

Conlangs, Línguas Construídas em Tempos de Internet

Conlangs, Constructed Languages in Times of Internet

Amábile de Lourdes Ciampa Miranda^{a*}

Resumo

Este estudo teve por objetivo geral levantar dados sobre a existência das *conlangs*, bem como sua influência na utilização da linguagem da sociedade contemporânea. Do ponto de vista metodológico, este trabalho foi elaborado utilizando a pesquisa bibliográfica. A revisão da literatura demonstrou que as *conlangs* representam um fenômeno contemporâneo, que tem na internet seu espaço privilegiado de disseminação, nela encontrando as possibilidades virtuais de interatividade e sociabilização, apesar das dificuldades inerentes à construção de linguagens sofisticadas que exigem conhecimentos linguísticos além de uma linguagem puramente tribal e espontânea.

Palavras-chave: Linguagens construídas. Sociabilização contemporânea. Interação virtual.

Abstract

This study aimed to collect data about the general existence of conlangs and its influence on language use in contemporary society. From the methodological point of view, this essay was prepared using the literature research. The literature review showed that conlangs represent a contemporary phenomenon, which has the Internet as its privileged place for dissemination, finding in the web the possibilities of virtual interaction and socialization, despite the difficulties inherent to the construction of languages that require sophisticated language skills and a purely tribal and spontaneous language.

Key-words: Constructed Languages. Contemporary Socialization. Virtual Interaction.

^a Mestre em Comunicação - Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Docente da Universidade Anhembi Morumbi (UAM). E-mail: amabileciampa@hotmail.com

* Endereço para correspondência: Rua Das Cobéias, 178. CEP: 03201-000. Vila Bela – SP.

1 Introdução

A língua artificial é todo idioma construído e definido por um pequeno grupo de pessoas, diferentemente da linguagem definida a partir da evolução cultural de determinados povos. Geralmente, as línguas artificiais têm objetivos específicos e são desenvolvidas tanto para a comunicação humana como para experimentos lógicos, estendendo-se, ainda, para aqueles destinados simplesmente ao prazer, constituindo assim uma língua artística.

No passado, estas formas de linguagem eram consideradas sobrenaturais ou místicas, mas atualmente, na medida em que a própria interlinguística evolui, o desenvolvimento de línguas artificiais vem se tornando cada vez mais natural.

O homem contemporâneo só vive no anonimato se quiser. Se apenas um endereço virtual, como e-mail, não é suficiente, ele pode expor suas ideias criando um blog e/ou comunidades para tratar de assuntos específicos. Existem infinitos meios de ele mostrar-se e comunicar-se sem estar presente fisicamente. Nesse sentido, verifica-se que, entre as linguagens artificiais, destacam-se as *conlangs*, do inglês *constructed language*, que significa linguagem construída.

O presente estudo tem por objetivo geral levantar dados sobre a existência das *conlangs*, bem como sua influência

na utilização da linguagem da sociedade contemporânea. Já os objetivos específicos procuram refletir sobre a natureza das *conlangs*, seu significado e impacto no mundo contemporâneo, mais especificamente enfatizar o papel da internet como espaço de sociabilização das *conlangs* e avaliar a influência das *conlangs* como produto cultural no processo de comunicação e construção de sociabilidades.

Do ponto de vista metodológico, este trabalho foi elaborado utilizando a pesquisa bibliográfica, por meio de consulta a livros, artigos científicos, matérias publicadas em revistas especializadas em meio impresso e eletrônico.

2 A Importância da Comunicação

O ato de comunicar-se sempre foi um desafio que permeou a existência humana e praticá-lo adequadamente tem se mostrado um exercício de criatividade. O início da comunicação humana é pouco claro e nebuloso. Não há informações precisas de como os homens primitivos iniciaram esse processo entre si: se por gritos ou grunhidos – como os animais; se por gestos ou por um sistema misto de gritos, grunhidos e gestos (BORDENAVE, 2002). Para o referido autor, a origem da fala humana, ou seja, seus sons iniciais espelhavam-se na imitação dos sons da natureza ou ainda originavam-se de exclamações espontâneas. Também há a hipótese de que esse homem usasse os sons produzidos não só pela boca, mas pelas mãos e pés, bem como a partir de objetos, tais como pedras ou troncos ociosos.

A fala nasce da necessidade humana de comunicação e

cada povo exerce essa capacidade por meio de determinado código linguístico, ou seja, utilizando um sistema de signos vocais distintos e significativos, a que se dá o nome de língua ou idioma.

Aristóteles (*apud* CHAUI, 2009, p. 147) afirma que somente o homem é um “animal político”, isto é, social e cívico, porque somente ele é dotado de linguagem. Os outros animais possuem voz (*phoné*) e com ela exprimem dor e prazer, mas o homem possui e palavra (*lógos*) e, com ela, exprime o bom e o mau, o justo e o injusto. Expressar e possuir em comum esses valores é o que torna possível a vida social e política e, dela, somente os homens são capazes.

A linguagem estabelece a comunicação entre os seres humanos, isto é, tem função comunicativa: por meio das palavras, entra-se em relação com os outros, dialoga-se, argumenta-se, persuade-se, relata-se, discute-se, ama-se e odeia-se, ensina-se e aprende-se. A linguagem exprime pensamentos, sentimentos e valores, portanto possui função de conhecimento e de expressão, ou seja, a mesma palavra pode exprimir sentidos ou significados diferentes dependendo do sujeito que a emprega, do que a ouve e lê, das condições ou do contexto que foi empregada.

Qualquer que seja o caso, os homens encontraram uma forma de associar determinado som ou gesto a certo objeto ou ação. Assim nasceram o signo – que faz referência à outra coisa ou ideia – e a significação, que consiste no uso social dos signos. A atribuição de significados a determinados signos é precisamente a base da comunicação em geral e da linguagem em particular (BORDENAVE, 2002).

