

Fanficando novos universos: ensino da produção escrita de *fanfics* para o desenvolvimento dos multiletramentos em contexto de Educação *onLIFE*

*Kári Lúcia Forneck*¹

*Larissa Damiris Lopes Franco*²

*Sofia Sheid Wolmeister*³

*Lucimara Fiorese*⁴

RESUMO

Por meio de uma abordagem de natureza translacional, neste texto apresentamos um relato de experiência didática, em que se explorou o ensino da produção de textos, tendo como fundamentos as concepções de multiletramentos e de educação *onLIFE*. Para tanto, foram propostas três oficinas destinadas a estudantes dos Ensinos Fundamental, Médio e Superior. Em cada edição, os alunos foram incentivados a produzir *fanfictions*, explorando o potencial criativo e imaginativo da produção escrita em ambiente digital. Evidenciamos dificuldades dos participantes em se desprender das histórias originais e desconstruir elementos já definidos de enredos previamente conhecidos. Ainda, constatamos que, mesmo tendo vivido experiências de interação digital durante a pandemia, há fragilidades no processo de aprendizagem dos multiletramentos. Apesar das dificuldades, as oficinas oportunizaram um ambiente de aprendizado e experimentação, surgindo como uma

¹ Doutora em Letras. Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, RS, Brasil. <https://orcid.org/0000-0001-5906-4269>. E-mail: karir@univates.br.

² Graduada em Letras. Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, RS, Brasil. <https://orcid.org/0000-0001-6547-108X>. E-mail: larissa.franco@universo.univates.br.

³ Graduada em Letras. Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, RS, Brasil. <https://orcid.org/0000-0002-4571-0896>. E-mail: sofia.wolmeister@universo.univates.br.

⁴ Mestra em Ensino. Universidade do Vale do Taquari - Univates, Lajeado, RS, Brasil. <https://orcid.org/0000-0002-2219-5326>. E-mail: lucimara@universo.univates.br.

potencial maneira de ensinar a escrita, alinhada aos interesses dos alunos e preparando-os para os desafios digitais.

PALAVRAS-CHAVE: *Fanfictions*. Educação *onLIFE*. Multiletramentos. Produção de textos.

Fanfictioning new universes: teaching the written production of fanfics for the development of multiliteracies in the context of onLIFE Education

ABSTRACT

Through a translational approach, this text presents a report of didactic experience, in which the teaching of text production was explored based on the conceptions of multiliteracies and *onLIFE Education*. To this end, three workshops were proposed for students of Elementary, High School and Higher Education. In each edition, students were encouraged to produce *fanfictions*, exploring the creative and imaginative potential of written production in a digital environment. The participants' difficulties in detaching themselves from the original stories and deconstructing already defined elements of previously known plots were evidenced. It was also found that, even having lived experiences of digital interaction during the pandemic, there are weaknesses in the learning process of multiliteracies. Despite the difficulties, the workshops provided an environment for learning and experimentation, emerging as a potential way to teach writing that is aligned with the interests of students and preparing them for digital challenges.

KEYWORDS: *Fanfictions*. *onLIFE Education*. Multiliteracies. Text production.

Fanficando nuevos universos: enseñando la producción escrita de fanfics para el desarrollo de multialfabetizaciones en el contexto de la Educación onLIFE

RESUMEN

Utilizando un enfoque traslacional, en este texto presentamos el relato de una experiencia didáctica, en la que se exploró la enseñanza de la producción de textos, a partir de los conceptos de multialfabetizaciones y

educación onLIFE. Por eso, se propusieron tres talleres para estudiantes de Educación Primaria, Secundaria y Superior. En cada edición, se invitó a los estudiantes a producir *fanfictions*, explorando el potencial creativo e imaginativo de la producción escrita en un entorno digital. Destacamos las dificultades de los participantes para desprenderse de las historias originales y deconstruir elementos ya definidos de tramas previamente conocidas. Además, descubrimos que, si bien tuvimos experiencias de interacción digital durante la pandemia, existen debilidades en el proceso de aprendizaje de multialfabetizaciones. A pesar de las dificultades, los talleres proporcionaron un ambiente para el aprendizaje y la experimentación, emergiendo como una forma potencial de enseñar la producción de textos, alineada con los intereses de los estudiantes y preparándolos para los desafíos digitales.

PALABRAS CLAVE: Fanficciones. Educación onLIFE. Multialfabetizaciones. Producción de textos.

* * *

Movimentos iniciais: provocações para as oficinas de *fanfic*

Nos últimos anos, o modelo tradicional de sala de aula vem passando por inúmeras transformações, tanto no que diz respeito ao espaço físico quanto à forma com que as relações se estabelecem entre seus participantes e, inclusive, em relação à maneira como os diferentes objetos de estudo se consolidam. Para se adequar à nova realidade trazida pelos sujeitos que compõem o espaço escolar, as instituições de ensino precisam constantemente se adaptar, construindo pontes capazes de interligar estudantes e professores com as demandas do atual contexto sócio-histórico.

Assim, para que os sujeitos atuantes nas escolas sejam protagonistas nas relações de ensino e de aprendizagem, tornou-se essencial que os processos que acontecem nas escolas se aproximem das vivências e experiências discentes, o que coloca as instituições diante da necessidade de incorporar as tecnologias digitais nos diversos contextos educacionais. Tal

demanda foi evidenciada pelo cenário de aulas virtualizadas decorrentes da pandemia da Covid-19, que ocorreu entre os anos de 2020 e 2021 e impossibilitou a presencialidade nos estabelecimentos de ensino. Embora já tenhamos vencido o cenário pandêmico, algumas das demandas emergentes desse período permanecem.

