

Vocabulário da rede

Grupo de pesquisadores investigou 15 anos de discussões on-line para descobrir quais palavras entraram na moda e depois caíram no ostracismo e quais continuam frequentes na internet

» CAROLINA VICENTIN

O nome "MP3" ganhou o mundo nos últimos anos. Mas um grupo de cientistas conseguiu provar que a expressão passou a fazer parte do vocabulário corrente já na metade da década de 1990. Os pesquisadores — dois físicos brasileiros e uma linguista norte-americana — se debruçaram em registros de 15 anos de dois fóruns de discussão on-line e descobriram o mecanismo que determina a frequência das palavras na rede (veja arte). O estudo, um dos maiores em relação ao período analisado, também aponta mudanças na linguagem de comunidades ligadas à computação e ao hip-hop.

Acadêmicos investigam, há anos, as formas de comunicação entre os diferentes grupos sociais. Há algum tempo, a internet se tornou uma importante aliada desse tipo de pesquisa. "As novas mídias permitiram uma análise dos sistemas sociais nunca antes feita. Agora, nós temos um registro muito detalhado do diálogo das pessoas", afirma o físico Eduardo Altmann, especialista em linguagem natural e um dos autores do estudo. Durante seu pós-doutorado, no Instituto de Sistemas Complexos da Universidade de Northwestern, nos Estados Unidos, Altmann se uniu à linguista Janet Pierrehumbert e a outro brasileiro para avaliar a evolução da linguagem em dois fóruns, um sobre computação e outro sobre a cultura hip-hop.

"Ambos têm expressões muito diferenciadas, com grande variedade lexical", justifica Altmann. O físico foi responsável pela elaboração do sistema que fez a varredura nas mensagens, postadas desde 1993 no grupo que aborda-

va informática, e desde 1995 no outro. "Nós não ficamos monitorando em tempo real, usamos o material que está gravado na web, um total de 15 anos", comenta. A maioria dos trabalhos nessa área considera um intervalo mais curto, por isso, o estudo consegue oferecer uma noção bastante abrangente do vocabulário virtual, em uma época em que a internet se solidificou.

Um dos principais desafios dos pesquisadores foi lidar com o grande número de usuários. Cerca de 100 mil internautas contribuíram para os fóruns, muitos deles apenas uma vez. Assim, os cientistas tiveram acesso a diversos estilos de linguagem, fator que dificulta o trabalho do algoritmo de varredura. O código desenvolvido por Altmann desconsiderou termos muito frequentes, mas não relevantes para o contexto da pesquisa, como artigos, numerais e adjuntos. Por fim, foram listadas expressões que apareceram pelo menos cinco vezes no intervalo de seis meses. A imensa quantidade de dados permitiu verificar quais termos ganharam popularidade com o passar do tempo.

Multiuso

Segundo os pesquisadores, o que determina o sucesso de uma palavra nas comunidades virtuais não é a quantidade de vezes em que ela aparece, e sim o número de usuários que a adota. "Também pudemos verificar quais expressões cresceram ao longo dos anos e quais entraram em desuso", conta Eduardo Altmann. Entre os internautas dos dois grupos, os termos "DVD", "MP3", "Google" e "Mozilla" se tornaram frequentes no período. Gírias também ganharam popularidade, tais como "prolly", abre-

Fósséis da web

Os fóruns de discussão são um dos elementos mais antigos da rede de computadores. Desde a década de 1980, internautas utilizavam o chamado Usenet, um sistema de troca de artigos (mensagens) de forma descentralizada, mais ou menos como em uma lista de e-mail. A ferramenta se aperfeiçoou quando gigantes da internet, como o Yahoo e o Google, criaram seus grupos, ainda bastante populares.

Blá-blá-blá virtual

Pesquisadores mapearam, durante 15 anos, a evolução do vocabulário em dois fóruns de discussão. Descobriram que as palavras mais faladas não são, necessariamente, as que mais resistem ao tempo. Saiba o porquê:

Os cientistas — dois brasileiros e uma norte-americana — quiseram verificar as formas de expressão na web. Escolheram dois fóruns, em inglês, onde a linguagem é bem específica: um sobre computação e outro sobre hip-hop.

Foram analisados os tópicos postados entre 1993 e 2008, por cerca de 100 mil usuários. Alguns permaneciam anos contribuindo para o fórum, mas a maioria publicava apenas uma vez, o que ofereceu uma "amostra" de linguagem bastante heterogênea.

Um algoritmo fez a varredura da sequência cronológica das mensagens, tópico por tópico. Depois, foi elaborada uma lista com palavras minimamente frequentes — que apareceram, pelo menos, cinco vezes.

A pesquisa desconsiderou expressões muito comuns e não representativas, como artigos e advérbios. Foram analisados, principalmente, nomes de produtos, personalidades e gírias.

Ao cruzar os dados sobre a quantidade de vezes que uma palavra aparece e quantas pessoas a utilizam, os cientistas perceberam que o mais importante não era a frequência da expressão. O fator determinante era se ela podia ser usada em múltiplas situações.

