek* “têm uma vida social tão normal quanto qualquer um”.

Isso significa que o autor da quarta entrada discorda completamente da consideração feita pelo autor da entrada 2. Por sua vez, o autor da quinta entrada discorda com o da quarta, pois afirma que “um *Geek* é uma pessoa socialmente excluída” e está em concordância com Sknywhtbody88 sobre três aspectos: (i) diferentemente de *Nerds*, *Geeks*

não são necessariamente inteligentes; (ii) eles não participam de atividades físicas ou esportes; (iii) eles se interessam por computadores.

O autor da quinta entrada não só está de acordo com o autor da entrada 2 como também pontua que *Geeks* possuem um tipo de “senso de humor bruto radicalmente diferente da sociedade comum e uma atitude negativa frente à sociedade”. De alguma forma, os sentidos produzidos por esses três autores ora se complementam, como é o caso das últimas duas afirmações feitas pelo autor da entrada 5, que ora adicionam conteúdo à definição do autor 2, ora se opõem, como ocorre entre as definições dos autores das entradas 2 e 4.

Ainda curiosos com essa situação, procuramos pelo verbete Nerd no TUD e, entre as seis primeiras definições, duas se apresentaram a mesma discussão acerca das diferenças e/ou semelhanças entre *Geek* e *Nerd*. Para o autor responsável por construir a sexta entrada de Nerd, o termo refere-se a alguém que gosta de aprender e obter novas informações, mas que não necessariamente se interessa necessariamente por aplicá-las. Isto é, o objetivo de um Nerd é o conhecimento por si só. De acordo com o autor, a única forma de determinar se uma pessoa é Nerd é se a pessoa se mostrar indiferente à aplicação do que aprende. Para o autor da entrada 6, um Nerd também pode ou não ser um Geek (uma pessoa que possui interesses altamente específicos) ou um Dork (um exilado social). Pela forma como autor expõe, nos parece que *Geek* e *Dork* seriam subconceitos dentro da ideia de Nerd e, portanto, hponímias em relação ao termo.

Assim, ser um Nerd não acarreta possuir interesses altamente específicos, o que caracteriza um *Geek*, nem ser um exilado social, o que caracteriza um Dork; atribui-se o rótulo de Nerd para pessoas que gostam de aprender e de adquirir novas informações. Qualquer elemento adicionado a essa definição requer um termo mais específico, como *Geek* ou *Dork*. Diante dessa flutuação semântica em relação ao termo Geek, gerada a partir da comparação de três de suas definições, buscamos explorar os sentidos produzidos pelos autores, a fim de delimitar o significado do termo em questão.

Para tanto, pontuamos quais os pontos de convergência e divergência entre as três definições, e descobrimos que, para um deles, um *Geek* possui as mesmas habilidades



técnicas que um Nerd, mas distingue-se dele por possuir habilidades sociais; para outros dois, um *Geek* não necessariamente possui a mesma inteligência que um Nerd, e isso seria o traço que os distinguiria. Isto posto, buscamos explorar uma definição de Nerd que abordasse no mesmo aspecto, isto é, a distinção entre os termos *Geek* e *Nerd*.

Ao trazer a definição de Mr. ZAP para a discussão, descobrimos que um *Geek* poderia ser considerado um tipo de Nerd, um que, além de inteligente, possuísse interesses altamente específicos. Por fim, embora tenhamos nos engajado em delimitar o sentido de *Geek*, cruzando informações entre as definições, não obtivemos um resultado conclusivo; não há como estabelecer somente um significado para um termo definido de diferentes formas por diferentes autores. Daí a ideia flutuação semântica, pois, embora haja consenso por parte dos autores sobre alguns aspectos do termo, é possível identificar variações nos sentidos produzidos.

A variabilidade de traços existente nas definições de *Geek* não impede a compreensão do termo. Parece-nos, entretanto, que essa pluralidade de percepções exige mais do usuário que está buscando pelo sentido do termo, pois, nesse caso, cabe ao leitor decidir qual das definições apresenta informações mais próximas da realidade. Esse processo de escolha depende, primeiramente, de o usuário perceber que existe essa flutuação semântica e, então, de sua disponibilidade para pesquisar, assim como fizemos, e de seu conhecimento de mundo; só então o usuário poderá, dentro das possibilidades que lhe foram ofertadas, construir sua própria percepção de *Geek*.

