

LETRAMENTO DIGITAL E *FANFICTION*: O USO DE GÊNEROS LITERÁRIOS DIGITAIS NO ENSINO

DIGITAL LITERACY AND FANFICTION: THE USE OF DIGITAL LITERARY GENRES IN TEACHING

ALFABETIZACIÓN DIGITAL Y FANFICTION: EL USO DE GÉNEROS LITERARIOS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA

Anna Laura Rodrigues¹
Katia Cristina Dambiski Soares²

Resumo

O presente artigo é um estudo em andamento, de natureza qualitativa e bibliográfica sobre o uso de gêneros literários digitais na educação básica, usando o gênero literário *fanfiction* como exemplo. *Fanfiction* é uma palavra de origem inglesa, composta pelas palavras *fan* e *fiction*, sendo obras escritas e compartilhadas de forma gratuita, em que o autor não cria um cânone próprio, mas escreve uma obra derivada de outra, usando personagens e o universo de outro autor. É uma forma de letramento digital, um gênero popular entre crianças e adolescentes por ser intrínseco à internet e ao consumo de mídias, tendo surgido no século XX e crescendo em popularidade desde então. Por meio de pesquisas publicadas no SciELO entre os anos 2018 e 2023, com as palavras chave “Letramento digital”, “*fanfic*” e “ensino”, e “*fanfiction*” e “ensino” e usando autores como Magda Soares (1998; 2002; 2003) como base para entender os letramentos e suas aplicações no ensino, Henry Jenkins (1992; 2006), Vargas (2005) e Alves (2014) para o estudo de *fanfictions* e de seus leitores-escretores, e Gisele Prado (2024), Alves (2014) e Verônica Koubetch (2013) para a análise de projetos educacionais que utilizaram *fanfics* para o ensino de letras e escrita criativa, é possível concluir que as *fanfictions*, por sua capacidade de fazer com que alunos interajam criticamente com mídias que consomem fora da escola, pode ser utilizada em projetos educacionais e estudada para melhor compreensão das formas que as tecnologias afetam a literatura e os hábitos literários de crianças e adolescentes.

Palavras-chave: internet; literatura; literatura digital; educação digital.

Abstract

This article is an ongoing qualitative and bibliographic study on the use of digital literary genres in basic education, using the literary genre *fanfiction* as an example. *Fanfiction* is an English term composed of the words *fan* and *fiction*, referring to works written and shared freely, in which the author does not create their own canon but writes a derivative work based on another, using characters and the universe created by someone else. It represents a form of digital literacy and is a popular genre among children and adolescents, as it is intrinsic to the internet and media consumption, having emerged in the twentieth century and grown in popularity since then. Through research published in SciELO between 2018 and 2023, using the keywords “digital literacy,” “*fanfic*” and “teaching,” and “*fanfiction*” and “teaching,” and drawing on authors such as Magda Soares (1998; 2002; 2003) to understand literacy and its applications in teaching; Henry Jenkins (1992, 2006), Vargas (2005), and Alves (2014) for the study of *fanfictions* and their reader-writers; and Gisele Prado (2024), Alves (2014), and Verônica Koubetch (2013) for the analysis of educational projects that used *fanfics* to teach language and creative writing, it is possible to conclude that *fanfictions* — due to their ability to encourage students to critically engage with media they consume outside school — can be used in educational projects and studied to better understand how technologies influence literature and the literary habits of children and adolescents.

Keywords: internet; literature; digital literature; digital education.

¹ Estudante do curso de Bacharelado em História UNINTER e aluna voluntária no Programa de Iniciação Científica (PIC) Projeto Vozes da Pedagogia e a Formação Docente: transitando entre a teoria e a prática nas articulações entre a EaD, semipresencial e presencial.

² Dr.^a em Educação, professora orientadora Programa de Iniciação Científica - UNINTER.