Palavras que cresceram durante os 15 anos analisados:

Gírias

- LOL (laugh out loud, expressão que indica gargalhada)
- OMG (oh, my God)
- y2k (year 2000, sobre o suposto bug do ano 2002)

Personalidades e produtos

- Google
- DVD
- Eminem
- MP3

Palavras em decadência de uso (nas gírias do hip-hop):

- Thankx (em vez de thanks, obrigado, que cresceu)
- Yo (algo como yeah ou "aham")

viatura em inglês para "provavelmente", e "hth", que significa "espero que isso possa ajudar", também na língua inglesa.

Embora a morte das palavras não tenha sido analisada pelos cientistas, eles conseguiram perceber a substituição gradativa de algumas delas. No fórum sobre hip-hop, por exemplo, a expressão "thanx", equivalente a obrigado, acabou sendo deixada de lado pela variante "thanks". "Was-sup?", algo como "e aí?", também caiu no ostracismo. A avaliação dessa dinâmica ajuda a definir as formas de interação entre os usuários de internet. Em alguns casos, as pessoas são influenciadas

umas pelas outras, tornando-se mais próximas. Mas há situações em que o principal objetivo é se diferenciar das demais, algo verificado no fórum de discussão sobre hip-hop, onde é comum a adaptação de termos do inglês. "A linguagem é uma espécie de marcador para esse fenômeno, ela indica como as informações vão de um lado para o outro", comenta Altmann.

www.correiobraziliense.com.br

Leia a íntegra do artigo, em inglês.

» Eu acho...



Stella Bortoni, professora da Universidade de Brasília, doutora em linguística

Pouco antes do advento da internet, professores e linguistas estavam temerosos quanto ao futuro da língua escrita, que estava em declínio. Durante os séculos 19 e 20, as pessoas escreviam muitas cartas, para falar de negócios e assuntos pessoais. Com o advento de outras tecnologias — como a tevê, o rádio e o telefone — o hábito de escrever foi sendo deixado de lado. Mas a internet recuperou isso, porque criou um outro suporte para a língua escrita. Isso representa uma mudança muito radical, até porque o que existe na web está em um estágio intermediário entre a comunicação oral e a escrita. As mensagens estão lá, gravadas, mas podem ser acessadas com a mesma rapidez que existe na oralidade.

INOVAÇÃO

Gigantes se unem em projeto 3D

» CAROLINA VICENTIN

Três gigantes do setor de eletrônicos — a Sony, a Panasonic e a Samsung — se uniram para desenvolver um óculos universal para assistir à tevê em três dimensões. O produto, que deve chegar ao mercado em 2012, será compatível com todos os modelos de televisores produzidos pelas companhias asiáticas. "O anúncio marca uma colaboração única entre as principais fabricantes mundiais de tevê e fornecedores de tecnologia 3D para o benefício dos consumidores", afirmaram representantes das três empresas, em um documento que selou o acordo.

No texto, Sony, Panasonic e Samsung fazem referência à XpanD, uma companhia espe-

cializada em soluções 3D que vai trabalhar no projeto dos óculos universais. Não há detalhes técnicos sobre a versão final do produto, mas ele deve seguir a lógica de outros óculos ativos já existentes no mercado. Com essa tecnologia, a imagem da televisão muda 120 vezes por segundo — 60 do lado direito e 60 do esquerdo. Para corrigir os borrões provocados pela intercalação de cenas, há os óculos, que funcionam mais ou menos como uma cortina.

"As lentes ativas são sincronizadas com a tevê, como se fossem telas de LCD que abrem e fecham, permitindo a entrada da luz", explica o professor Ricardo Queiroz, do Departamento de Engenharia Elétrica da Universidade de Brasília (UnB). Outro tipo de tecnologia, bas-

Ina Fassbender/Reuters



Usuários experimentam um modelo de óculos para televisor tridimensional: parceria vai beneficiar consumidor

tante comum nas salas de cinema, é a dos óculos passivos. Com ela, as lentes são polarizadas, fazendo com que o cérebro

"enxergue" um lado da tela de cada vez. "O problema é que, assim, a imagem perde resolução, algo que, certamente, não é

o objetivo dos consumidores de tevê 3D", aponta Queiroz.

Os clientes finais, entretanto, não serão os únicos beneficia-

dos com o acordo da Sony, da Panasonic e da Samsung. As grandes companhias, no caso específico da tecnologia 3D, não produzem soluções dentro de casa. Geralmente, compram de outras empresas e, muitas vezes, um mesmo fornecedor resolve o problema de todas as envolvidas. "Acontece que, se esse fornecedor precisa desenvolver um produto para cada uma delas, acaba cobrando um preço maior", esclarece o professor da UnB. Assim, o acordo com a XpanD deve baratear os custos de produção também.

Embora a parceria prometa dar novo fôlego à venda de tevês ultramodernos — que ainda são muito caras — Ricardo Queiroz vê com ceticismo a união das concorrentes. Isso porque a tecnologia 3D sofre muitos processos por quebra de patentes, nos quais as três asiáticas brigam entre si e com outras companhias de peso, entre elas, a Apple. "A dificuldade técnica é sempre a mais fácil de resolver. Mas quando interesses comerciais estão em jogo, a coisa é bem diferente", diz o especialista.