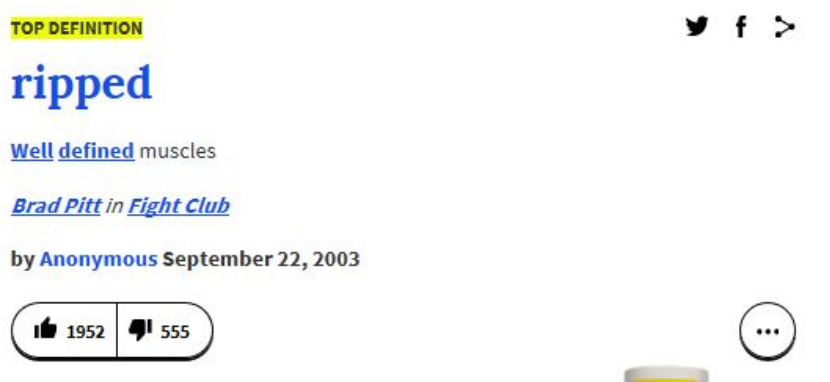
Esse caso de *Geek* retrata de que maneira a colaboratividade vinculada ao ciberespaço interfere na produção de sentidos. Como mencionado anteriormente, essa é a ideia de universal e totalizante gerada pelo ciberespaço, um movimento que busca abarcar a individualidade, a subjetividade do sujeito partícipe do processo de produção e, por isso, como é o caso de *Geek*, torna-se possível haver discordância entre as definições relacionadas a um mesmo termo.

Antes de seguir para o próximo verbete, gostaríamos de atentar mais uma vez para o fenômeno gerado pelo uso das hashtags nas definições do TUD. Nesse grupo de análise, o autor da terceira entrada usou esse recurso para inserir os termos #nerd #loser #emo #goth,

que, assim como *Geek*, são substantivos utilizados para definir tipos de pessoas de acordo com características comportamentais, estéticas e sociais que possuem. Desse modo, essas hashtags inseridas pelo autor da terceira entrada poderiam compor um Campo semântico, visto que são termos de uma mesma classe gramatical associados uns aos outros pelo contexto de uso.

### Análise de *Ripped*

#### Entrada 1



**Figura 38: Entrada 1 de *Ripped***  
**Fonte: *The Urban Dictionary***

Definição: Músculos bem definidos  
Exemplo: Brad Pitt em *Clube da Luta*

## Entrada 2

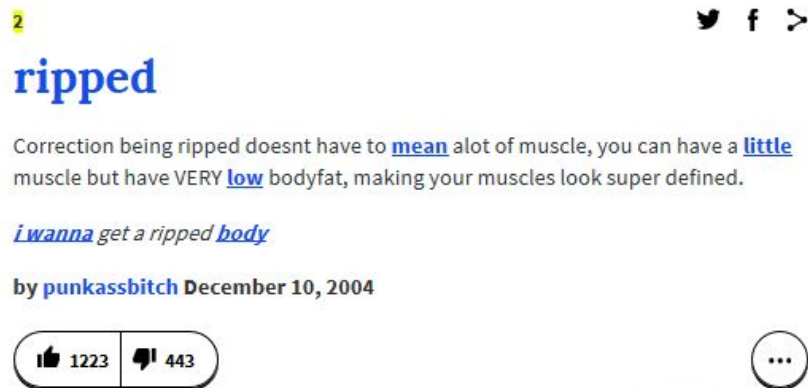


Figura 39: Entrada 2 de *Ripped*  
Fonte: *The Urban Dictionary*

Definição: Correção. Ser *bombado* não significa ter um monte de músculo, você pode ter pouco músculo mas ter muita pouca gordura corporal, fazendo seus músculos parecerem super definidos

Exemplo: Eu quero ficar *bombado*

## Entrada 3



Figura 40: Entrada 3 de *Ripped*  
Fonte: *The Urban Dictionary*

### Definição

1. Estar chapado ou entorpecido, fora de si
2. Parecer muito musculoso e definido

3. Tirar informação de um aparelho portátil. Normalmente um *CD*.

#### Exemplos

1. Cara, você estava completamente chapado com aquele bong
2. Arnold Schwarzenegger estava *talhado* em *Back in the day*
3. Bob tirou a música do *CD* e colocou no computador dele

*Hashtags:* #maconha #fumar #musculoso #roubo #cd

#### Entrada 4



**Figura 41: Entrada 4 de *Ripped***  
**Fonte: *The Urban Dictionary***

Definição: Termo usado quando alguém está chapado, fora de si  
Exemplo: Meu Deus você estava chapado noite passada

#### Entrada 5



**Figura 42: Entrada 5 de *Ripped***  
**Fonte: *The Urban Dictionary***

Definição: chapado, entorpecido, louco  
Exemplo: vamos ficar chapados hoje à noite

Tabela 9: análise *Ripped*

	Classe Gramatical	Campo semântico	Polissemia	Sinonímia	Antonímia	Hiperonímia	Hiponímia	Outros
Entrada 1	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 2	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 3	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 4	-	-	-	-	-	-	-	-
Entrada 5	-	-	-	-	-	-	-	-

Os sentidos que os usuários-autores atribuem a *Ripped*, e que compõem o quinto grupo de análise, giram em torno das três definições apresentadas pelo autor da entrada 3, o qual defende que *Ripped* pode significar:

1. Estar chapado, ficar louco<sup>38</sup> de maconha
2. Ser muito musculoso e construído
3. Tirar informação de um dispositivo portátil. Normalmente um CD.