Muito mais tarde essas formas tornaram-se silábicas. O alfabeto como é conhecido atualmente se desenvolveu muitos séculos depois inventado pelo povo egípcio e adotado pelos fenícios (1.300 a.C.) que o levaram para a Grécia. Os gregos acrescentaram as letras correspondentes às vogais e criaram o primeiro exemplo histórico de escrita fonética.

Com a *Iliada* e a *Odisséia*, de Homero, séc. VIII a.C. poemas gregos que passaram da forma oral para a manuscrita, originaram a cultura manuscrita que perdura até hoje. Isto era o que se necessitava para facilitar maior alcance da linguagem escrita, pois qualquer pessoa podia aprender a combinar os sons sem ser obrigado a conhecer as equivalências dos signos gráficos com ideias e objetos determinados (BORDENAVE, 2002).

De fato a escrita proporcionou ao homem o poder de comunicar seu conhecimento e seus pensamentos registrando-os para todos em qualquer tempo. Ainda de acordo com Chauí (2009, p. 156)

a palavra, longe de ser um simples signo dos objetos e das significações, habita as coisas e veicula significações. Naquele que fala, a palavra não traduz um pensamento já feito, mas o realiza. E aquele que escuta recebe, pela palavra, o próprio pensamento.

A comunicação é então processo, simultâneo e co-

depenente das formações culturais. O desafio aparece com toda sua densidade no cruzamento dessas duas linhas de renovação - que inscrevem a questão cultural no interior da política e a comunicação, na cultura (MARTÍN-BARBERO, 1997).

O efeito imediato dessa noção teórica é envolver os elementos da comunicação: emissor, receptor, canal e mensagem em contextos culturais cujo eixo epistemológico condiciona cultura à comunicação, e comunicação à cultura.

Martín-Barbero (1997), ao apresentar a comunicação como um processo, associa a sociologia aos fenômenos contemporâneos, em que o conceito de mediação pressupõe significações não previstas nos produtos culturais. Não se trata, porém, de uma análise voltada aos fenômenos da comunicação, pois a proposta busca um conceito que possibilite penetrar no processo comunicacional, permitindo ultrapassar a dinâmica de emissões e recepções, de meios e mensagens, uma vez que esse conceito de mediação pressupõe uma codificação da experiência social.

Essa forma de constituir laço social por meio da comunicação também é enfatizada por Maffesoli (2000, p. 20), para quem a comunicação é o que faz *reliance* (religação), é cimento social: “A comunicação é a cola do mundo pós-moderno”. Nesse caso, a ideia de comunicação está implícita na sociabilidade em vigor, já que só se pode existir e se compreender na relação com o outro, cada um está ligado ao outro pela mediação da comunicação.

Por sua vez, ao fazer um relato histórico da linguagem como fenômeno comunicacional de massa, Mattelart (2002) informa que, no século XVII, na era do iluminismo, já se falava muito em uma linguagem universal e se construíam línguas universais. Para o autor, atualmente a linguagem universal é a informática, paralelamente a teorias matemáticas da comunicação. O conceito de comunicação foi dissociado, separado, do conceito de cultura.

A noção de comunicação surgiu como uma tentativa de medir a quantidade de informação, sem a menor preocupação em relação ao emissor ou ao receptor – ou seja, os agentes de cultura.

Em um segundo momento, ainda na visão do autor, os especialistas das organizações internacionais encarregadas do desenvolvimento definiram a cultura a partir de indicadores sócio-culturais ou econômicos, a partir de um conceito de desenvolvimento que traduzia o progresso, ou a melhoria, do produto *per capita*. Na década de 70, em nome de um reequilíbrio dos fluxos de informação, surge, na UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, a nova ordem, baseada na informação e na comunicação.

Ainda de acordo com Mattelart (2002), torna-se necessário reconstruir uma linguagem que possa corresponder ao nosso projeto de reconstrução do mundo porque as palavras foram pervertidas, de certa forma, foram perturbadas, começando

pela palavra liberdade, a palavra democracia e a palavra cultura. Nesse contexto de construção de línguas para (re) construção do mundo, inserem-se as *conlangs*, cujo conceito e classificação apresentam-se a seguir.

3 Conceito e Classificação de *Conlangs*

Cabe indagar sobre a necessidade de criação de novos idiomas em um mundo onde já existem tantos. Além de *hobby*, forma de arte, as *conlangs* poderiam servir para outras aplicações nos processos de comunicação do contemporâneo. Para Rhiemeier (2007), a motivação da criação de diferentes tipos de línguas e de suas histórias deve ser tratada isoladamente. Assim, o autor divide tais línguas em quatro categorias: a) linguagens para fins religiosos e propósitos místicos; b) linguagens de auxílio internacional; c) linguagens de engenharia; e d) linguagens fictícias.

Henning comenta sobre as motivações da criação de *conlangs* utilizando a expressão linguagens-modelo, equiparando-as ao aeromodelismo, entre outros tipos de *hobby*:

Linguagens-modelo constituem algumas palavras criadas a partir de um rigoroso sistema de sons imaginários inter-relacionados. Embora se trate de um *hobby* desenvolvido individualmente ou por um pequeno grupo, não fica restrito a ele. Linguagens modelo estão registradas em papel ou disponíveis no computador para que as palavras imaginárias possam ser lidas ou vistas por milhões de pessoas¹ (HENNING, 1995, p. 01).

O autor comenta que milhões de pessoas criam linguagens-modelo sobre temas muito restritos. Crianças criam vocabulários secretos para compartilhar com os amigos, enquanto adolescentes desenvolvem seus códigos privados para conversar com o sexo oposto.

Henning enfatiza o aspecto mágico da criação de linguagens-modelo ao afirmar que alguns adultos se sentem motivados a criar um idioma próprio em contraposição ao ensino rígido da estrutura formal nas escolas. Para o autor, o ensino de definições rígidas do dicionário e de uma gramática igualmente rígida tira o interesse pela criatividade da linguagem. Enquanto a “linguagem-modelo desmistifica o estudo de linguagem, desse modo propicia a realização de nosso desejo de aprender a expressar a nós mesmos por meio dela, criar novas palavras, em detrimento da rígida conformidade à norma” (HENNING, 1995, p. 2).