Resumen

El presente artículo es un estudio en curso, de carácter cualitativo y bibliográfico, sobre el uso de géneros literarios digitales en la educación básica, utilizando el género literario *fanfiction* como ejemplo. *Fanfiction* es una palabra de origen inglés, compuesta por *fan* y *fiction*, que se refiere a obras escritas y compartidas de forma gratuita, en las cuales el autor no crea su propio canon, sino que escribe una obra derivada de otra, utilizando personajes y el universo de otro autor. Representa una forma de alfabetización digital y es un género popular entre niños y adolescentes, por ser intrínseco a internet y al consumo de medios, habiendo surgido en el siglo XX y aumentando su popularidad desde entonces. A través de investigaciones publicadas en SciELO entre 2018 y 2023, con las palabras clave “alfabetización digital”, “*fanfic*” y “enseñanza”, y “*fanfiction*” y “enseñanza”, y utilizando autores como Magda Soares (1998, 2002, 2003) para comprender los letramientos y sus aplicaciones educativas; Henry Jenkins (1992, 2006), Vargas (2005) y Alves (2014) para el estudio de *fanfictions* y de sus lectores-escriitores; y Gisele Prado (2024), Alves (2014) y Verônica Koubetch (2013) para el análisis de proyectos educativos que emplearon *fanfics* para la enseñanza de lenguas y de escritura creativa, es posible concluir que las *fanfictions* — por su capacidad de hacer que los estudiantes interactúen críticamente con los medios que consumen fuera de la escuela — pueden utilizarse en proyectos educativos y estudiarse para comprender mejor cómo las tecnologías afectan la literatura y los hábitos literarios de niños y adolescentes.

Palabras clave: internet; literatura; literatura digital; educación digital.

1 Introdução

O advento da internet é responsável não somente por reinventar a maneira com a qual a sociedade interage entre si, mas também por moldar novas tecnologias que alteraram significativamente como devemos abordar o estudo e ensino nessa nova sociedade, caracterizada por mudanças rápidas e constantes. No caso de pessoas mais jovens, as gerações Z e Y, essas novas tecnologias são mais que uma força exterior que altera o mundo que conhecem, sendo também uma de suas principais características. As práticas sociais situadas ou mediadas por ambientes virtuais são um dos principais pilares do Letramento Digital.

Embora o Letramento Digital seja comumente associado somente ao domínio prático das tecnologias digitais, ele pode e deve ser utilizado como uma abordagem de ensino e estudo das diversas formas pelas quais internautas usam objetos e ambientes digitais para formas de interações sociais entre indivíduos e grupos. Diferente da alfabetização digital, que é responsável pelo aprendizado das habilidades básicas necessárias para operar dispositivos, websites e aplicativos, o Letramento Digital é essencial para a utilização crítica dessas ferramentas, implicando na compreensão das implicações éticas, históricas e sociais dessas habilidades, envolvendo também questões como privacidade de dados e verificação de fontes.

O objetivo desta pesquisa é, por meio do estudo dos letramentos, multiletramentos e do gênero *fanfiction* analisar como as mudanças epistemológicas e tecnológicas dos últimos dois séculos ocasionaram o surgimento de gêneros textuais digitais e em abordagens metodológicas para o estudo desses, como o letramento digital. Para alcançar esse objetivo, o artigo se inicia com a origem e conceito dos termos “letramentos”, “multiletramentos” e “letramento digital”, em seguida abordando o gênero literário virtual *fanfiction* como exemplo desses novos gêneros

literários, seu contexto histórico, sua presença em ambientes virtuais populares entre crianças e adolescentes, finalizando com pesquisas que demonstram e aplicam abordagens educacionais que utilizam esse gênero para o ensino e aprendizado de línguas.

Este estudo se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica de abordagem qualitativa, com o objetivo de apresentar e discutir o letramento digital e o gênero literário digital *fanfiction*. De acordo com Joaquim Antônio Severino, a pesquisa bibliográfica se realiza a partir do estudo de pesquisas anteriores, trabalhando a partir das considerações dos autores em questão (Severino, 2017, p. 106), enquanto a abordagem qualitativa é descrita por Guerra *et al.* (2024) como uma abordagem essencial para a pesquisa, baseada na “compreensão aprofundada e na interpretação dos fenômenos estudados” e “na complexidade e a riqueza dos contextos sociais, culturais e individuais” (Guerra *et al.*, 2024, p. 3). Dessa forma, o presente artigo objetiva uma análise profunda e compreensiva, realizada à parte do estudo de pesquisas publicadas anteriormente e das considerações de seus respectivos autores.