Essas três definições apresentadas pelo autor não estão relacionadas e por isso configuram a ocorrência de homonímia e não de polissemia, uma vez que esses possíveis sentidos não partem de um sentido em comum, isto é, não possuem correlação entre si. Além de englobar os sentidos apresentados pelos outros autores, essa entrada é a que mais se aproxima de uma de uma elaborada por especialistas, ou seja, a forma com que o autor escreve denota conhecimento sobre o gênero verbete. Considerando que das 5 entradas analisadas, duas (1 e 2) relacionam *Ripped* com a ideia de possuir um corpo definido/musculoso, outras duas (4 e 5) associam o termo ao estar *chapado/drogado*, e a entrada 3 apresenta ambos os sentidos, o que auxilia na compreensão por informar o interlocutor que os dois sentidos são possíveis.

Apesar disso, o autor não se preocupa em discriminar as classes gramaticais às quais cada um dos sentidos pertence, o que auxiliaria a compreensão do interlocutor, visto que o autor apresenta duas definições em que *Ripped* exerce função de adjetivo e uma em que o

<sup>38</sup> No sentido de ficar entorpecido pelo uso de substâncias lícitas e/ ou ilícitas

verbeta exerce função de verbo. Desse modo, teria sido interessante que o autor indicasse, por exemplo, que, na terceira definição, *Ripped se* trata do passado do verbo *To Rip*, e que, nas definições 1 e 2, o verbete exerce função de adjetivo, o que não ocorreu. Outro aspecto que chama a atenção está presente na entrada 1, em que o autor exemplifica sua definição de *Ripped* pontuando “Brad Pitt em *Clube da Luta*”, o que não é de fato um exemplo e, por isso, denota que o autor não está familiarizado com o gênero verbete. Portanto, mais uma vez, podemos observar pouca mobilização de conhecimento metalinguístico, mesmo em entradas produzidas por autores que se mostram familiarizados com o gênero verbete.

Finalizadas as análises individuais, gostaríamos de explorar alguns aspectos que se mostram relevantes para a pesquisa como um todo, os quais não estão somente relacionados à mobilização de conhecimentos metalinguístico por parte dos autores-usuários do TUD, mas também à dinâmica de produção de conteúdo fomentada pelo ciberespaço e pela colaboração de amadores. Isto é, os parágrafos que se segue, nos permitem entender quais elementos do processo de produção de dicionários foram conservados e quais foram reelaborados na dinâmica de produção colaborativa fomentada pelo ciberespaço.

Como mencionamos anteriormente, o elemento morfossintático dos parâmetros de análise (classe gramatical) trata-se de uma informação de fácil acesso. Desse modo, esperávamos que fosse um traço recorrente ao longo das análises, sobretudo pelo fato de que, se conhecemos o gênero verbete, temos como pressuposto que esse tipo de informação aparecerá.

Entretanto, apesar da relativa facilidade de definir a classe gramatical de um verbete e da obrigatoriedade dessa informação em dicionários produzidos por especialistas, houve apenas 3 ocorrências dessa categoria nas quarenta entradas analisadas. Diante dos resultados obtidos, poderíamos levantar a hipótese de que talvez, essa informação seja irrelevante para os usuários do TUD, no sentido de que não seja necessário saber a qual classe gramatical um termo pertence para empregá-lo, ou que, justamente por ser tão de fácil acesso, essa informação seja entendida como supérflua.

Sinônimos e antônimos também são relações semânticas comumente estabelecidas em definições de dicionários elaborado por especialistas, por isso, também esperávamos que

esses elementos fossem aparecer com maior frequência ao longo da análise. Todavia, considerando os resultados obtidos, podemos observar que, embora alguns autores tenham inserido, principalmente por meio de hashtags, termos que caracterizariam sinônimos e/ou antônimos dos verbetes definidos, nenhum deles indicou explicitamente essas relações.

Considerando que, apesar de ser uma sugestão do modelo pré-estabelecido de definição criado pelo TUD, a inserção de *hashtags* não é obrigatória, é possível afirmar que há uma preocupação por parte dos autores em criar conexões do termo em definição com outras palavras que estejam relacionadas a ele, seja pelo contexto de uso, ou pelo sentido do verbete. Parece-nos, mais uma vez, que os autores do TUD, estão mais preocupados em fornecer informações quanto ao emprego do termo e, por isso, não definem como sinônimos ou campos semânticos os termos que inserem na seção de hashtags.