As pessoas consideram a criação de palavras como processo distante e mágico, embora, será um processo realizado no tempo. Essa visão lúdica e mágica remete ao pensamento de Benjamin (1985 apud SCHLESENER, 2009), para quem a linguagem se apresenta ainda como a esfera em que se guardou algo do passado perdido e que pode ser redescoberto na narrativa atual, isto é, permanece como a esfera na qual se

manifesta ainda a força da faculdade mimética.

A palavra *conlang* deriva da língua inglesa, de *constructed language*, ou língua construída, também conhecido pelo termo língua artificial. Conceitualmente, trata-se de um idioma inventado artificialmente por uma ou mais pessoas, seja qual for o propósito - desde a intenção de ser usado para a comunicação internacional, o uso em obras de ficção (como livros e filmes), até o puro *hobby* individual.

Gobbo (1998) classifica as *conlangs* de acordo com suas finalidades específicas em línguas para fins literários e línguas para fins auxiliares. Já Harrison (1996) criou um sistema de classificação das *conlangs* (chamadas pelo autor linguagens-modelo) baseado estritamente em um critério: a fonte da maioria das palavras do vocabulário: a *posteriori* (nas quais parte da gramática e do vocabulário são criados do zero, usando a imaginação do autor ou meios computacionais automáticos), a *priori* (nas quais a gramática e o vocabulário derivam de uma ou mais línguas naturais) e mistas.

A partir do conceito e da classificação das *conlangs*, a seguir apresenta-se um breve histórico das línguas inventadas em suas diversas categorias.

3.1 Histórico das *conlangs*

Quando se fala em língua construída, o primeiro exemplo é o esperanto, tida como língua para fins auxiliares. Criada pelo médico judeu-polonês Ludwig Lazar Zamenhof (1859-1917) e divulgada em 1887, também retrata o desejo de aproximar os povos por meio da junção de pessoas em torno de um sistema linguístico.

Alves Junior (2009) aponta registros mais detalhados da aventura de se criar línguas a partir do século XVII. Uma das primeiras foi o *Logopandecteseion*, idioma criado em 1653 por Sir Thomas Urquhart. Poucos anos depois do aparecimento do *Logopandecteseion*, Dalgarno (1626-1687) inventou o *Ars Signorum*. Segundo o autor, houve uma explosão de criações de línguas, principalmente no século XIX, época de grandes mudanças na Europa, por causa da “Revolução Industrial” que trouxe grandes consequências não só para o continente, mas para o mundo inteiro.

O aparecimento das revoluções tecnológicas causou, no século XIX, a crença na ideia de que mundo caminhava para a prosperidade e, como consequência, a ampliação do número de pessoas crentes na necessidade de se criar uma língua internacional que ajudaria na compreensão entre os povos (ALVES JUNIOR, 2009).

Entre algumas línguas criadas naquele século figuram a Língua Universal (1852), do padre espanhol Bonifácio Sotos Ochando; Lingualúmina ou Língua da Luz, de F.W. Dyer; e Chabé Aban (Língua Natural), do engenheiro Maldant, entre outras.

Em 1879, surge o *Volapük*, do padre alemão Johann

¹ Tradução livre da autora

Martin Schleyer (1813-1912), o primeiro e bem sucedido idioma classificado como *a posteriori* na história das línguas artificiais. Depois do *Volapük* (1879) e do Esperanto (1887), surge o idioma Neutral, em 1902, baseado na gramática do *volapük* com amplo léxico de línguas latinas.

Em 1903, Giuseppe Peano lançou sua língua Latino sine Flexione (Latim sem Flexão). Trata-se de uma simplificação do latim clássico. Em 1907, foi publicada a primeira gramática de Ido, do Marquês Louis de Beaufront, um esperanto modificado (ALVES JUNIOR, 2009).

Ainda segundo Alves Junior (2009), em 1922, surgiu o Occidental, de Edgar Von Wahl. É um idioma baseado em radicais gregos e latinos. Em 1924, foi fundada nos Estados Unidos a *International Auxiliary Language Association* (IALA) (Associação em prol da língua auxiliar internacional), criadora do Novial, de Otto Jespersen (1928); do Interglossa, de Lancelot Hogben (1943); e da Interlíngua (1951).

Taneraic é a língua inventada em 1968 por um descendente de aborígenes da Austrália chamado Javant Biarujia. Divulgou sua língua num jornal que fundou em 1970, com textos bilíngües em Taneraic e Inglês. Em tempos mais recentes, surgem Toki Pona (2001) e Sambahsa-mundialect (2007) (ALVES JUNIOR, 2009).

4 Cibercultura e Conlangs

A abordagem da relação entre cibercultura e *conlangs* bem como do papel da internet como espaço de sociabilização dessas línguas e de construção eletrônica de redes sociais pressupõe a apresentação de alguns conceitos.

A internet constitui-se na instância técnica que abrange uma série de características do *cyberspace*, conceito cunhado por Gibson (1984 *apud* OLIVEIRA; VIDOTTI, 2004) para designar o espaço criado pelas Comunicações Mediadas por Computador (CMC's).

Nesse sentido, Escobar (1994) associa cibercultura às tecnologias relacionadas à comunicação digital, à realidade virtual e à biotecnologia. Nessa perspectiva, a cibercultura é analisada do ponto de vista tecnológico, abrangendo os fenômenos associados às novas tecnologias de ponta e à nova “tecnologia intelectual” engendrada pelo computador, essa a última de três tecnologias intelectuais que se sucederam – oralidade, escrita e informática – todas influenciadoras do imaginário de sua época.

Lévy (1999, p.17) conceitua e distingue os dois fenômenos: ciberespaço é “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores”, incluindo não só a infra-estrutura material da comunicação digital, como o universo de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Já o neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço.