O conceito de educação *onLIFE*, idealizado por Schlemmer, Di Felice e Serra (2020), ajuda a compreender essa nova transformação no ambiente educacional. De acordo com os autores, o contexto trans-pandêmico alterou definitivamente a forma com que se pensa a educação, conectando-a intrinsecamente às tecnologias digitais: as fronteiras entre o real e o virtual se tornaram difusas, de modo que não é mais possível concebê-los [o real e o virtual] como dois campos distintos (Schlemmer; Di Felice; Serra, 2020). No período da pandemia, vimos que a sala de aula passou a ser a casa de cada aluno e de cada professor por meio de computadores e celulares.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2017), em sua concepção de fundo e para além de uma reflexão mais crítica, já destacava a importância de explorar as diferentes formas de linguagem - dentre as quais a digital - para expressão e interação em inúmeros contextos comunicativos. Além disso, ao focarmos nossas lentes no modo como as tecnologias digitais são abordadas na BNCC, entendemos ser importante explorar os multiletramentos em sala de aula e suas possíveis relações com a leitura e a escrita. Considerando essa questão, Cope e Kalantzis (2009) e Kalantzis e Cope (2015) enfatizam que os multiletramentos se referem a uma variedade de competências de leitura e de escrita que abrangem a diversidade cívica, cultural e linguística que objetiva, por sua vez, capacitar indivíduos por meio de diferentes formas de expressão textual, incluindo mídias digitais. Esse enfoque promove a capacidade crítica nas interações discursivas, especialmente em um contexto globalizado (Cope; Kalantzis, 2009; Kalantzis; Cope, 2015).

Assim, tomando como pano de fundo noções como educação *onLIFE* e multiletramentos, entendemos que o trabalho com as *fanfictions*⁵, gênero textual disseminado na internet, pode se constituir uma forma de potencializar a leitura e a escrita na realidade da sala de aula digitalmente conectada. Segundo Vargas (2005, p. 21), essa prática de escrita parte de cenários, personagens e enredos já existentes e desenvolvidos por outras pessoas, que, ao serem apropriados por fãs do conteúdo original, são transformados em uma nova história de autoria compartilhada. Por ser um gênero comumente criado e consumido por jovens, considera-se que, em contexto de sala de aula, as *fanfictions* possam ser concebidas como um recurso para promover reflexões sobre o ato de escrever em ambientes digitais.

Considerando essa contextualização, este estudo objetiva compartilhar os movimentos que se construíram na relação entre conceitos teóricos e a execução de oficinas que promovem a escrita em ambientes digitais a partir dos multiletramentos e da educação *onLIFE*. Ao assumirmos esse objetivo, articulamos uma aproximação com pesquisas de natureza translacional (Colombo; Anjo; Antunes, 2019), a fim de propor ações de pesquisa com e na escola, a partir das bases conceituais em interface. Este artigo se caracteriza como um relato de experiência, que envolveu o desenvolvimento de três oficinas intituladas “Fanficando novos universos” e foi desenvolvido pelo Grupo de Trabalho Ensino, Linguagens e Tecnologias (ELT), vinculado à pesquisa institucional “O ensinar da infância à idade adulta: olhares de professores e alunos”, com financiamento da FAPERGS⁶.

Este texto está dividido em quatro seções. Na primeira, apresentamos as considerações iniciais que contextualizam nosso movimento investigativo; discorreremos sobre a organização das oficinas na segunda seção; na terceira seção, por sua vez, tecemos considerações sobre seu desenvolvimento e sua

⁵ Junção dos termos *fan* e *fiction*, do inglês, que significam, respectivamente, *fã* e *ficção*. Frequentemente abreviado como *fanfic* ou somente *fic* (Vargas, 2005).

⁶ Esta ação pedagógica foi financiada por recursos advindos do Edital FAPERGS-SEBRAE/RS 03/2021 – Programa de apoio a projetos de pesquisa e de inovação na área de Educação Básica – PROEdu.

execução; e, por último, compartilhamos nossas reflexões finais acerca dessa proposta.

Fanficando novos universos: de que maneira?

A iniciativa de pensar em *fanfictions* como potencializadoras do ensino da escrita em ambientes digitais partiu de uma Jornada de Estudos organizada pelo Grupo ELT entre setembro e novembro de 2021 (Forneck; Fiorese; Benini, 2022). Os encontros ocorreram de forma virtualizada, via Google Meet, e contaram com a participação de professores e estudantes de graduação provenientes de diferentes estados brasileiros. As temáticas abordaram conceitos emergentes nos campos das linguagens e do ensino, tecendo relações com as tecnologias digitais.

Nesse contexto, as *fanfictions* constituíram a base para desenvolver o terceiro encontro dessa jornada. Nossa proposta, nessa videoconferência em particular, foi oportunizar a experiência de preencher, em grupos, lacunas de um conto a partir de uma dinâmica inspirada em “Os seis chapéus do pensamento”, de Edward de Bono (2008). Os participantes formaram quatro equipes agrupadas pela cor do chapéu, sendo cada uma delas responsável por um chapéu que guiou a forma com que os acontecimentos deveriam ser introduzidos no corpo do texto. Por exemplo, o grupo vermelho deveria escrever de modo subjetivo e emocional, independentemente do contexto da história ser positivo ou negativo. O grupo branco, por outro lado, deveria completar sua narrativa de forma racional, considerando criticamente todas as informações presentes no texto.

A partir dessa experiência, constatamos que, na visão dos professores, é relevante o contato e o incentivo a não apenas conhecer, como também produzir textos em ambientes digitais que considerem o atual contexto de hiperconectividade no qual os sujeitos estão constantemente inseridos. Diante dos resultados obtidos com a Jornada de Estudos e do evidente entusiasmo dos professores pela prática de escrita em ambiente digital,

emergiu a proposta de expandirmos esse exercício reflexivo com outro público: os estudantes, que também podem se interessar ou ser motivados pelas transformações que interligam as tecnologias digitais à produção textual em ambiente escolar.

As oficinas do “Fanficando novos universos” foram concebidas a partir dessa inspiração e foram realizadas em três edições, contemplando estudantes de diferentes níveis de ensino. Cada encontro foi estruturado a partir de dois tópicos. No primeiro tópico, apresentávamos os conceitos de *fanfiction*, cujos estudos prévios foram embasados nas reflexões de Vargas (2005) e Jamison (2017), e as maneiras pelas quais esse gênero se molda na internet. Já no segundo, era proposto um exercício de produção textual e interação direta com *fanfictions*.

Assim, as oficinas iniciaram com a apresentação de um panorama geral referente a este gênero textual, abordando-se sua origem através de movimentos literários e midiáticos que possibilitaram sua disseminação. Nesse processo, os participantes puderam entender que, apesar de não terem surgido originalmente na internet, as *fanfictions* ganharam popularidade e muitos adeptos com a expansão dos meios de comunicação e a chegada dos espaços virtuais, sendo publicadas em *sites*, *blogs*, redes sociais e repositórios (Vargas, 2005; Jamison, 2017).