É válido lembrar que o objetivo desse recurso é criar um tipo de etiquetamento das definições que circulam na plataforma, estabelecendo conexão entre verbetes que estão relacionados de alguma forma. Desse modo, mesmo que indiretamente, o uso das hashtags incentiva a inserção de termos que podem ou ser entendidos como sinônimos do verbete definido, ou como elementos que caracterizariam a composição de um Campo Semântico em relação ao verbete em questão. Essa afirmação se mostra verdadeira em *Awesome, Babe, Cool, Crush, Epic Fail, e Geek*.

Evidentemente, não podemos afirmar que esses traços caracterizam de fato mobilização de conhecimento metalinguístico, visto que nenhum dos autores pontuou explicitamente a formação de Campo Semântico ou a expressão de sinonímia. Ainda assim, é interessante explorar esses dados visto que o uso das hashtags parece estimular algum tipo de reflexão por parte dos autores e, mesmo que os termos expressos por meio delas não sejam considerados marcações explícitas de metalinguagem, grande parte dos autores as utilizou com propósitos semelhantes: etiquetar o verbete em questão. Podemos entender, portanto, que, dentro da estrutura de paradigma definicional sugerido pelo TUD, as hashtags proporcionam um espaço privilegiado para a expressão de sinonímia e/ou para a construção de campos semânticos acerca dos termos definidos.

O elemento que se segue, a polissemia, exige que o falante tenha discernimento dos diferentes sentidos que um termo pode assumir; isto é, para que se confirme uma relação de polissemia, é preciso que o usuário-autor entenda que um elemento possui mais de um sentido e que, apesar de semelhantes, esses múltiplos sentidos do termo se diferenciam um do outro. Ao longo da pesquisa, houve autores-usuários que fizeram boas considerações acerca da polissemia de um termo, como é caso do autor da entrada 5 de *Cool* que produziu a definição mais próxima do que um especialista faria, atentando para todos os possíveis sentidos de *Cool* seja adjetivo ou como verbo.

Houve autores-usuários foram redundantes ao distinguir sentidos de um termo, como aconteceu na entrada 2 de *Cool*, por exemplo, em que o autor distinguiu *nice* de *good/ great* ainda que todos esses termos tenham sentidos muito próximos. E, por fim, houve autores-usuários que nem mesmo atentaram para a polissemia, como ocorreu na entrada 1 de *Babe*, em que o autor não especifica as nuances que separam as diferentes formas de empregar o termo em questão. Entretanto, ainda que a polissemia tenha sido evidenciada em apenas 4 definições, é importante atentar para o fato de esse elemento é o de maior destaque na entrada 5 de *Cool*, a que mais se aproximou do que um especialista elaboraria.

Somando-se a esse contexto, o fenômeno gerado pelo uso das hashtags, seria possível considerar que talvez, os usuários-autores do TUD estejam mais preocupados com os sentidos dos termos que definem do que com os aspectos metalinguísticos em si, o que pode ser explicado por dois fatores: (i) os autores se propõem somente a esclarecer os possíveis sentidos de um termo e as palavras às quais ele se relaciona por entenderem que o TUD se difere de um dicionário elaborado por especialistas e, portanto, não seria interessante espelhar a estrutura, nem e as informações presentes em nesse tipo de dicionário, visto que as ferramentas buscam atender a diferentes propostas; (ii) os autores somente esclarecem os possíveis sentidos dos termos e as palavras às quais eles se relacionam por não possuírem o conhecimento necessário para fornecer informações metalinguísticas, restringindo-se somente à preencher os campos obrigatórios requeridos pela estrutura pré-estabelecida pelo TUD, o que está intimamente relacionado com a produção colaborativa. Esse contexto indica que, assim como esperávamos, o TUD forneceu



aos seus autores-usuários meios de reelaborar a produção lexicográfica, visto que permitiu que amadores se apropriassem desse contexto de produção de conteúdo.

No que tange à linguagem utilizada pelos usuários-autores para definir, temos três apontamentos para realizar: (i) muitas vezes os autores fazem uso de linguagem coloquial; (ii) muitas vezes os usuários-autores fazem uso de gírias para definirem outras gírias; (iii) muitas vezes os usuários-autores não atentam para questões ortográficas, desconsiderando a variedade de autores que pode utilizar as definições do TUD como referências. A entrada de número 3 de *Epic Fail* é um bom exemplo dessa afirmação; após definir o verbete, o autor da entrada, usa como exemplo a seguinte sentença: OMG I gotz teh myspaces n mah yootoobs rool n sutf n u sux cuz u has no myscapecs!

A sentença apresenta alguns termos que podem ser compreendidos, seja por auxílio dos hiperlinks ou porque são comuns, como OMG, que é uma sigla para OH MY GOD e significa meu deus; teh que, por indicação do hiperlink, deve ser entendido como the; gotz que deduzimos ser got, aqui no sentido de ter, dada a ortografia; cuz que é uma forma abreviada de because, muito comum na expressão falada da língua; myspaces que é uma rede social; isto é, é possível estabelecer relações e entender termos da oração, mas as escolhas do autor dificultam a tradução, tanto que não conseguimos traduzir o todo apesar de entendermos partes do todo.

