

060

**COMPETÊNCIA DISCURSIVA NA PRODUÇÃO TEXTUAL: A ALOCUÇÃO COMO ESTRATÉGIA DE CONSTRUÇÃO DO SUJEITO.** *Tânia Jurema F. da Rosa, Dinorá F. da Silva* (PPGLA, Centro de Ciências da Comunicação, UNISINOS)

O projeto trata da construção de ambientes informatizado e não informatizado para a produção textual, através do RPG (Rolling Player Game), fornecendo dados para a geração de conhecimento sobre processos discursivos, com ênfase na alocução. Em pesquisas realizadas no Centro de Ciências da Comunicação – UNISINOS, constatamos a existência de dois perfis de leitores-modelo, levando-se em consideração os perfis lingüístico discursivos. As marcas que evidenciam o primeiro perfil projetam um leitor-modelo com ampla competência pragmática, que participa das estratégias de argumentação. Outro perfil constatado projeta um leitor passivo, pois, através da delocução e da elocução, o enunciador, baseado na demonstração, projeta um enunciatário passivo. Destes resultados surgiram implicações quanto ao fazer narrativo, pois a realidade imaginada nas aventuras de RPG (ambiente de análise da pesquisa) e nos textos jornalísticos projetaram a construção semântica baseada na alocução. Os jogadores e os leitores, através da interpretação e da produção de soluções de problemas, interagem com a argumentação do enunciador. Mobilizaram-se aí, significações de duas ordens – hermenêuticas, onde a realidade é constituída como mistério ou segredo que solicita desvelamento e a afetiva ou estética. A concepção que chamamos de TEXTUALIDADE ALOCUTIVA, nesta pesquisa, opõe-se ao que chamamos de TEXTUALIDADE ELOCUTIVA e DELOCUTIVA. Nesta fase, estão sendo realizadas, prioritariamente, as leituras acerca das teorias lingüísticas do lingüista Patrick Charraudeau. Pretende-se a produção teórica sobre os processos sintático-semânticos em textos produzidos por alunos do 1<sup>o</sup> ano do ensino. (Fapergs / UNIBIC)