Além disso, os estudantes foram incentivados a refletir sobre o funcionamento desse gênero, de modo a compreender o vínculo que existe entre autor e leitor que permeia as *fanfictions*. Realizamos, ainda, uma apresentação (Figura 1) acerca da forma com que essa relação se concretiza nas redes, tendo como base as próprias experiências das pesquisadoras como leitoras e escritoras desse gênero. Para isso, explicamos que, geralmente, o autor disponibiliza seu texto em plataformas *online*, já o leitor, após ler o conteúdo, interage com a obra, compartilhando suas percepções referentes à leitura por meio de um sistema de curtidas e comentários.

FIGURA 1: Slides da apresentação inicial.



Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Na primeira oficina, por se tratar de um público jovem do sétimo ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede particular, a proposta de conhecer o tema em questão precisou ser adaptada. Para isso, o gênero foi inicialmente explorado por meio de uma conversa interativa, na qual houve a preocupação em trazer exemplos que se aproximassem da realidade e dos gostos dos estudantes.

Na segunda oficina, voltada ao Ensino Médio, propusemos que os estudantes compartilhassem suas experiências com *fanfictions* mencionando os *sites* que conhecem e costumam acessar, o tipo de história que gostam de ler ou escrever e as criações mirabolantes que já encontraram na internet.

Já o terceiro encontro ocorreu com estudantes da graduação dos cursos de licenciatura em Letras e Pedagogia. Por todos serem maiores de idade, e considerando que alguns repositórios de *fanfictions* disponibilizam conteúdo que pode ser considerado sensível, foi apenas com este grupo em específico que propusemos um momento de interação direta com esses *sites*. Assim, os participantes dessa oficina puderam acessar histórias selecionadas para entenderem a dinâmica de funcionamento das interações recorrentes nos locais em que as *fanfics* são publicadas.

Por considerarmos ser de suma importância atentarmos à faixa etária dos participantes ao planejar as oficinas, a etapa de experimentação e interação com as *fanfictions* acabou sendo pensada especialmente para cada encontro considerando as características do público alvo atendido. Assim, de modo semelhante ao processo de interação e de experimentação, a etapa de

produção textual das oficinas ocorreu de forma diferente em cada um dos encontros, considerando as demandas particulares de cada público. Porém, mesmo com as diferentes etapas propostas no processo de criação, todos os três momentos consistiram em uma produção dirigida a partir de considerações delimitadas antes do início de cada exercício (Figura 2).

FIGURA 2: Exemplo de instruções dos exercícios.

Vamos fanficar?	
Instruções	<ul style="list-style-type: none"> - Desenvolva a ideia geral proposta em uma fanfic de até 2 páginas, contendo ou não outras referências ao conto de fadas "Chapeuzinho Vermelho"; - Sua história poderá ser protagonizada por um personagem de outro universo, um personagem original ou você mesmo; - Para isso, leia atentamente o prompt e sorteie um gênero para desenvolvê-lo; - Ao finalizar, crie uma sinopse e poste-a, juntamente com o link do documento, no Padlet da oficina.
Prompt	Seu personagem está na floresta e encontra uma garotinha de moletom vermelho perdida. Ela diz que viu um lobo, mas não existem grandes animais naquela região.
Gênero	Clique aqui para descobrir o tom de sua história! ▼
Fanfic	Escolha um dos documentos abaixo para acessar e escrever sua fanfic. (1) - (2) - (3) - (4) - (5)
Padlet	Clique aqui para acessar o Padlet da oficina e postar a sinopse de sua história.

Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Dada essa contextualização do processo de elaboração das oficinas, a seguir, apresentamos a forma com que a proposta de criação foi desenvolvida nos grupos acima apresentados, juntamente com nossas considerações sobre as experiências vivenciadas. Serão, ainda, enfatizadas as relações entre aquilo que realizamos e os conceitos que estão sendo construídos e estudados pelo Grupo ELT em um contexto de ensino pós-pandêmico.

Mergulhando no universo de outras histórias

Desenvolver oficinas como ferramenta metodológica para despertar o conhecimento e provocar outras formas de ensinar e de aprender, ao mesmo tempo que exige planejamento e estudo, permite a exploração de outros ambientes escolares. É o que intentamos por meio das oficinas propostas nessa explanação que contemplaram a) duas turmas do sétimo ano do Ensino Fundamental de uma escola da região do Vale do Taquari/RS; b) alunos do Ensino Médio de uma escola da mesma região; e c) alunos do curso de Pedagogia e Letras de uma universidade privada dessa região⁷.

a) Oficina 1: alunos do sétimo ano do Ensino Fundamental

A oficina com os alunos do sétimo ano ocorreu em dois momentos, contemplando as turmas existentes na escola. A proposta foi desenvolvida no laboratório de informática da própria escola, no turno da tarde, a fim de aproximar a execução da oficina com o ambiente rotineiro de estudo dos alunos.

Ainda, considerando que não havia computadores suficientes para que cada estudante pudesse realizar sua produção individualmente, as atividades propostas foram desenvolvidas em duplas e/ou trios organizados pelos próprios educandos. Sendo assim, a primeira turma contou com a participação de 10 grupos e a segunda, 11. Entretanto, para fins de análise, optamos por não diferenciar uma turma da outra, visto que ambas correspondem ao mesmo grau de escolaridade e integram a mesma escola, compartilhando, assim, um contexto educacional semelhante.

Essa oficina, ainda, contou com três passos de produção. Por meio de um *QRCode*, os jovens puderam acessar uma pasta no *Google Drive* com instruções sobre cada uma dessas etapas - como exemplificado na Figura 2.