A revisão bibliográfica desta pesquisa está dividida em quatro partes. Na primeira parte, serão abordados origem e os diversos conceitos relacionados aos letramentos, multiletramentos e ao letramento digital, baseando-se nas pesquisas anteriores publicadas por Magda Soares (1992; 2002; 2006), Janice Alves (2018), Freitas e Rodrigues (2022) e Vera Paiva (2021). A segunda parte será responsável por introduzir o leitor aos conceitos de *fanfiction* e *fandom*, utilizando a pesquisa de Siqueira (2018) e Vargas (2005) para a origem das práticas, assim como os motivos para sua crescente popularização entre crianças e adolescentes.

Em seguida, na terceira parte, as especificidades das *fanfictions* como gênero textual digital são explicadas por meio de conceitos criados por Henry Jenkins (1992, 2006) e Elizabeth Alves (2014), demonstrando a necessidade de reformulações dos conceitos de autoria, escrita e literatura para seu estudo, visto que são obras escritas coletivamente, interagindo com diversos aspectos sociais da internet.

Por fim, a última parte apresenta projetos pedagógicos que utilizaram as *fanfictions* para o ensino de língua portuguesa, inglês e espanhol, assim como entrevistas com alunas e ex-alunas dos ensinos fundamental e médio sobre a influência positiva que a prática de leitura e escrita de *fanfiction* teve no desempenho escolar de cada uma, apesar do desinteresse dos professores. Dessa forma, busca-se contribuir para a discussão sobre consumo de literatura e mídias por crianças e adolescentes.

2 Metodologia

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, do tipo de revisão bibliográfica realizada no *site* SciElo, com as palavras chaves “Letramento digital”, “*fanfic*” e “ensino”, e “*fanfiction*” e “ensino”, com o recorte temporal localizado entre os anos de 2018 e 2023. Foram considerados somente os textos que abordaram o uso dos letramentos na educação, escritos em português. Ressalta-se que a pesquisa qualitativa faz referência mais a seus fundamentos epistemológicos do que propriamente às especificidades metodológicas (Severino, 2017, p. 90) e como uma pesquisa bibliográfica se caracteriza sendo:

...aquela que se realiza a partir do registro disponível, decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utiliza-se de dados ou de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos (Severino, 2017, p. 93).

3 Revisão bibliográfica/estado da arte

3.1 Letramentos, multiletramentos e letramento digital

A dificuldade de definir o que são “letramentos” é inerente ao próprio conceito. Magda Soares (1998; 2002) acreditava que a chegada recente do termo no âmbito escolar facilitava a confusão, mas admitia que talvez a palavra em si seja de difícil conceituação, recorrendo a dicionários em inglês, pois os em língua portuguesa eram “antiquados”, incapazes de responder às dúvidas dos educadores da época sobre a nova metodologia de ensino.

Etimologicamente, a palavra literacy vem do latim littera (letra), com o sufixo -cy, que denota qualidade, condição, estado, fato de ser (como, por exemplo, em *innocency*, a qualidade ou condição de ser inocente). No Webster's Dictionary, literacy tem a acepção de “*the condition of being literate*”, a condição de ser literate³ e literate é definido como “*educated; especially able to read and write*”, educado, especialmente, capaz de ler e escrever (Soares, 1998, p. 17).

Para Soares (1998), letramento é a condição ou o estado de indivíduos e grupos sociais letrados. É o que os tornam capazes de utilizarem as funções sociais da língua em situações diversas, mantendo com os outros e o mundo ao seu redor “formas de interação, atitudes, competências discursivas e cognitivas” (Soares, 2003) que lhe diferem daqueles que não são letrados, dentro de uma sociedade letrada. Soares (1998) também discordava de concepções

³ Embora a tradução de *literate* seja “letrado”, no português essa palavra significa alguém culto, erudito, o que não faria sentido com a concepção apresentada por Soares (1998). Logo, ela decidi não traduzir o termo.

que descrevem a alfabetização (isto é, o ensino ou aprendizado das formas de codificação e decodificação da escrita) como um processo que se opõe aos letramentos (o uso social dessas habilidades), teoria compartilhada por alguns pesquisadores da área, argumentando que tanto a alfabetização quanto os letramentos são processos distintos, porém, necessários.