Anteriormente, buscamos fundamentação na percepção que a autora Rey-Debove (1984) possui acerca da exemplificação para ilustrar a relevância desse elemento nas definições de dicionários. É importante lembrar que, apesar de ser muito comum, a exemplificação não é um elemento obrigatório em paradigmas definicionais. No caso do TUD, visto que o conteúdo é elaborado por amadores, recorrer à exemplificação seria uma boa estratégia para fornecer aos leitores informações que os autores não pudessem pontuar metalinguisticamente, como um especialista faria, por isso, esperávamos que os exemplos presentes no TUD pudessem até mesmo ser mais esclarecedores do que os paradigmas definicionais em si.

Baseando-nos, entretanto, nos dados gerados a partir das análises presentes nesta pesquisa, podemos afirmar que essa expectativa não é satisfeita no que tange às definições

que compõem o conteúdo do TUD; esperávamos que os exemplos fossem bem empregados, não só porque o uso de abonações é uma estratégia bastante comum em tal contexto, mas também porque a construção de um exemplo exige mais do conhecimento epilinguístico, mais acessível, portanto, ao usuário, do que do metalinguístico. Todavia, há vários casos em que os exemplos empregados pelos autores-usuários não apresentam informações que realmente ilustrem os possíveis sentidos dos verbetes definidos, como é o caso da entrada 1 referente ao termo *Ripped*, em que o autor busca exemplificar a ideia de “músculos bem definidos”, pontuando um referencial no mundo, no caso “Brad Pitt em Clube da Luta”, ao invés de exemplificar de fato o termo em definição.

Em alguns casos, os exemplos não são claros, ou porque trazem muitos elementos da informalidade, como é o caso do exemplo de *Epic Fail*, apresentado anteriormente, ou porque apresentam informações contextuais, como é o caso da entrada 1 de *Cool*. O autor não poderia assumir que os termos Homestar, Red Sox e Twinkies fossem familiares para qualquer outro usuário que se interessasse em buscar o termo *Cool* no TUD. É possível que o usuário em busca de uma definição de *Cool* esteja a par das referências, mas também é possível que não e, por isso, afirmamos que algumas das informações compartilhadas nos exemplos são contextuais, ou seja, compartilhadas com determinados falantes da língua. Esse movimento é ainda mais claro na Entrada 4 de *Awesome*, em que o autor-usuário constrói a seguinte definição:

*Awesome*

Definição:

Veja “Prussia”, Hetalia: Axis Power/ Hetalia world series

Exemplo:

Eu estava assistindo Hetalia ontem e meu computador congelou pela pura grandiosidade de Prussia

Nesse caso, tanto a definição quanto o exemplo são inespecíficos. Além de construir seu exemplo equivocadamente, ao empregar a substantivação de *Awesome*, ao invés do próprio adjetivo, o autor da entrada 4 de *Awesome* não define o termo em questão, apenas pede para que o usuário veja um personagem (Prussia) de uma série mangá (Hetalia). Exemplos como esse ou como o presente na entrada 1 de *Cool* podem engajar o usuário em uma pesquisa que pode, ou não, ser bem sucedida. Além disso, e mais importante, esta subjetividade que permeia os exemplos criados por esses autores, não deveria ser tão latente em uma ferramenta metalinguística tal qual um dicionário.

Além das questões ortográficas, do uso excessivo de linguagem coloquial e da vagueza de alguns exemplos, houve uma definição que foi imprecisa no que tange à especificação da classe gramatical e que nos permitiu explorar questões tangentes ao TUD enquanto ferramenta tecnológica. Na Entrada 2 de *Babe*, Dawn define o termo de duas maneiras: (a) termo de carinho; (b) adjetivo usado para descrever uma garota bonita, às vezes descreve rapazes. No entanto, o autor construiu um exemplo em que emprega *Babe* como um substantivo, contradizendo sua própria definição. Desse modo, embora o autor tenha mobilizado conhecimento metalinguístico ao indicar a classe gramatical à qual o termo em questão pertence, tornando esse elemento relevante dentro do paradigma definicional que produziu, Dawn é inexato.

É bastante provável que o autor tenha buscado atentar para esse traço metalinguísticos por estar familiarizado com o gênero verbete presente em dicionários elaborados por especialistas que, comumente, apresentam a classe gramatical em suas microestruturas. Apesar de incorreta, a perspectiva do autor parece alinhada com o que aprendemos na escola sobre essas classes gramaticais, afinal se adjetivo é aquilo que denota qualidade, e *Babe* se refere a uma pessoa querida e/ou atraente, então o termo exerce função de adjetivo.