A esse respeito, Oliveira e Vidotti (2004) esclarecem que o ciberespaço pode ser considerado como a virtualização da realidade, ou seja, a migração do mundo real para um mundo de interações virtuais.

De acordo com os autores, essa migração para nova concepção de espaço e de tempo estabelece uma realidade social virtual a qual, mesmo mantendo as mesmas estruturas da sociedade real, possui códigos e estruturas próprios.

Segundo Lévy (1999, p. 118), “no caso da informática, a memória se encontra tão objetivada em dispositivos automáticos, tão separada do corpo dos indivíduos ou dos hábitos coletivos que nos perguntamos se a própria noção de memória ainda é pertinente”.

Ainda na visão do autor, a cibercultura mantém a universalidade, mas dissolve a totalidade. Em termos de temporalidade, corresponde ao momento em que a espécie humana tende a formar uma única comunidade mundial, pela globalização econômica, pelo adensamento das redes de comunicação e de transporte (LÉVY, 1999).

Sobre o aspecto da temporalidade, aponta a categoria da “simultaneidade do não-simultâneo”, modelo teórico que tenta perceber as dissonâncias dos eventos sincrônicos e a não simultaneidade do simultâneo; compreendendo que a modernidade tardia caracteriza-se por uma experiência espaço-temporal complexa, a qual demanda novos modelos teóricos.

4.1 Ciberespaço e sociabilidade

Considera-se que as tribos virtuais se reúnem por meio de afinidades e pelo prazer estético a partir do princípio de que o homem se liga a outro para formar sociedade. Dessa maneira, investiga-se o fenômeno da geração de redes de ciber-socialidade no ciberespaço, reunindo tribos que tratam tanto de temas frívolos, banais quanto de interesses intelectuais.

Escobar (1994, p. 214) é de opinião que a cibercultura “refere-se especificamente a novas tecnologias em duas áreas: inteligência artificial (particularmente tecnologias de computação e informação) e biotecnologia” A difusão das novas tecnologias traz à luz dois regimes de sociabilidade: a tecnossociabilidade e a biossociabilidade que “encarnam a consciência de que cada vez mais vivemos e nos fazemos em meios tecnobioculturais estruturados por novas formas de ciência e tecnologia” (ESCOBAR, 1994, p. 214).

Já o ciberespaço se refere às redes e sistemas crescentes de meio-ambientes mediados por computador. Considerada uma rede especializada, mediada por computador, o ciberespaço é visto por Escobar (1994) como: capacitador da interação de múltiplos usuários; propiciador de situações de realidades reais e virtuais, controle e coleta de dados a distância através da telepresença; e integrador e intercomunicador com um espectro completo de produtos inteligentes e meio ambientes no espaço real.

Quanto à questão do desenvolvimento sócio-afetivo das gerações que dominam o uso de tecnologias digitais, há os que vêm nessa configuração a ruptura de barreiras físicas e culturais e há os que consideram superficialização das relações humanas e da relação com o mundo.

Hall (1999) considera a existência da perda de um sentido de si, a denominada crise de identidade, vista como parte de um processo mais amplo de mudança, que desloca as estruturas e processos centrais das sociedades modernas e abala os quadros de referência social dos indivíduos. Este posicionamento é de que há descentramento do indivíduo e das identidades nas sociedades modernas. Não se trata da identidade natural, geneticamente herdada, mas construída e mutável de acordo com a forma como o sujeito é representado.

De acordo com o autor, o sujeito do Iluminismo baseava-se na concepção da pessoa humana como totalmente centrada, unificada. Correspondia a concepção individualizada e o centro essencial do EU correspondia a sua identidade. A complexidade do mundo moderno fez emergir a consciência da inexistência desta essência do sujeito, que determinava sua identidade, inexistia. O sujeito não é autônomo e auto-suficiente, mas é formado com outras pessoas que lhe mediam os valores e símbolos – a cultura. Assumia-se, assim, o entendimento de que a identidade corresponde à concepção sociológica do sujeito (HALL, 1999).

Uma vez que as sociedades modernas se caracterizam por mudanças constantes e rápidas, o modelo sociológico interativo da primeira metade do século XX começa a ser perturbado por mudanças estruturais e institucionais, trazendo a superação da noção da identidade unificada e estável, que passa a ser definida historicamente e não biologicamente. O sujeito passa a assumir identidades diferentes em diferentes momentos.

Nesse sentido, a pós-modernidade acarreta mudanças culturais e sociais que alteram a percepção da realidade do indivíduo, levado a redefinir suas práticas cotidianas e expor-se às diferenciações de experiências a serem vivenciadas.

A chamada “dessocialização” causada pela cultura de massa resulta em novo enfoque dado às subjetividades, designando novas noções de hábitos e valores nos quais as tribos urbanas encenam um novo cenário.

Para Maffesoli (2000), essa atomização social predomina-se como “a massa indefinida, o povo sem identidade ou o tribalismo enquanto nebulosa de pequenas entidades locais. Tratando-se de metáforas que pretendem acentuar, sobretudo, o aspecto confusional da sociabilidade”.

Sendo o individualismo um formato obsoleto frente à potência da impessoalidade, o que Maffesoli (2000) chamará

de perder-se, em sujeito coletivo, que não permite existir, senão no espírito dos outros, não se tratando mais da história que construo, contratualmente associado aos outros indivíduos racionais, mas um mito do qual participo.

Nesse contexto, Turkle (1997) traça um mapa temporal das últimas décadas quanto ao modo de relacionamento com os computadores e a tecnologia, seja no âmbito da filosofia, da investigação científica, ou mesmo no da literatura e do cinema.

Com base em entrevistas com usuários com diferentes experiências de relacionamento com os computadores, Turkle (1997, p.12) refere-se a uma “erosão das fronteiras entre o real e o virtual, o animado e o inanimado, o eu unitário e o eu múltiplo”.