Para Alves (2018, p. 11), os letramentos são uma consequência direta dos trabalhos de Paulo Freire, das necessidades de educar uma sociedade para as novas demandas culturais e econômicas do pós-industrialismo, e das mudanças epistemológicas nos estudos sobre linguagem e outras ciências sociais. Dessa forma, eles implicam não apenas o ensino e aprendizado da língua, ou uma visão estática desses, dissociada do ato comunicativo e seus cenários, mas sim uma abordagem sociopolítica da prática literária. É interpretar a leitura como algo além de um conjunto neutro de habilidades que servem a um único propósito. Para tal, é necessário atribuir sentido à leitura, e isso só é possível se considerarmos seu aspecto social, seus significados, usos e públicos.

O termo multiletramentos surge em 1996, usado pela primeira vez em um manifesto escrito pelo New London Group, intitulado *A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures* (Uma pedagogia de multiletramentos: Desenhando Futuros Sociais), como uma resposta às transformações sociais, históricas e tecnológicas que aconteciam no final do século XX, e a necessidade de uma nova pedagogia capaz de lidar com essas novas transformações (Freitas; Rodrigues, 2022). Contrário às concepções originais dos letramentos⁴, que limitavam o conceito somente às práticas de leitura e escrita, os multiletramentos focam na multimodalidade, na diversidade de linguagens e meios pelos quais um indivíduo ou grupo podem se comunicar. Esse processo envolve diversos tipos de letramentos, não somente o letramento digital, mas também o letramento matemático, letramento midiático, letramento científico, de forma necessariamente plural, fazendo parte de um contexto histórico em que “as tecnologias ganham destaque expressivo, pois são elas que abrem margem para que o multiletramento ganhe espaço” (Freitas; Rodrigues, 2022, p. 8).

Quanto ao conceito de letramento digital, ele emerge também no final dos anos 1990, criado por Paul Gilster em seu livro *Digital Literacy* (1997), e definido como “a habilidade de compreender e usar informações em múltiplos formatos de uma ampla gama de fontes quando

⁴ No levantamento bibliográfico e nas pesquisas feitas usando os autores bases introduzidos na seção de metodologia, os termos “letramento”, “letramentos” e “multiletramentos” são comumente usados como sinônimos. “Letramento” sendo um termo guarda-chuva, como descrito por Paiva (2021), não necessariamente necessita do uso do plural para abranger a pluralidade das funções sociais da língua, e tanto “letramento” quanto “letramentos” podem ser utilizados para debater multimodalidade, embora artigos que utilizem o termo “multiletramentos” foquem mais nesse aspecto. O presente artigo utiliza os termos “letramento” e “letramentos” de maneira intercambiável, porém não faz o mesmo com o termo “multiletramentos” tendo em vista seu contexto histórico.

apresentados via computadores” (Pool, 1997, p. 1). Em uma entrevista para a ASCD (Associação para Supervisão e Desenvolvimento Curricular), Gilster expande o conceito ao afirmar que o letramento digital é “a habilidade de compreender informação e — o mais importante — de avaliar e integrar informações nos múltiplos formatos que o computador pode oferecer” (Pool, 1997, tradução minha), enfatizando que não é possível entender informações disponíveis na internet sem considerar seu contexto.

Para Paiva (2021), a proposta de Gilster para como atingir o letramento digital pode ser resumida em quatro habilidades, sendo elas: 1) Sempre checar a fonte, pesquisando o nome do *site* ou dos indivíduos ou grupos que escrevem por ele; 2) Sempre checar os *hyperlinks* em uma página da *web*, pois se um *site* fundamenta seus argumentos somente em publicações dele mesmo, ele não é confiável; 3) Saber reunir informações e; 4) Saber avaliar o conteúdo. Gilster (Paiva, 1997) também recomenda aos seus alunos a entrarem em contato diretamente com pesquisadores e escritores para esclarecerem dúvidas, principalmente quanto às origens das fontes utilizadas, dizendo que se um site se recusa a responder uma pergunta tão simples, o aluno deve desconfiar das informações apresentadas.