Isto posto, consideremos as três variáveis que permeiam esse caso: (i) o autor não demonstra dificuldades em delinear os possíveis sentidos do termo, nem em empregá-los nos exemplos; (ii) o autor demonstra familiarização com a ferramenta, visto que busca assinalar a classe gramatical à qual o verbe pertence, traço metalinguístico frequentemente

apresentado em dicionários elaborados por especialistas; (iii) ainda que demonstre familiarização com a ferramenta, que entenda os possíveis sentidos do termo, e que seja capaz de exemplificá-los, o autor erra ao afirmar que *Babe* se trata de um adjetivo, quando, na realidade, o termo se trata de um substantivo. Parece-nos que o equívoco acontece no momento de exteriorização do conhecimento, ou seja, no momento de mobilização de metalinguagem, pois, aparentemente, as percepções epilinguísticas que o autor possui acerca do termo estão corretas.

Interessa-nos atentar para o fato de que esse equívoco pode estar diretamente relacionado à produção colaborativa, pois, ainda que esse autor tenha buscado alinhar a sua definição ao que um especialista faria, fornecendo informações metalinguísticas sobre o termo em questão, a ausência do conhecimento especializado o conduziu ao erro. Isso significa que, nesse caso, o conhecimento amador que o autor detém não foi suficiente para fornecer informações corretas sobre o elemento metalinguístico que o próprio autor julgou necessário apresentar. Esse contexto nos mostra que, diferentemente do que Shirky (2008) argumenta acerca das plataformas online construídas colaborativamente, não podemos esperar que as boas colaborações irão sempre superar as más, pois, no caso do TUD, a ausência do conhecimento especializado compromete as informações que são fornecidas aos usuários.

Por outro lado, também é válido apontar para os benefícios trazidos pela colaboratividade como, por exemplo, a capacidade de atualizar uma plataforma com rapidez. Esse aspecto pode ser visto nas entradas de *Crush* que, embora não apresentem traços metalinguístico, ou configurem de fato definições, trazem uma atualização acerca do sentido do termo. De acordo com o autor da entrada 2 de *Crush*, podemos usar o termo para nos referirmos as pessoa de quem gostamos, não ao sentimento que desenvolvemos por elas, como afirmam os outro quatro autores; ao comparar as definições referentes ao grupo de análise de *Crush* com as definições que encontramos para o termo no Cambridge Dictionary, é possível concluir que esse autor foi o único a apontar para esse descolamento do termo. Isso significa que esse uso do termo não é reconhecido nem pela ferramenta elaborada por especialistas, como é o caso do Cambridge Dictionary, nem pelos outros

autores do TUD, entretanto, bastou que apenas um autor o reconhecesse, para colocá-lo em circulação.

Desse modo, ainda que haja pouca mobilização de metalinguagem, e alguns autores tenham cometido equívocos ao tentarem mobilizar conhecimento metalinguístico, é possível perceber que há uma conservação acerca de alguns elementos comuns da elaboração lexicográfica, visto que muitos autores demonstram estar familiarizados com o gênero. Entretanto, também é possível perceber um movimento de reelaboração dos moldes lexicográficos, com o uso das hashtags e a possibilidade de atualização quase que imediata da plataforma, por exemplo, que é fomentado pela cibercultura e suas ferramentas de produção colaborativa.

## 7. Considerações finais

Esta pesquisa teve por objetivo investigar se os usuários-autores do dicionário colaborativo online The Urban Dictionary mobilizam conhecimento metalinguístico ao definirem os termos que compõem a plataforma. Para que esse objetivo fosse cumprido, tivemos que percorrer diferentes sub-etapas e explorar os conceitos de tecnologia, gramatização, para enquadrar o trabalho dentro da área de Linguagem e tecnologia, a que está filiado por meio do Programa de Pós-graduação em que se insere, assim como a construção do ciberespaço e os processos de construção de colaborativa que derivam das formas reelaboradas de comunicação fomentadas por esse espaço.

O corpus de análise foi gerado a partir de oito listas de vocabulário que continham, de acordo com a pesquisa que realizamos, as gírias mais comuns entre falantes de inglês. Os parâmetros de análise foram pensados a partir de uma estrutura pré-definida de paradigma definicional apresentada por Fromm (2004), em que o paradigma definicional é obrigatório, e os paradigmas informacionais e pragmáticos são facultativos. Dentro desse contexto, o grupo de conceitos utilizado para analisar o corpus da pesquisa abarcou um elemento morfossintático e outros seis conceitos relacionados à semântica.

Por se tratar de uma pesquisa de tema relativamente inédito, encontramos dificuldades ao desenvolver um dispositivo para analisar o corpus, visto que não conseguimos encontrar pesquisas semelhantes e, portanto, referencial teórico para a construção dos parâmetros analíticos. Apesar dessa complicação, buscamos delinear um dispositivo de análise que abarcasse elementos comuns a dicionários.