Em outras concepções sobre o relacionamento homem-máquina, a autora considera que a internet aproxima e afasta as pessoas ao mesmo tempo. A interação com outros usuários *on-line* possibilita a projeção nas telas dos computadores “nossas ficções pessoais, nas quais somos produtores, realizadores e vedetes” (TURKLE, 1997, p. 37).

Ainda na visão de Turkle (1997), a navegação na internet permite ampliar o *self*: para “deixar de ser eu e ser outro”, testando os limites para autoconhecimento e procurando uma unidade condensadora da identidade. Outra ideia básica da autora refere-se ao uso do mundo virtual como laboratório de experiências da própria identidade. Trata-se de um elemento de atração dos mundos virtuais: a possibilidade que oferecem de experimentar, jogar, testar as identidades, como um espaço de adolescência prolongada.

De acordo com Raleiras (2007), a internet atua hoje como um novo espaço de encenação. A utilização de softwares sociais como Orkut¹, Friendster², Myspace³, Beltrano⁴, Facebook⁵ entre outros, causa impacto na estruturação da vida socioafetiva dos jovens. Este tipo de software convida a auto-apresentação através da seleção de imagens, criação de redes de amigos, descrições pessoais e impõe-se cada vez mais como um espaço de encenação do sujeito. Neste caso, não se trata de criar personagens virtuais, mas antes de construir sua própria identidade *on-line*, selecionando o que se mostra e o que se silencia, seguindo práticas comuns.

Nessa mesma linha de raciocínio, Guimarães Junior (1997) considera que o ciberespaço, ao constituir-se em um novo espaço de sociabilidade, acaba gerando novas formas de relações sociais, com códigos e estruturas próprias. Para o autor, tais códigos não são completamente inéditos, mas sim a reformulação e ressemantização das formas conhecidas de sociabilidade, adaptadas às novas condições, tanto de espaço/tempo virtuais, quanto de agentes sociais dinâmicos.

1 www.orkut.com

2 www.friendster.com

3 www.myspace.com

4 www.beltrano.com.br

5 www.facebook.com

A Antropologia, com seu aporte teórico orientado para a identificação de representações sociais, é a disciplina adequada à tarefa de deslindar estes novos códigos. Nessa perspectiva, Guimarães Junior (1997, p. 9) afirma que “o ciberespaço não pode ser considerado como homogêneo e total. Percebemos que, da mesma forma que em sociedades complexas, a experiência de alteridade no seu interior é vivida de maneira bastante intensa”.

As comunidades virtuais, listas de discussão e *sites* de relacionamento inscrevem, no ciberespaço, tribos de interesses e significados compartilhados. Isto faz com que a compreensão das novas formas de sociabilidade desenvolvidas pelo ciberespaço passe pelo estudo etnográfico dessas tribos.

A apropriação desse espaço social virtual por parte de seus habitantes faz com que novas formas de relação social sejam construídas. Assim, as particularidades desse novo espaço-tempo fazem com que as estruturas gerais de determinados esquemas sofram mudanças, no sentido de adaptarem-se às novas condições.

Corroborando a visão antropológica do ciberespaço, Hine (2000) considera que os estudos *on-line* que tratam a internet como uma esfera cultural separada poderiam ser complementados pelo estudo contextual das formas através das quais a internet é articulada internamente e transforma relacionamentos *offline*. Tal complementação traria sentido muito mais rico ao uso da internet e às formas pelas quais os relacionamentos locais moldam o seu uso tecnológico e cultural.

Nessa perspectiva, Hine (2000) vê a internet como contexto social e ao mesmo tempo como artefato cultural, propondo a investigação tanto do modo como as pessoas usam a internet quanto das práticas que o tornam significativos em contextos locais.

Ao denominar esse tipo de pesquisa de etnografia virtual, Hine (2000) atribui vários significados ao termo virtual: incerteza em relação a tempo, espaço e presença e certo sentido de incompletude, ou seja, do “quase” em oposição ao estritamente “real”.

Ainda no que se refere à sociabilidade na internet, Castells (2001, p. 5) diz que o estudo da realidade da vida social nessa mídia mostra alguns resultados: “As comunidades virtuais também são comunidades, ou seja, geram sociabilidade, geram relações e redes de relações humanas, porém não são as mesmas comunidades que aquelas físicas”. Isso ocorre porque as comunidades virtuais têm, na visão do autor, outro tipo de lógico e outros tipos de relações.

Castells (2001, p. 5) questiona o tipo de lógica específica da sociabilidade *on-line*. Na medida em que se desenvolvem projetos individuais “de dar sentido à vida a partir do que sou e do que quero ser” na sociedade, a internet permite essa conexão ultrapassando os limites físicos do cotidiano criando, para isso, redes de afinidades.

O autor defende que a tendência em desenvolvimento refere-se à diminuição da sociabilidade tradicional com

base física. Tal tendência se manifesta pela diminuição da sociabilidade no bairro bem como um declínio da vida social no trabalho e, em geral, no mundo.

O que ocorre é a privatização da sociabilidade, aquela entre pessoas que constroem laços eletivos, não são os que trabalham ou vivem no mesmo lugar, convivem fisicamente, mas de pessoas que se buscam a partir de afinidades. A internet permite desenvolver mais fortemente essa formação de redes sociais pessoais. Prova disso é que o êxito das comunidades virtuais está diretamente relacionado a tarefas e interesses comuns. Embora reconheça que, muitas vezes, as comunidades virtuais careçam de conteúdo maduro, fora dos mecanismos de adolescentes, o autor observa que a internet instrumental, ou seja, a utilização da internet para desenvolver tarefas políticas ou pessoais ou de interesses concretos, é o que gera níveis mais fortes de interação (CASTELLS, 2001).

Nesse sentido, mais do que a emergência de uma nova sociedade, totalmente *on-line*, o que se vê é a apropriação da internet por redes sociais, por formas de organização de trabalho, por tarefas, ao mesmo tempo em que laços frágeis, cuja manutenção *off-line* é complicada, podem ser estabelecidos *on-line*.