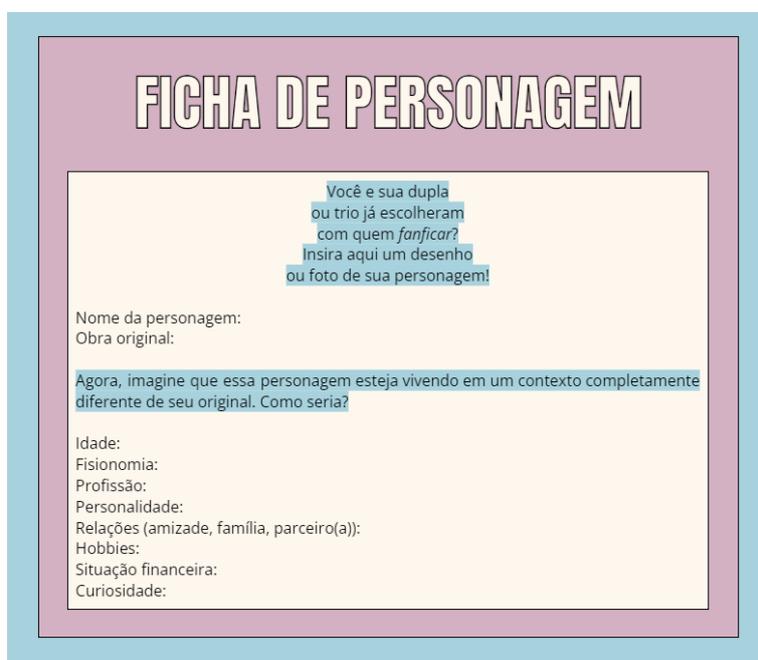
⁷ A proposta relatada neste texto consiste num desdobramento da pesquisa *Ensino da leitura e da produção textual sob a perspectiva da educação on-LIFE e da meta-aprendizagem em contexto pedagógico pós-pandemia*, financiada pela FAPERGS. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética, conforme CAAE: 57432922.0.0000.5310. Todos os participantes das oficinas assinaram Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), indicando concordância em ceder suas produções para análise.

Suas produções, ainda, deveriam ser realizadas nesse mesmo domínio, podendo, assim, ser visualizadas pelos colegas ao final do encontro.

O primeiro passo consistiu na seleção de uma personagem que protagonizaria a história a ser produzida no decorrer do encontro. Essa personagem deveria, porém, ser imaginada em um contexto diferente do seu original. Inicialmente, criamos alguns exemplos com a turma com o intuito de que compreendessem a proposta: e se Naruto não fosse um ninja em um mundo de fantasia, e sim, um garoto estudando no sétimo ano, assim como você? Como ele seria?

Após essa conversa inicial, os estudantes foram encorajados a discutir em sua dupla ou seu trio quem seria essa personagem, a fim de chegar a um consenso sobre a personalidade em torno da qual a história seria criada. Após essa decisão, os grupos deveriam fazer uma cópia da ficha de personagem disponibilizada na pasta virtual (Figura 3), informando o nome e o universo original da personagem em questão e fazendo breves apontamentos sobre como ela seria se pertencesse a um contexto diferente.

FIGURA 3: Exemplo de ficha de personagem nas instruções aos alunos.



FIGHA DE PERSONAGEM

Você e sua dupla ou trio já escolheram com quem *fanficar*?
Insira aqui um desenho ou foto de sua personagem!

Nome da personagem:
Obra original:

Agora, imagine que essa personagem esteja vivendo em um contexto completamente diferente de seu original. Como seria?

Idade:
Fisionomia:
Profissão:
Personalidade:
Relações (amizade, família, parceiro(a)):
Hobbies:
Situação financeira:
Curiosidade:

Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Nessa etapa, percebemos que, de modo geral, os alunos que optaram por trabalhar com personagens fictícias demonstraram dificuldade em desvinculá-las de suas funções e características advindas de suas respectivas obras originais, como ocorre no excerto apresentado abaixo, no qual o grupo de estudantes apenas lista aspectos que definem o protagonista de *One Piece*⁸, história de Eiichiro Oda.

Exemplo 1: Nome da personagem: Luffy

Obra original: One Piece

Idade: 19

Fisionomia: forte

Profissão: pirata

Personalidade: guloso e muito gentil

Relações (amizade, família, parceiro(a)): Nami, Zoro, Usopp, Sanji, Chopper, Franky, Robin, Brook

Hobbies: comer

Curiosidade: é um pirata que se estica

O ato de desvincular as personagens pode requerer um movimento de aprender a desaprender sobre a história, que pode ser dificultado pela ligação que se estabelece entre leitor e obra, permeada pelo pertencimento a uma determinada tradição cultural. Ademais, nem todos os alunos têm facilidade de compreender a ação de serem leitores de histórias para se tornarem criadores de outras histórias. Como sugere Félix (2008), nas *fanfictions* os fãs de determinada história não apenas leem a obra original, mas também entram no universo dessas histórias, modificam-nas e complementam-nas, o que se configura exercício complexo de pertencimento e desapego simultâneos. Além disso, é importante destacar que essa criação fará sentido apenas para os fãs de um determinado texto, pois é uma criação de fãs para fãs.

⁸ Para maiores informações acerca de *One Piece*, sugerimos o site: <https://www.netflix.com/br/title/80107103>

Por outro lado, ressaltamos que a falta de ruptura entre uma personagem e seu universo original não impossibilita a produção de uma fanfic, visto que, conforme Jamison (2017), essas criações podem partir de personagens já prontos para compor universos completamente diferentes. Entretanto, a recorrência dessa descrição fiel ao preencher a ficha de personagens demonstrou uma barreira existente entre os estudantes e a desconstrução de elementos já definidos, fator que não foi notado tão explicitamente nas oficinas posteriores. Esse impedimento, porém, não mostrou-se presente nas criações dos estudantes que optaram por utilizar pessoas reais em suas criações. Os grupos que criaram suas narrativas a partir de personalidades da cultura *pop* nacional demonstraram maior facilidade em desvincular-se por completo de seu contexto de origem, conforme observado no trecho: “Exemplo 2: Obra original: Tik Tok [...]. Profissão: lutadora de WWE”.

Com o advento das redes sociais, o mundo dos fãs de celebridades percorre outros contextos sociais, que ultrapassam as fronteiras das mídias televisivas, cinematográficas e dos *shows* para encontrar espaço no mundo das tecnologias digitais em rede. Nesse contexto, Gray, Sandvoss e Harrington (2007) esclarecem que, em tempos nos quais a interação entre os fãs e celebridades acontecia somente por meio de cartas e encontros presenciais, os *fandoms* eram estereotipados e vitimizados; já os *fandoms* atuais participam ativamente e são criadores na cultura do entretenimento, visto que suas interações acontecem nas redes digitais. Dessa forma, os autores defendem que o papel dos *fandoms* atuais é criar valor e tornar-se importantes no mundo em rede.