No tocante ao objetivo desta pesquisa, que visa analisar se e de que maneira os usuários do TUD mobilizam seus conhecimentos metalinguísticos quando inseridos nesse contexto de produção colaborativa, obtivemos os seguintes resultados: o grupo de análise referente ao termo *Awesome* apresentou uma marcação explícita de metalinguagem, uma pontuação quanto à classificação gramatical do verbete em questão. O grupo de análise de *Babe*, por sua vez, apresentou traços metalinguísticos a respeito da classificação do verbete e de sua polissemia, a qual foi assinalada por dois diferentes autores-usuários.

Nas entradas de *Cool*, identificamos dois traços de metalinguagem: a polissemia, que ocorreu nas entradas 2 e 5, e a indicação de classe gramatical à qual *Cool* pertence, apresentada na entrada 5. As entradas referentes ao verbete *Geek* não apresentaram mobilização de conhecimento metalinguístico, assim como nas de *Busted*, *Crush*, *Epic Fail* e *Ripped*. Por fim, chegamos à conclusão de que 10 entradas apresentaram traços metalinguísticos, isso considerando os elementos computados por meio da coluna outros das tabelas de análise. Esse total de 10 entradas significa que apenas 25% dos autores-usuários mobilizaram algum tipo de conhecimento metalinguístico no momento de produção de conteúdo para a plataforma colaborativa TUD. Dessa forma, podemos afirmar que, apesar de alguns autores demonstrarem familiarização com o gênero verbete, poucos conseguem de fato mobilizar conhecimento metalinguístico no momento de produção de conteúdo.

Os resultados gerados a partir das análises também colocaram em pauta aspectos que concernem aos parâmetros de feitura de dicionários. A partir desses resultados identificamos quais elementos comuns a dicionários elaborados por especialistas se conservaram durante o processo de elaboração de um dicionário colaborativo online, o TUD, e quais sofreram algum tipo de reelaboração. Como resultados finais, podemos entender que há por parte dos usuários-autores maior preocupação em fornecer informações aos seus interlocutores, quanto ao uso do verbete em definição, por isso a polissemia é um traço bem explorado nas definições analisadas. Esse maior foco no sentido e na maneira de uso dos verbetes também explicaria o porquê de usuários-autores cometerem equívocos no momento de determinar a classe gramatical à qual o verbete pertence e esse aspecto parecer irrelevante para os usuários-autores que inserem definições posteriormente.

Outro aspecto que aponta para a reelaboração dos parâmetros de feitura de dicionários é a linguagem utilizada pelos autores-usuários do TUD. É possível especular que, a linguagem mobilizada pelos usuários que colaboram para o desenvolvimento do conteúdo que circula no TUD, uma linguagem mais coloquial, mais próxima da expressão falada, delinea o público para quem esses autores-usuários desejam falar, um público que não acessa as informações de um dicionário a fim de procurar por aspectos formais ou

fonéticos, mas a fim de explorar os possíveis sentidos atrelados a um verbete e de que maneira empregá-los em situações de comunicação.



## Referências

ABEL, Andrea. MEYER, Christian M. The dynamics outside the paper: user contributions to online dictionaries. Disponível em: <[http://eki.ee/elex2013/proceedings/eLex2013\\_13\\_Abel+Meyer.pdf](http://eki.ee/elex2013/proceedings/eLex2013_13_Abel+Meyer.pdf)>

ALMEIDA, A., and GOMES, P. Lexicografia e ensino: em busca de um uso reflexivo do dicionário em sala de aula. In LOBO, T., CARNEIRO, Z., SOLEDADE, J., ALMEIDA, A., and RIBEIRO, S., orgs. *Rosae: linguística histórica, história das línguas e outras histórias* [online]. Salvador: EDUFBA, 2012, pp. 699-716. ISBN 978-85-232-1230-8. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/67y3k/pdf/lobo-9788523212308-49.pdf>>

ALVES, Lynn Rosalina Gama. *Novas Tecnologias: instrumento, ferramenta ou elementos estruturantes de um novo pensar?*. Revista da FAEEBA, Salvador, p.141-152, 1998

AUROUX, Sylvain. *A revolução tecnológica da gramatização / Sylvain Auroux: tradução: Eni Puccineli Orlandi. - 2a ed. - Campinas, SP: Editora da Unicamp, 1992.*

BARROS, Aidil de Jesus Paes de e LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. *Projeto de Pesquisa: propostas metodológicas*. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2005.

BEVILACQUA, Cleci Regina; FINATTO, Maria José Bocorny. *Lexicografia e terminografia: alguns contrapontos fundamentais*. Alfa, São Paulo, 50 (2): 43-54, 2006

BEVILACQUA, Cleci Regina (org). HUMBLÉ, Philippe René Marie (org). XATARA, Cláudia (org). *Dicionários na teoria e na prática: como e para quem são feitos*. São Paulo: Parábola Editorial, 2011.