Nesse cenário, coloca-se a questão da internet como ciberespaço de sociabilização das *conlangs*, assunto do próximo tópico.

4.2 Internet como espaço de sociabilização das *conlangs*

Aclarada a importância da internet para as sociabilidades, se faz necessário identificar como as *conlangs* aparecem nesse meio. Rhiemeier (2007) observa que a construção de línguas não é um fenômeno de nosso tempo, mas de fato, pessoas têm construído línguas há séculos. A habilidade e o desejo de criar um idioma próprio e específico antecedem à popularização da internet, porém é inegável a contribuição desta para a difusão desta forma de comunicação.

Ao dedicar-se a estudar padrões de comportamento na utilização da internet, Máximo (2003) já vislumbrava, na ocasião em que a internet recém chegava ao Brasil, seu potencial de comunicação e de acesso à informação.

Seu estudo, centrado na análise da dinâmica de interação em uma lista eletrônica de discussão, esclareceu que esta “constitui-se num espaço de sociabilidade no interior do qual são compartilhados códigos sociais específicos manifestando a existência de um grupo que se define como comunidade” (MÁXIMO, 2003, p.4). Trata-se, portanto, de espaços nos quais os indivíduos compartilham sistemas de significados e linguagem comuns, de uma realidade compartilhada que constitui a prova da própria existência desses conjuntos de pessoas como grupos sociais.

Vivenciam-se profundas mudanças científicas e tecnológicas cujo imperativo colocou não só questões práticas para a vida cotidiana, mas também, levantou novas problemáticas. Algumas dessas problemáticas estão

relacionadas com novas linguagens tornadas operacionais pela tecnologia.

Por sua capacidade de multiplicar relações sociais, a internet se tornou um espaço privilegiado para as reflexões no entendimento da sociedade contemporânea e, deste ponto de vista, uma elucidação de como as *conlangs* são encontradas na internet, se faz necessário.

Gobbo (2008) analisou o novo impulso que a internet conferiu às novas e antigas *conlangs*, tanto as de origem literária quanto as auxiliares e mostrou que a rede se configura como ambiente perfeito para a criação de comunidades virtuais de usuários de *conlangs*.

Antes da era *WEB*, o *conlanger* divulgava seu trabalho por meio da publicação de livros, contendo a gramática básica, dicionários e textos. Atualmente a divulgação deste tipo de material é feita por meio de um *web site*. O autor menciona, ainda, o fato de a internet não guardar a memória de *conlangs* publicadas antes da era *WEB* acarretou a perda de 2000 línguas artificiais publicadas no referido Dicionário Italiano.

No ambiente *WEB*, uma língua conhecida como Toki Pona foi criada em 2001 pela canadense Sonja Elen Kisi. Toki Pona⁶ foi inventada para combater a depressão através de uma maneira muito simples: simplificar e destacar os conceitos básicos e naturais das coisas. A língua veio a se tornar uma espécie de “yoga para a mente”.

4.3 Wikias – espaço das *conlangs*

Uma das características divulgadas das ferramentas Wiki é a facilidade e rapidez para encontrar informações e o mais interessante é o modelo de partilhar conhecimento, além de ser uma espécie de enciclopédia livre, a colaboração e criação de textos sobre assuntos é coletiva.

A palavra Wiki vem de Wikiwiki que, na língua havaiana, significa rápido. É a maneira contemporânea de pesquisar a Wikipédia, o Google etc. Esta é apenas uma das facetas da internet, o mundo dentro de uma sala, de um espaço qualquer, cabeças e olhares focados em uma pequena tela que se transforma naquele espaço e período de tempo o universo das pessoas. Um universo de infinitas possibilidades.

No espaço e no tempo desterritorializado da internet, vêm surgindo novas formas de sociabilidade, com destaque tanto na sociologia, como na antropologia e na teoria da comunicação.

Entre esses espaços podem ser mencionados desde os *blogs* (diários digitais acessíveis *on-line*) aos *chats* (salas de bate papo), passando pelos diversos movimentos sociais que emergem na rede. Um desses novos espaços virtuais (tendo em vista que não são materiais, nem territoriais, mas apenas *on-line*) de sociabilidade são as Wikias.

De acordo com D’Andrea, a versão em português da Wikipédia é uma das mais ativas do mundo e todas as contribuições textuais aos artigos da Wikipédia são creditadas

ao autor e armazenadas na página História de cada artigo. O autor considera que o fato de qualquer usuário, cadastrado ou não, pode alterar qualquer texto na Wikipédia ou em outro sistema wiki, ressalta que nesse contexto a relação entre autor e leitor dá-se de maneira bem peculiar, pois a “esperada” ruptura entre o papel de ambos pode (e deve) acontecer frequentemente.

Wikia é um conjunto de páginas interligadas, e cada uma delas pode ser visitada e editada por qualquer pessoa. É possível editar a página, clicando no separador no início da página (ou no *link* no fim da página, dependendo do *template* que estiver usando). Trata-se de um espaço eletrônico de trabalho colaborativo, constantemente expandido, melhorado, com as pessoas criando páginas acerca de seus interesses, comentando páginas antigas, etc.

Wiki é uma ferramenta de *software* que permite a qualquer pessoa criar e alterar páginas de um *site* na *web*. Funciona como um gerenciador de conteúdo sendo que os usuários não precisam ter conhecimento de HTML ou outras linguagens. Na maioria das vezes, não precisa nem mesmo se cadastrar.

Existem várias ferramentas wiki disponíveis, cuja característica principal é a facilidade de edição e a possibilidade de criação de textos de forma coletiva e livre, assim como se faz no Wikcionário e outros projetos que utilizam *Wikis*.

Entre as principais wikis de *conlangs*, constam: *ConlangWiki Constructed Languages*, *FrathWiki* e *Unilang wiki*.