Nesse contexto, surgem as comunidades de *fanfic* das *Real Person Fic* (Ficção de Pessoa Real) que é uma subcultura dentro das comunidades de *Fanfic*. Nela, percebe-se o encontro de fãs adolescentes que sonham com seus ídolos, e esse repertório percorre narrativas fantasiosas, como se construíssem um diário íntimo que é, ao mesmo tempo, juvenil e assustador.

Por conta disso, essa subcultura é considerada de *fandoms* fanáticos (Garrido; Lima, 2020).

A partir dessas concepções, pode-se entender que é mais fácil articular um mundo de ilusões mais intimistas ao retratar uma relação que pode acontecer na interlocuções da história de uma pessoa real, que pode ser contatada pelas redes, com o imaginário de um *fandom*. Isso pode justificar a facilidade que os alunos tiveram de dissociar sua personagem real com o mundo dela para interagir em uma *fanfic*.

Dando continuidade à oficina, o segundo passo propôs a reimaginação do universo ao qual a personagem escolhida pelos grupos pertence. Para isso, sugerimos que os estudantes utilizassem aspectos de outras obras, transformassem o passado em futuro e removessem a magia de um mundo fantástico, por exemplo. Como exemplificação, trouxemos uma nova perspectiva para o universo de *Star Wars*: os *Jedi* e os *Sith*⁹, duas entidades de poder da obra original, que representariam, em uma nova abordagem ambientada nos tempos atuais, uma ONG e uma gangue criminosa, respectivamente.

Nessa etapa, percebemos, novamente, a dificuldade de alguns alunos em desvincular uma pessoa ou personagem de seu contexto de origem, o que resultou em três movimentos diferentes durante a realização da segunda parte do exercício: a) a descrição de um universo que não corresponde à personagem selecionada na etapa anterior; b) a falta de mudanças significativas ou de descrição do universo reimaginado; e c) a elaboração de uma descrição aproximada ao que propomos.

Em relação ao primeiro movimento, alguns estudantes não vincularam as personagens escolhidas na primeira etapa ao cenário criado na segunda, resultando na troca de protagonismo entre a personalidade previamente escolhida e a pertencente ao universo explorado. No excerto abaixo, apresentamos o exemplo de um grupo que não havia selecionado *Peppa Pig*¹⁰

⁹ Para maiores informações a respeito de Star Wars, sugerimos o site oficial: <https://www.starwars.com/>

¹⁰ Para maiores informações a respeito de Peppa Pig, sugerimos o site oficial: <https://www.peppapig.com/en-us/>

ao preencher a ficha de personagem, mas optou por introduzi-la na segunda etapa e transformá-la em protagonista na terceira.

Exemplo 3: Universo original: Muita lama, diversão, vários animais, e o mais importante a família de porcos da Peppa Pig.

Universo reimaginado: Vida real dos humanos, pobreza, sonho de ser jogadora com 40 anos e sonho de ser rica.

Em contrapartida, no segundo movimento, os participantes que se propuseram a reimaginar os cenários escolhidos não realizaram mudanças expressivas durante o andamento da segunda etapa do exercício. Ainda, outros estudantes não descreveram sua proposta de universo, apenas indicando, no corpo do texto, o título da obra original sem adicionar complementos ou alterações, como pode ser observado no trecho a seguir: “Exemplo 4: Universo original: [campo em branco] Universo reimaginado: no universo de *Demon Slayer*”¹¹.

Quando as interlocuções envolviam *Real Person Fic*, ou seja, ficção com pessoas reais, percebemos uma maior facilidade no processo de criação das *fanfics*; mas evidenciamos maior dificuldade de criação, quando as interlocuções envolviam histórias já contadas que se constroem em um contexto imaginário já concebido. Parece-nos que a construção de uma história que nunca pertenceu ao mundo da imaginação se torna mais fácil que a desconstrução para então recriação de uma *fanfic*. Esse processo é explicado, por Garrido e Lima (2020), pelo advento das tecnologias digitais e das redes, que aproximam fãs e celebridades reais e é povoado muito mais por um público jovem fantasioso, criador de diários. No entendimento das autoras, esse movimento criativo e imaginativo se torna mais fácil quando não percorreu anteriormente a escrita de uma ficção pré-concebida.

¹¹ Para maiores informações a respeito de *Demon Slayer*, sugerimos o site oficial: <https://demonslayer-anime.com/>

Ainda, a própria trajetória da humanidade se funda em uma cultura de valores tradicionais ocidentais que podem ser preditores da crença sobre como as obras literárias são escritas e contadas, repercutindo no processo criativo das *fanfics* em jovens que não tiveram contato com esse mundo antes dessas oficinas e, talvez, nunca pensaram em ver suas personagens em outros cenários, momentos, contextos e com outras predileções.

Ainda assim, alguns grupos conseguiram, a partir da ficha de personagem elaborada na primeira etapa, reimaginar e ressignificar seu universo original. Como exemplo disso, no fragmento abaixo, é possível visualizar a ação proposta originalmente pelo exercício, visto que os estudantes segmentaram a personagem escolhida de seu universo original e a introduziram efetivamente em um contexto novo, realizando as alterações necessárias para que se adequasse à ideia pretendida.

Exemplo 6: Universo original: Doutor Estranho¹², ex-cirurgião que, depois de sofrer um acidente, perde um pouco da função das mãos e vai para um monastério onde aprende magias e começa a salvar o mundo.

Universo reimaginado: [...] No futuro, Doutor Estranho vira criminoso, engorda e fica com tatuagens pelo corpo todo, e vai morar no Alasca, onde conhece ladrões, e adquire o amor por esqui, mas não deixa de fazer crimes, sua nova meta é competir nas olimpíadas de inverno na Islândia. Ele também não gosta do seu emprego como vendedor de milk shakes até porque recebe pouco salário.

