

O CONTEXTO DE PRODUÇÃO DE LINGUAGEM NO CIBERESPAÇO: UMA ABORDAGEM INTERACIONISTA SÓCIO-DISCURSIVA DOS JOGOS DE RPG EM REDE NA ESCOLA.*Cassiano Ricardo Haag, Dinora Fraga (orient.) (UNISINOS).*

Com os avanços da informática e com a “democratização” cada vez maior do ambiente virtual, se faz necessário repensar a enunciação com teorias que pressuponham esse novo ambiente. No âmbito da Escola, o professor, sobretudo o de língua materna, deve estar preparado para compreender essa nova situação de produção de textos, que, por um lado, não é prototipicamente dialógica, uma vez que o interlocutor não está fisicamente presente para intervir no discurso do outro, mas, por outro, também não é monológica, para usar a terminologia de Charaudeau (1995), já que os usuários podem, mesmo assim, entrar em uma *negociação virtual*. Em nosso trabalho (a pesquisa “Competências transdisciplinares na educação linguística em contexto informatizado”, orientada pela prof^a. Dr^a. Dinora Fraga – UNISINOS), o ciberespaço apresenta-se através de um jogo de RPG, em que os alunos-jogadores estão conectados em rede. Nesse jogo, os alunos-jogadores têm a possibilidade de criar personagens e participar de uma aventura produzindo narrativas não-lineares – ou multi-ramificadas. Desta forma, o objetivo deste estudo é compreender de forma mais adequada esse novo ambiente de produção textual, dando lugar de destaque aos sujeitos da enunciação. Para isso, partiremos do interacionismo sócio-discursivo, através de Bronckart (1999) e Fillietaz (2002), estabelecendo um diálogo possível entre esses autores e a semiolinguística de Charaudeau (1995 e 2001) e, ainda, para observarmos a inter-relação entre alunos-jogadores, aproveitamos elementos de *La conversation* de Kerbrat-Orecchioni.