A Conlang Wiki é a maior wiki dedicada aos tópicos de *Conlangs* e *Concultures* em inglês. A Constructed Language é um portal dedicado a idiomas construídos na versão anglófona da Wikipédia. Já a Frathwiki funciona como projeto para recolher informações sobre tópicos relacionados à *conlanging*, *conculturing* e *worldbuilding* (construção de mundos imaginários) em inglês e a Unilang wiki é um banco de dados de informação sobre idiomas e linguística em inglês.

Nesse contexto, Lévy (1999, p.15) levanta a hipótese de que a cibercultura leva a copresença das mensagens de volta a seu contexto como ocorria nas sociedades orais, mas em outra escala, em uma órbita completamente diferente, uma vez que a nova universalidade independe da auto-suficiência dos textos, da fixação e de independência das significações. Já que “ela se constrói e se estende por meio da interconexão das mensagens entre si, por meio de sua vinculação permanente com as comunidades virtuais em criação, que lhe dão sentidos variados em uma renovação permanente”.

A interação social no ambiente das wikias se orienta por meio da escrita que, aliás, é um campo específico de criatividade em termos de abreviaturas, novos significados de palavras convencionais, e criação de novas palavras.

Existem poucos momentos de diálogo e troca entre os membros das wikias. Por esse motivo, torna-se difícil reconhecê-las como verdadeiras comunidades no sentido

6 http://pt.wiktionary.org/wiki/Categoria:Toki_Pona

sociológico. Para Bauman (2003, p.67), geram apenas “vínculos sem consequências” – laços breves que não vinculam verdadeiramente”. Levantamos uma lista de 94 *conlangs* menos usadas ou abandonadas apresentada na Conlang Wikia em língua portuguesa, entre elas: Ars Signorum Antido, Babm, Bolak, Bonjang, Chabé Aban, Common Writing, Dousha, Eklektu, Ekselsioro, Esperantuisho, Europanto, Folkspraak, Globoaq, Hom Idyomo, Idiom Neutral, Kali-sise, Língua Católica, Kotava, Mez-Voio, Mondlingvo, Neoslava, Ododu, Panamane, Philosophical Language, Romanal, Românida, Semitês, Slovio, Solresol, Spokil, Tunu, Ulla, Uropi, Vikto e Ygyde.

A lista de *conlangs* menos usadas ou abandonadas reflete a brevidade dos laços criados entre internautas e *conlangers*. Essa ideia é reforçada pela pouca interatividade percebida dentro dos *sites* das várias línguas criadas e observadas na internet. Esse fato, no entanto, não depõe contra as enormes possibilidades de disseminação das *conlangs* no ciberespaço.

5 Conclusão

Este estudo teve por objetivo geral levantar dados sobre a existência das *conlangs*, bem como sua influência na utilização da linguagem da sociedade contemporânea. Concomitantemente, buscou-se refletir sobre a natureza das *conlangs*, seu significado e impacto no mundo contemporâneo.

Tal reflexão levou à relação entre línguas construídas e meios de difusão. Nesse sentido, enfatizou-se o papel da internet como espaço de sociabilização das *conlangs*.

No que se refere ao objetivo geral, a revisão da literatura permitiu concluir a existência de inúmeras línguas planejadas, em suas diversas categorias, com ênfase naquelas com finalidade artística, ou seja, elaboradas para criar prazer estético.

Observou-se igualmente que, do ponto de vista linguístico, as linguagens podem ser categorizadas em: *a priori*, em que boa parte da gramática e vocabulário é criada do zero, com base na imaginação do autor ou em meios computacionais automáticos, e linguagens *a posteriori*, cuja estrutura deriva de uma ou mais línguas naturais e mistas. Alguns *conlangers* mesclam os dois tipos de elaboração.

Sob a ótica comunicacional, trata-se da reconstrução da linguagem como forma de concretização de um projeto de desvios do representacional – ou seja, desvios do mundo, já que as ficções são formas de desvio. Representa ainda um fenômeno de comunicação de massa, considerando sua difusão por mídias como a literatura de ficção, o cinema e a internet. A *conlang* é um elemento de mundo que se conforma na rede, num lugar midiático traduzível, sem necessidade de haver deslocamento físico para acessar.

A busca da compreensão do fenômeno das *conlangs* como produto cultural contemporâneo implicado na construção de sociabilidades direcionou o estudo para os meios pelos quais estas foram e são, ainda, utilizadas.

Do ponto de vista da difusão das *conlangs* pela internet, a revisão da literatura possibilitou considerar o ciberespaço como uma virtualização da realidade, ou seja, a migração do mundo real para o mundo de interações virtuais. Migração esta refletida em uma nova concepção de espaço e de tempo que estabelece uma realidade social virtual com códigos e estruturas próprios.

Dessa maneira, foi possível concluir pela relação entre crescimento do ciberespaço e movimento internacional para experimentar, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas propostas pelas mídias clássicas. Outra conclusão possível é que se abriu um novo espaço de comunicação, que permite explorar as potencialidades culturais e humanas.

Do ponto de vista da internet como fator de sociabilização das *conlangs*, a formação de tribos virtuais, reunidas a partir de afinidades estéticas torna-se um fenômeno comunicacional. Nesse espaço, ampliam-se as possibilidades de experimentação, jogo, criação ou reconhecimento de identidades.

A presença de *conlangs* na internet demonstra ser um fenômeno numericamente crescente, haja vista a existência de wikias, wikipedias, espaços de trabalho colaborativo fortalecido pelo interesse comum pela nova língua ou pelo mundo que ela viabiliza linguisticamente. Nesse sentido, a internet revela-se como instrumental, ou seja, propicia à manifestação de interesses concretos, uma vez que nela podem ser encontradas possibilidades virtuais de interatividade e sociabilização.