Nesse excerto, apesar da questionável qualidade da produção, temos um exemplo de uma *fanfic* em sua essência, visto que “uma *fic* não apenas refuta a história original, revelando um avesso, mas também a confirma e completa” (Félix, 2008). E, como elucida Vargas (2005), a *fanfic* surge de um

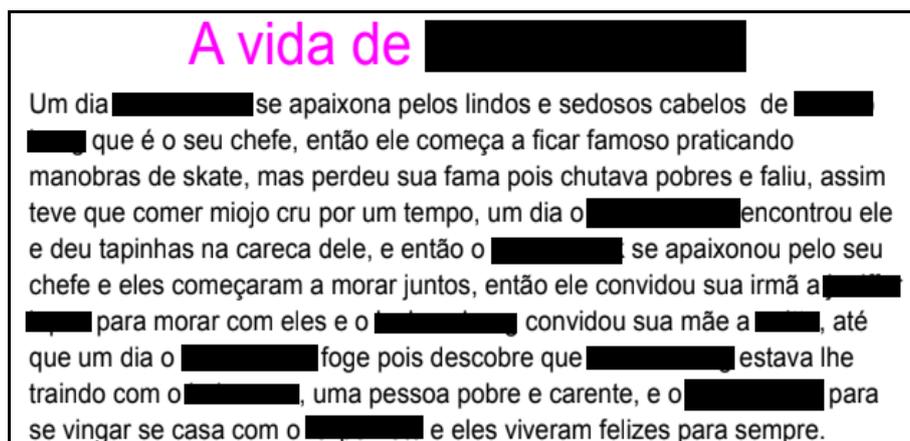
¹² Para maiores informações acerca do Doutor Estranho, sugerimos o livro *Marvel Comics - A história secreta*, de Sean Howe (2013).

cenário, enredo e personagens pré-existentes, em que os fãs remodelam a narrativa e criam outras histórias para outros fãs. No excerto do Exemplo 6, percebemos que são materializados outros contextos para a real história do Doutor Estranho, alterando seu mundo, sua personalidade, sua profissão, enfim, sua realidade que é reinventada ao avesso da história original desse personagem.

Já na terceira, e última, etapa, os estudantes deveriam reunir tudo que desenvolveram nos exercícios anteriores para efetivamente transformar os elementos em uma *fanfiction* do tipo narrativo, respeitando a delimitação geral apresentada durante a oficina: em seus grupos e utilizando as personagens e o universo escolhidos previamente, os participantes deveriam criar uma história curta que contemplasse o enredo de Chapeuzinho Vermelho. A proposta, ainda, trazia algumas diretrizes que deveriam ser seguidas para consolidar a narrativa, como criar um percurso, um obstáculo e um objetivo. Além disso, os estudantes não poderiam utilizar as personagens da história original, ou seja, Chapeuzinho Vermelho, Lobo Mau e Vovó, devendo, assim, inserir as suas criações no contexto desse conto e modificá-lo conforme necessário.

Nesse último exercício, foram elaboradas 18 produções textuais. Entretanto, observamos que apenas um dos grupos seguiu a proposta de criação da oficina, enquanto os outros reproduziram fielmente o universo original ou não seguiram o enredo de Chapeuzinho Vermelho¹³. Ainda, 11 das *fanfictions* escritas pelos estudantes, além de não abordar as delimitações e temáticas requeridas, não se constituíram como textos coerentes, conforme observado na Figura 4.

¹³ Chapeuzinho Vermelho, conto criado por Charles Perrault, narra a história de uma menina que tinha a tarefa de levar doces para sua avó. No meio do caminho, encontra o Lobo Mau e, a partir de então, todo o enredo se desenrola numa sequência de ações de artifícios de caça e fuga.

FIGURA 4: Exemplo de produção da oficina.

Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Percebemos com essa oficina que a compreensão do que vem a ser uma fanfic depende de uma noção mais ampla de quem são os *ficwriters*. Ao mesmo tempo, é possível perceber que essa atividade desconcerta e desafia os alunos a percorrermos novos universos da escrita, permitindo que eles recriem espaços para outras histórias a partir de seus gostos. Entendemos que as oficinas com os alunos do sétimo ano permitiram dar um passo em direção à descoberta da *fanfic* pelos alunos; porém, esse é um processo que exige mais que uma oficina, sendo ideal sua continuidade pelos professores desses alunos em sala de aula ou mesmo um projeto mais amplo. Apesar disso, foi possível dar aos alunos pontos de partida para que possam criar seus mundos, liberar sua imaginação e se permitirem fazer parte do mundo das histórias por outros caminhos e outras redes.

b) Oficina 2: alunos do Ensino Médio

A intervenção com os estudantes do Ensino Médio aconteceu de maneira mais simplificada. Para o momento de produção textual – após interlocuções conceituais sobre *fanfic* –, foi solicitado que os estudantes escrevessem uma narrativa inspirada no clássico conto da Chapeuzinho Vermelho, seguindo a ideia de que: “Seu personagem está na floresta e encontra uma garotinha de moletom vermelho perdida. Ela diz que viu um lobo, mas não existem grandes animais naquela região”.

A história deveria ser desenvolvida em até duas páginas, sendo opção dos participantes a apresentação ou não de outras referências ao conto original. Além disso, ficou a critério dos estudantes presentes quem seria o protagonista da história criada, podendo fazer uso de algum personagem de outro universo já existente, de um personagem de criação dos próprios participantes ou deles mesmos, inseridos na narrativa como personagens. Para desafiá-los, ainda foi preciso sortear, em uma roleta *online*, um gênero que deveria nortear a produção realizada. A produção escrita aconteceu em grupos.

Um dos grupos, por exemplo, descreveu que o lobo não era mau e sim solitário. Para dar conta do enredo, trouxeram três personagens para a história: o lobo, a garota do moletom vermelho e o garoto da bicicleta, que formaram um grande trio de amigos.

Em outro texto, os estudantes integraram o ideário da personagem Chapeuzinho Vermelho a outra história, como se percebe na interlocução abaixo:

Exemplo 7: Bob Esponja estava indo em direção a seu abacaxi, passando por uma floresta submarina, quando ouviu um temido som atrás de uma alga, estava pesaroso, pensando que poderia ser algo perigoso, como seu melhor amigo, Patrick, com fome, e todos sabem que a vida fora do set de filmagens é diferente da vida real, onde estrelas do mar gostam de comer esponjas, e quando começou a andar mais rápido, o som o seguiu tão rapidamente que Bob não viu por onde andava e tropeçou no moletom vermelho comprido (é a moda) de Pérola, filha de seu patrão, Sr. Siri Cascudo, notou após uma nova observação, que o moletom não era originalmente vermelho, mas branco, e na hora pensou que a mesma coisa que estava perseguindo ele poderia já ter encontrado a pobre baleia.