BIDERMAN, M. T. C. *A estrutura mental do léxico*. Estudos de filosofia e linguística. São Paulo: T. A. Queiroz, Editora da Universidade de São Paulo, 1981: 131 - 145

BRAZ, Sandrine Cristina de Figueirêdo. *A produção colaborativa de conteúdos: indicadores da confiabilidade da informação na Wikipédia, a Enciclopédia Livre*, João Pessoa, 2014. Disponível em <<http://tede.biblioteca.ufpb.br/bitstream/tede/3965/1/arquivototal.pdf>>

CHIZZOTTI, Antônio. *Pesquisa em ciências humanas e sociais*. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

COTTER, Colleen. DAMASO, John. *Online Dictionaries as Emergent Archives of Contemporary Usage and Collaborative Codification*. 2007. Disponível em:

Dictionary.com, disponível em <[www.dictionary.com/](http://www.dictionary.com/)>

FROMM, Guilherme. Obras Lexicográficas e terminológicas: definições. Publicado originalmente na Revista Factus, nº 2. 2004. - ISSN 1679-1851. Disponível em <<http://www.ileel.ufu.br/guifromm/wp-content/uploads/2014/05/obraslexicograficaseterminologicasdefinicoes.pdf>>

GARCÍA, M. I. G. et al. Ciencia, Tecnología y Sociedad: una introducción al estudio social de la ciencia y la tecnología. Tecnos. Madrid. 2000. Disponível em <<https://www.google.com.br/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiszbaChdXWAhWBHpAKHUq1CH0QFggnMAA&url=http%3A%2F%2Fwww.oei.es%2Fhistorico%2Fctsipanama%2Fcp4elec.pdf&usg=AOvVaw0Me65ozABHNfNCQXIT3WHr>>

KRIEGER, Maria da Graça. In: Seabra, Maria Candida T. C. de (Org.) “O léxico em estudo”. Belo Horizonte, MG: 2006, p. 158-171.

LÉVY, Pierre. As Tecnologias da Inteligência – o futuro do pensamento na era da informática, Rio de Janeiro: Editora 34, (1ª ed 1990), 1993. Disponível em <<https://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2015/03/LEVY-Pierre-1998-Tecnologias-da-Inteligencia.pdf>>

LÉVY, Pierre. Cibercultura, Rio de Janeiro: Editora 34, 1999. Disponível em <[http://www.giulianobici.com/site/fundamentos\\_da\\_musica\\_files/cibercultura.pdf](http://www.giulianobici.com/site/fundamentos_da_musica_files/cibercultura.pdf)>

MARTINS, Herminio. Tecnologia, modernidade e política. In: Hermínio Martins, *Hegel, Texas e outros ensaios de teoria social, Lisboa, Século XXI, 1996*. Também em J. Good & I. Vilody (ed.) *The politics of post-modernity*, Cambridge University Press, 1997. Dispon

MOITA LOPES, L. P. Linguística Aplicada e vida contemporânea: problematização dos construtos que têm orientado a pesquisa. In: MOITA LOPES L. P. (Org.) *Por uma linguística INdisciplinar*. São Paulo. Parábola Editorial, 2006. P. 85 - 107

MOURA. José Adersino Alves de. (UFPI/UESPI). O método positivista nas ciências sociais: o viés na história da educação. GT 11 História, Memória e Educação

O'REILLY, Tim. Web 2.0 - Principles and Best Practices. 2005. Disponível em <<http://repo.mynoobliflife.org/.priv8/Ebook/Web%202.0%20Principles%20and%20Best%20Practices.pdf>>

O'REILLY, Tim. What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Communications & strategies. MPRA. Paper No. 4580, posted 23. August 2007. Disponível em <<https://mpra.ub.uni-muenchen.de/4580/1/>>

REY-DEBOVE, Jacqueline (1971). Étude linguistique et sémiotique des dictionnaires français contemporains. La Haye/Paris: Mouton.

REY-DEBOVE, J. — Léxico e dicionário. Trad. de Clóvis Barleta de Moraes. Alfa, São Paulo, 28(supl.):45-69, 1984. Disponível em: <http://seer.fclar.unesp.br/alfa/article/viewFile/3678/3444>

ROMERO, Márcia. Epilinguismo: considerações acerca de sua conceitualização. In: Antoine Culioli e Carlos Franchi. ReVEL, v. 9, n. 16, 2011. [www.revel.inf.br].

SHIRKY, Clay. Here comes everybody. Penguin Books, 2008

The Urban Dictionary, disponível em <<http://pt.urbandictionary.com/>>

VILELA, Mário. Estudos de Lexicologia do Português. Almedina