Entre os artigos lidos dentro do recorte temporal estabelecido, entre 2018 e 2022, usando as palavras chaves “letramento digital”, há uma clara ênfase nos aspectos tecnológicos e utilitários do letramento digital se comparado aos seus aspectos socioculturais. Nesses, é possível interpretar o letramento digital como um conjunto de habilidades necessárias para o uso das tecnologias digitais de maneira segura e eficiente, em qualquer âmbito da vida do leitor, considerando suas necessidades, desejos e limitações quanto ao uso dela, assim como as relações interacionais que se formam através dela. Outros autores, como Araujo e Pinheiro (2014, p. 301) entendem letramento digital “[...] como um amálgama de diversos tipos de letramentos que se entrelaçam e se apoiam para os sujeitos construírem-se e constituírem-se através de suas relações sociais em ambientes virtuais”, enquanto Alves (2014, p. 41) acredita que a importância do letramento digital se dá pois “abarca uma infinidade de práticas sociais que envolvem a leitura e a escrita no ambiente digital, mediado por tecnologias que vem instaurando novas formas de comunicação.”.

Perceba que, assim como Soares teve dificuldade de conceituar “letramento”, o “letramento digital” também abarca diversos significados, seja como estado ou condição de indivíduos ou grupos capazes de se apropriarem de práticas de escrita e leitura (Soares, 2002), como conjunto de práticas sociais mediadas pelas tecnologias (Alves, 2014), ou como conjunto de habilidades sociais que utilizam tecnologias na internet (Steele, 2009). Entretanto, independente do autor, o aspecto sociocultural do letramento ainda se faz presente, pois não há

letramento (ou letramentos, ou multiletramentos) sem ele, visto que as tecnologias digitais também podem ser vistas como um ambiente capaz de dar sentido à leitura e à escrita. É nesse cenário que se torna possível a discussão sobre letramento digital e literatura digital, em especial o gênero textual *fanfiction*.

3.2 O que é *fanfiction*, e como surgiu

Fanfiction (ou *fanfic*, ou simplesmente *fic*) é uma palavra de origem inglesa, composta por *fan* (fã) e *fiction* (ficção), sendo um termo utilizado para descrever produções literárias feitas sem fins lucrativos, por fãs de diversos tipos de mídia, cujo autor não cria seu próprio cânone, mas modifica um já existente. Isto é, são produções diretamente ligadas e inspiradas por uma mídia específica, seja ela uma série, um filme, um livro, entre vários outros. Embora a prática seja anterior ao surgimento da internet em países como o Estados Unidos (Siqueira, 2008), no Brasil, a escrita de *fanfics* e os meios pelos quais são compartilhadas são consequências diretas da popularização da internet (Siqueira, 2008), surgindo como uma prática de letramento digital.

Já a palavra *fandom* (*fan* + sufixo *-dom*, que indica um grupo de pessoas) precede o termo *fanfiction*, tendo sido primeiro usada pelos fãs de esportes e teatro no início do século XX, antes de ser “adotada pelos entusiastas de ficção científica, que desenvolveram muito da infraestrutura, jargões e linguagem de fãs ainda em uso hoje” (Coppa, 2006. Tradução Siqueira). Se o *fandom* é o termo usado para se referir ao coletivo de fã, *fanfiction* é a prática de escrever uma obra mediada pela experiência do autor como fã e pelo vínculo sentimental que ele tem com a obra que o inspira.