Essas interlocuções se diferem no propósito da *fanfic*: enquanto o primeiro exemplo se articula à história original, o segundo (ver Exemplo 7) transcende o texto original. Ainda que se deva tecer comentários sobre a qualidade em si dos textos - vide os problemas de organização linguística - por este não ser o foco de nossas reflexões, iremos nos ater à oportunidade de promover processos reflexivos e inventivos de escrita, permeados por imaginação, que resultam em movimentos de convergência e divergência dos textos originais. De certa forma, a escrita de *fanfics* permite aos alunos criar novos mundos em arranjos textuais e trazer outros olhares sobre seu próprio mundo (Carnaz, 2013).

c) Oficina 3: graduandos do curso de Pedagogia e Letras

A oficina realizada com estudantes dos cursos de licenciatura em Letras e Pedagogia, por fim, seguiu outra proposta (Figura 5). Também, iniciou-se o encontro trazendo a contextualização sobre *fanfic* e, logo após, os acadêmicos tiveram como desafio produzir uma narrativa que, de uma forma ou de outra, fizesse referência à série de filmes “Esqueceram de mim”¹⁴, podendo contemplar o esquecimento de alguém ou uma batalha de obstáculos contra algum inimigo, por exemplo.

¹⁴ Para maiores informações acerca do filme, sugerimos o site: <https://disneyplusbrasil.com.br/existem-quantos-filmes-esqueceram-de-mim-eles-estao-conectados/>

FIGURA 5: Print das instruções para a fanfic Esqueceram de mim.

VAMOS FANFICAR?	
INSTRUÇÕES	<ul style="list-style-type: none"> + Desenvolva a ideia geral proposta em uma fanfic curta, seguindo a forma que preferir e utilizando ou não outros recursos (como imagens, por exemplo). + Sua história poderá ser protagonizada por um personagem de outro universo, um personagem original ou você mesmo. Clique aqui para receber seu protagonista! Não vale sortear de novo, certo? + Para isso, leia atentamente o prompt e sorteie um gênero para desenvolvê-lo. Clique aqui para descobrir o tom de sua história! + Ao finalizar, crie uma breve sinopse e poste-a, juntamente com o link do documento, no Padlet da oficina.
PROMPT	Sua história deverá, de uma forma ou de outra, fazer referência à série de filmes <i>Esqueceram de mim</i> . Terá o mesmo título? Seu personagem principal será esquecido em algum lugar? Haverá uma batalha de obstáculos improvisados contra inimigos? Deixe sua imaginação voar!
FANFIC	<p>Escolha um dos documentos abaixo para acessar e escrever sua fanfic. Se preferir, você pode criar um novo e postar o link no Padlet. Só não se esqueça de alterar as configurações de compartilhamento para que todos possam acessar!</p> <p>(1) - (2) - (3) - (4) - (5) (6) - (7) - (8) - (9) - (10) (11) - (12) - (13) - (14) - (15) (16) - (17) - (18) - (19) - (20)</p>
PADLET	Clique aqui para acessar o Padlet da oficina e postar a sinopse de sua história.
FANFICANDO 1.0	Curioso para saber o que rolou na edição anterior do fanficando? Clique aqui para ler as histórias!

Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Além disso, foi sorteado o gênero da personagem para a narrativa da *fanfic* de cada aluno em uma roleta *online*, mas os participantes definiram o protagonista de suas histórias de forma aleatória. O sorteio para essa escolha incluiu opções que abrangiam as temáticas “personagem de outro universo”, “personagem original” ou “personagem da vida real”. Ao ter uma categoria selecionada, os estudantes tinham plena liberdade para escolher a personagem que protagonizaria sua história, desde que suas características se encaixassem com o que havia lhes sido designado. A seguir, apresentamos o padlet criado no desenvolvimento da oficina (Figura 6).

FIGURA 6: Print do padlet da oficina.



Fonte: Acervo da pesquisa (2023).

Houve *fanfics* que percorreram o mundo com atores brasileiros e coreanos, permitindo outras interlocuções na atividade proposta:

Exemplo 8: Em uma noite chuvosa e fria, dois amigos decidiram aventurar-se em algo totalmente novo e desconhecido. O tímido e introvertido Song Joong Ki juntamente com Wagner Moura destemido e descontraído estavam vagando pelas ruas e becos da cidade à procura de um lugar para ser palco para suas aventuras. Os dois encontraram uma casa no final do quarteirão que parecia ser velha e abandonada, o cenário perfeito para explorar o desconhecido.

A proposta desenvolvida com os alunos de Pedagogia e Letras trouxe resultados mais coerentes com a proposta de uma *fanfic*, pois pudemos evidenciar que a maturidade acadêmica e a possível compreensão do

letramento necessário à interação digital podem influenciar no desenvolvimento da criatividade no processo de leitura e escrita de *fanfics*.

Destacamos que no decorrer das três oficinas encontramos algumas dificuldades. Entre elas, salientamos a falta de estrutura de uma das escolas, onde não havia computadores suficientes para todos os alunos. Ainda, evidenciamos que, mesmo após toda a experiência de visualização de aulas durante a pandemia, havia alunos que desconheciam funções básicas envolvendo as tecnologias digitais - não sabiam criar documentos no drive e fazer cópias de documentos -, o que dificultou sob muitos aspectos o andamento das atividades. Diante desse cenário, percebemos que, mesmo que os alunos pertençam ao que convencionamos chamar de era digital, alguns deles pouco têm contato com tecnologias que promovem a leitura e a escrita em ambientes educacionais digitais.

Desse modo, mesmo que se perceba a educação *onLIFE* como “[...] uma educação transsubstanciada e cibricidade, ligada, conectada (on) na vida (*LIFE*), a partir de problematizações que emergem do tempo presente, nessa realidade hiperconectada” (Schlemmer; Backes; Palagi, 2021, p. 24), o ponto de partida se dá pela apropriação crítica e consciente das tecnologias digitais, permitindo um acoplamento em que as tecnologias deixam de ser simplesmente extensões de ferramentas humanas para se tornarem agentes de coengendramento que conectam pessoas, biodiversidades e inteligências de dados. Ser multiletrado, na acepção da BNCC, é saber transitar autonomamente por esse universo da leitura e da escrita em contextos digitais, de modo geral, e saber interagir com *fanfics*, de modo particular. Entendemos que não é possível uma educação *onLIFE* quando os atores não estão plenamente multiletrados para que aulas em que se proponha a cocriação digital aconteçam.