A pesquisa realizada deixou perceber, no entanto, que a interatividade pode ser dificultada pelo pouco acesso aos sites. A internet, esse poderoso espaço de disseminação das *conlangs* também sinalizou que os organizadores e *conlangers* esforçam-se para fazer o internauta efetivamente participar do processo de criação de linguagens ou de aprender as já existentes, como por exemplo, propondo cursos rápidos para aprender a língua, porém os links destinados a esse fim demonstraram inconstância.

Percebeu-se certa impermanência dos próprios endereços, que desaparecem sem explicações – o que não é privilégio, todavia, dos endereços relacionados às linguagens planejadas. Mesmo naqueles que já se estabeleceram com qualidade, os vínculos mostram-se frágeis.

Isto pode ser explicado pelas dificuldades inerentes à construção de linguagens tão sofisticadas e exigentes de conhecimentos linguísticos que vão muito além de uma linguagem puramente tribal e espontânea. De qualquer maneira, a internet mostra-se como espaço privilegiado de disseminação das *conlangs* por permitir a construção de mundos, mundos representacionais. A flutuação das identidades dá uma formatação nas *conlangs*. Um caminho que percorre pela internet onde encontramos diferentes formas, diferentes efeitos, diferentes possibilidades.

Referências

- ALVES JR. O. *Línguas artificiais: a maldição da Torre de Babel*. 2009. Disponível em: ozias-esperantisto.blogspot.com/.../linguas-artificiais-maldicao-da-torre.html. Acesso em: out.2010.
- BAUDRILLARD, J. *A transparência do mal*. Campinas: Papirus, 1992.
- BAUMAN, Z. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BORDENAVE, J.D. *O que é comunicação*. São Paulo: Brasiliense, 2002.
- CASTELLS, M. *Internet y la sociedad red. Lliçó inaugural del programa de doctorat sobre la societat de la informació i el coneixement*, 2001. Disponível em: www.uoc.es. Acesso em: out. 2009.
- CHAUÍ, M. *Convite à filosofia*. São Paulo: Ática, 2009.
- D'ANDRÉA, C.F.B. Ler, escrever, editar, comentar, votar. Os desafios do letramento digital na WEB 2.0. *Revista Língua Escrita*, n. 2, dez. 2007. Disponível em: http://www.carlosdand.com/pdfs/web2_0_letramento_carlosdandrea.pdf. Acesso em: novembro, 2010
- DORNELLES, J. *Antropologia e internet: quando o “campo” é a cidade e o computador é a “rede”*. *Horiz. Antropol.*, v.10, n.21, p. 241-271, 2004.
- ESCOBAR, A. *Welcome to cyberia: notes on the anthropology of cyberculture*. *Current Anthropology*. v. 35, n.3, p. 211-231, 1994.
- FRANCO, M.A.; SAMPAIO, C.S. *Linguagens, comunicação e cibercultura: novas formas de produção do saber*. *Informática na Educação*. n.5, jun. 1999 .
- GOBBO, F. *The digital way to spread conlangs*. Torino, Università degli Studi D’ell Insubria, 2005. Disponível em: www.dicom.uninsubria.it. Acesso em: 20 ago, 2009.
- GUIMARÃES JR., M.J.L. *A cibercultura e o surgimento de novas formas de sociabilidade*. II REUNIÃO DE ANTROPOLOGIA DEL MERCOSUR, Piriápolis, Uruguai, 11 a 14 Nov. 1997. Disponível em: <http://www.cfh.ufsc.br/~guima/ciber.html> Acesso em: out., 2009.
- HALL, S. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 1999.
- HARRISON, R. *Classification of constructed languages*. Disponível em: <http://www.rickharrison.com/language/index.html> Acesso em: set., 2009.
- HENNING, J. *Model languages*. Volume I, Issue 1 -- May 1, 1995 Disponível em: <http://www.langmaker.com/ml0101.htm#bm1a> Acesso em: 10 out., 2009
- HINE, C. *Etnografia virtual*. Barcelona, ES: UOC, 2000.
- LÉVY, P. *A máquina universo: criação, cognição e cultura informática*. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- MAFFESOLI, M. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. 3.ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2000.
- MARTIN-BARBERO, J. *Nuevas sensibilidades: entre urbanías y ciudadanías*. Agenda. 2008.p.185-193 Disponível em: http://www.usp.br/matriz/es/img/02/pauta4_martin_barbero.pdf. Acesso: nov., 2009.
- MATTELART, A. Cultura e universalismo na era da mercantilização. *Ciberlegenda*, n. 8, 2002.
- MÁXIMO, M.E. Compartilhando regras de fala: uma análise da dinâmica de interação na lista eletrônica de discussão Cibercultura. 2003. Disponível em: <http://www.antropologia.ufsc.br/61.%20elisa-ciber.pdf>
- OLIVEIRA, C.W.; VIDOTTI, S.A.B.G. 2004, *Auto-organização do ciberespaço: uma visão holística*. *Revista Textos de la CiberSociedad*, n.4, 2004
- RALEIRAS, M. *Recensão da obra A vida no Ecrã. A identidade na era da internet, de Sherry Turkle [1997]*. Lisboa: Relógio d’Água. Sísifo. *Revista de Ciências da Educação*, 03, pp. 113-116, 2007.
- RHIEMEIER, J.A. *Brief history of conlanging*. Disponível em www.joerg-rhiemeier.de/Conlang/index.html. Acesso: nov, 2007.
- SCHLESENER, A. H. *Mimesis e infância: observações acerca da educação a partir de Walter Benjamin*. *Revista Filosofia Usininos*. v.10, n.2, p.148-156, mai/ago 2009.
- SILVA, E.H. BARROS DE ANDRADE, R.M. *Sociedades midiáticas: flexibilidade, mutação e pluralidade*. *Comunicação, Mídia e Consumo*, v. 3, n. 6, 2006.
- TURKLE, S. *A vida no ecrã: a identidade na era da internet*. Lisboa: Relógio d’Água, 1997.
- WOLF, M. *Teorias da comunicação*. 8. ed.. Lisboa: Presença, 2003.