De acordo com Vargas (2005), “tem-se notícia do surgimento das *fanfictions* a partir do momento em que houve registro de um público leitor interessado nelas” (Vargas, 2005, p. 13). Escritas em papel soltos ou cadernos, quando não eram guardadas nas gavetas dos escritores eram publicadas nas chamadas “fanzines”, revistas de fãs que circulavam entre um público bastante restrito, surgindo em pleno cenário da Grande Depressão, feitas em casa e de circulação modesta, entregue pessoalmente para outros membros do mesmo *fandom*. Algumas sagas mais famosas, como “Jornada nas Estrelas”, já possuíam fanzines relativamente populares em seus respectivos nichos em meados do século XX, sendo a primeira delas datada de 1967, até propagarem-se na década de 1970 graças a insatisfação do *fandom* com o cancelamento do seriado (Vargas, 2005). Com o surgimento e a crescente popularização de meios de comunicação em massa, os *fandoms* cresceram, e, conseqüentemente, as práticas internas

desses grupos foram se popularizando, rompendo barreiras geográficas e linguísticas, chegando ao Brasil no final do século no final da década de 1990 com o surgimento de fanzines digitais e sites dedicados exclusivamente à escrita e ao compartilhamento de *fanfics*.

O autor de *fanfiction* é aquele leitor que, ao fazer esse preenchimento das lacunas, vai além no seu processo de interpretação e encoraja-se a registrar seu trabalho, fruto de suas especulações, que se torna mais elaborado à medida em que passa a ser escrito. Embora atualmente a criação de episódios extras ainda seja o grande atrativo da prática, também podem ser encontradas *fanfictions* cuja extensão e trama permitem classificá-las como verdadeiros romances, e mesmo os originais que lhes dão vida não estão mais restritos a séries televisionadas (Vargas, 2005, p. 13).

A popularização das *fanfics* também trouxe uma mudança quanto ao seu conteúdo. Se antes as produções literárias do *fandom* eram quase restritas ao gênero de ficção científica, onde a prática surgiu, com a internet outros *fandoms* menores começaram a escrever obras derivadas de outras mídias, diversificando o gênero e abrindo portas para *fanfics* de romance, mistério, inspiradas em videogames e até histórias em quadrinhos (Vargas, 2005). Embora não tenha registros do primeiro site de *fanfics* brasileiro, Vargas (2005) afirma que houve um aumento significativo nos sites dedicados à coleta e publicação de *fanfics* a partir de 2000, ano em que o primeiro livro da saga Harry Potter, *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, foi publicado no país. Atualmente, o site *fanfiction.net*, criado em 1998 e um dos primeiros websites do gênero, possui mais de 850 mil *fanfics* publicadas sobre essa saga, um aumento significativo se comparado as 159 mil *fanfics* que haviam sido escritas enquanto Vargas (2005) escrevia sua tese de mestrado.

Os próprios sites de *fanfic* são um aspecto muito interessante do gênero *fanfiction*. São websites de fácil acesso, criados e monitorados por outros autores de forma voluntária, permitindo publicações de diversas *fanfics* diferentes, sobre diversas mídias diferentes. O internauta pode escolher filtrar as postagens por *fandom*, por gênero literário, escolher sobre quais personagens ele quer ou não ler, quais idiomas ele prefere, classificação indicativa ou até o quanto o autor se espelha no cânone original, na história já estabelecida previamente. As histórias mais longas são postadas um capítulo por vez, e a seção de comentários permite um nível de interação e participação direta do leitor na construção da obra que formas mais tradicionais de publicação não permitem, uma das principais características da literatura digital.

A diferença entre a literatura digital e a literatura no digital se encontra na relação do texto com o material em que ele é exposto. Uma simples troca do papel para as telas não é o suficiente para caracterizar um texto como literatura digital, pois, embora o espaço da escrita seja importante, seu conteúdo e formato devem ser necessariamente afetados pelo espaço em que se apresenta, interagindo com a pluralidade do digital, não apenas sendo apresentado por

esta. Da mesma forma, os mecanismos de produção, reprodução e difusão desses textos também devem ser considerados (Soares, 2002). As *fanfictions*, por sua relação intrínseca com a tecnologia, torna-se um objeto de pesquisa único quanto ao estudo do consumo de mídias digitais e literatura, especialmente para crianças e adolescentes. Não são obras criadas apesar do acesso à internet, mas por causa dele, um gênero literário popular, e ao mesmo tempo inseparável do que alguns consideram o maior obstáculo ao incentivo à literatura.