Apesar dessas limitações, percebemos a mobilização dos alunos no compartilhamento de ideias, a socialização de histórias e a conversa sobre a leitura e a escrita. Assim, pontuamos a necessidade de aproximar a convivência escolar com os multiletramentos, de forma que se assegure aos

alunos uma variedade de competências envolvendo a leitura e a escrita inclusive nas mídias digitais (Cope; Kalantzis, 2009; Kalantzis; Cope, 2015).

No afã de proporcionar um ensino que coloque em diálogo a educação *onLIFE* e os multiletramentos, este texto permite elucidar as contribuições que podem ser provocadas pela leitura e escrita de *fanfics*, mediadas pelas tecnologias digitais, num percurso intencionalmente cocriativo, mas que por vezes esbarra no cenário de ausência de uma perspectivas voltadas aos multiletramentos. É importante, portanto, reconhecer que as escolas precisam ultrapassar as barreiras de uma produção que se encontra apenas no papel ou limitada ao celular para se transportar aos mais variados meios de tecnologias digitais, como o computador, *tablet*, *chromebooks*, etc.

Provocações finais

As oficinas “Fanficando novos universos” proporcionam uma análise construtiva a respeito da intersecção entre as *fanfictions* e o ensino, destacando tanto os desafios como as possibilidades no aprimoramento da escrita em ambientes digitais. Ao longo dessas experiências, evidenciamos que a exploração desse gênero textual oferece uma plataforma rica que contribui para o desenvolvimento da escrita, da criatividade e da reflexão crítica.

Percebemos que, no decorrer das oficinas, os alunos foram desafiados a transcender as narrativas de histórias tradicionais ou já concebidas, explorando a reinvenção de personagens, enredos e universos. Porém, ainda há uma forte tendência para o contexto já conhecido, uma vez que os alunos demonstraram ter dificuldades para desvincular os personagens dos textos originais. Além disso, evidenciamos também dificuldades na interação com as tecnologias digitais.

Apesar dos desafios, as oficinas proporcionaram um espaço de experimentação e aprendizado, permitindo a exploração da criatividade e da expressão individual e coletiva da escrita de histórias. Ademais, a adaptação

das atividades para os diferentes públicos, desde o Ensino Fundamental até o Ensino Superior, demonstra a versatilidade que as tecnologias digitais e as *fanfictions* têm como possibilidade educacional em diversos contextos e níveis de escolaridade.

Por fim, é importante reiterar que, durante a pandemia, as tecnologias foram necessárias e fundamentais, e o mundo embarcou na hiperconectividade. Sob esse aspecto, as *fanfictions* podem emergir como uma oportunidade de engajamento dos alunos em práticas de escrita significativa, alinhadas aos objetivos e experiências das práticas dos multiletramentos. Ainda, ao integrar essas atividades aos componentes escolares, os educadores podem promover uma abordagem mais dinâmica e envolvente para o ensino da escrita, preparando os alunos para enfrentar os desafios e as oportunidades das tecnologias digitais contemporâneas, como se espera de práticas de ensino atreladas ao ideário da educação *onLIFE*.

Referências

- BRASIL. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasil: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 25 jul. 2023.
- CARNAZ, M. E. *Da criatividade à escrita criativa*. 2013, 133f. Dissertação (Mestrado em Didática da Língua Portuguesa) - Instituto Politécnico de Coimbra, Coimbra, 2013.
- COLOMBO, M. C.; ANJOS, D. A. S.; ANTUNES, J. R. Pesquisa translacional em ensino: uma aproximação. *Educação Profissional e Tecnológica em Revista*, [S.l.], v. 3, n. 1, p. 51-70, 2019. DOI: <https://doi.org/10.36524/profept.v3i1.377>
- COPE, B.; KALANTZIS, M. Multiliteracies: New Literacies, New Learning. *Pedagogies: An International Journal*, [S.l.], v. 4, n. 3, p. 164-195. 2009. DOI: <https://doi.org/10.1080/15544800903076044>
- DE BONO, E. *Os seis chapéus do pensamento*. Rio de Janeiro, Sextante, 2008.
- FÉLIX, T. C. O. Dialogismo no universo fanfiction uma análise da criação de fã a partir do dialogismo Bakhtiniano. *Revista Ao pé da Letra*, [S.l.], v. 10, n. 2, p. 119-133, 2008.
- FORNECK, K. L.; FIORESE, L.; BENINI, E. L. Jornada de Estudos para Educação *onLIFE*: um Relato de Experiência. *EaD em Foco*, [S.l.], v. 12, n. 2, 8 jul. 2022. DOI: <https://doi.org/10.18264/eadf.v12i2.1754>

GARRIDO, B.; LIMA, E. De fanáticos a protagonistas: a escrita de fã na subcultura real person Fic. *Revista Philologus*, Rio de Janeiro, ano 26, n. 78, 2020.

GRAY, J.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, L. *Fandom: identities and communities in a mediated world*. New York: New York University Press, 2007.

HOWE, S. *Marvel Comics: A história secreta*. São Paulo: Leya, 2013.

JAMISON, A. *Fic: por que a fanfiction está dominando o mundo*. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.

KALANTZIS, M.; COPE, B. Learning and new media. In: SCOTT, D.; HARGREAVES, E. (Ed.). *The Sage handbook of learning*. Thousand Oaks, CA: Sage, 2015. p. 373-387.

SCHLEMMER, E.; DI FELICE, M.; SERRA, I. M. R. S. Educação *onLIFE*: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. *Educar em Revista*, [S.l.], v. 36, 2020. DOI: <https://doi.org/10.1590/0104-4060.76120>

SCHLEMMER, E.; BACKES, L.; PALAGI, A. M. M. O habitar do ensinar e do aprender *onLIFE*: vivências na educação contemporânea. In: SCHLEMMER, E.; BACKES, L.; BITTENCOURT, J. R.; PALAGI, A. M. M. (Org.). *O habitar do ensinar e do aprender onLIFE: vivências na educação contemporânea*. São Leopoldo: Casa Leiria, 2021. p. 15-34.

VARGAS, M. L. B. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2005.

Recebido em junho de 2024.
Aprovado em outubro de 2024.