Entretanto, para Alves (2014), tais produções ficam restritas ao mundo do aluno. Embora o ensino tradicional priorize o aprendizado presencial, os alunos estão aprendendo cada vez mais em outros lugares, em várias outras circunstâncias, em tempo real principalmente por meio da força ininterrupta das tecnologias contemporâneas. De acordo com França (2020), apesar da visão elitista que somente alguns produtos culturais são dignos o suficiente da academia, a cultura popular encontrou na internet um ambiente propício para inúmeras possibilidades de criação, de divulgação, e de interação, reconfigurando práticas sociais. A literatura, ao ser ressignificada pela internet, ressignifica o próprio conceito de literatura, fazendo com que haja uma diferença entre os gêneros tradicionais usados na sala de aula e os gêneros que estão sendo escritos e compartilhados entre o público mais jovem.

Segundo Vargas (2005), pelo autor de *fanfiction* construir suas obras tendo como base um produto “inferior”, geralmente jogos, programas televisivos, livros infanto-juvenis, animes e mangás, ele pode se sentir pressionado a manter sua escrita confinada ao espaço do *fandom*, longe de onde ele pode ser reconhecido, inclusive o ambiente escolar. Machado (2003) alerta que, diferente do interesse a tipos mais “sofisticados” de arte, a paixão pela televisão, por exemplo, é “em geral, interpretada como sintoma de ignorância, quando não de desequilíbrio mental” (Machado, 2003, p. 8). O conceito de gosto, para Jenkins (1992), acaba se tornando uma maneira de manter diferenças sociais e forjar diferenças de classe, criando formas “válidas” e “não válidas” de produzir literatura.

O que falta, além de mais divulgação, é as pessoas perceberem que *fanfic* não é só um entretenimento jovem. É uma complexa prática de letramento, de desenvolvimento de leitura e de escrita. O meio acadêmico está cada vez mais receptivo ao uso de tecnologia na educação, então a tendência é que a *fanfiction* deixe de ser vista apenas como um passatempo, sendo mais estudada por pesquisadores (França, 2020)

3.3 Tipos de literatura e tipos de leitores

Henry Jenkins (1992), ao escrever seu livro *Textual Poachers* (Caçadores de textos, na tradução literal), procura analisar e debater alguns dos principais preconceitos que o público acadêmico tinha sobre os fãs e o *fandom* em si. Em sua extensa etnografia, Jenkins (1992)

argumenta que, ao contrário do que se pensava, os *fandoms* não eram compostos por “tolos passivos”, consumidores vorazes e ignorantes, incapazes de analisar as mídias que consomem. Ao contrário, ele acredita que atividades de fãs, incluindo, mas não limitando-se às *fanfictions*, geram perguntas muito importantes sobre as habilidades que produtores de mídia têm de limitarem a criação e a circulação de signos e significados fora da cultura dominante (Jenkins, 1992). Ao tomarem para si imagens da cultura de massa, reorganizando-a para formar sua própria identidade como grupo social e cultural, eles são capazes de articular preocupações e narrativas que seriam frequentemente ignoradas pelas mídias tradicionais, sendo inclusive os primeiros a se adaptarem às novas tecnologias por serem um grupo que procura participar ativamente delas (Jenkins, 2006).

Jenkins (2006) também usou o termo “cultura de participação” para definir um estilo de consumo que emerge como consequência da divulgação de novas tecnologias e pela convergência de diferentes mídias (2006, *apud* Vargas, 2005). Ao reinventarem e reescreverem os textos originais, Jenkins (1992) afirma que os fãs deixam de ser uma audiência, se tornando “participantes ativos na construção e circulação de significados textuais” (Jenkins, 1992, p. 14, tradução minha.), reparando alguns dos prejuízos causados pela privatização da cultura ao agirem não somente como consumidores, mas como produtores (Jenkins, 1992). Vargas (2005) descreve esse tipo de leitor como “fã navegador-autor”, afirmando que ambos escritores e leitores de *fanfictions* se encontram “imbuídos dos princípios inerentes à cultura de participação” (Vargas, 2005, p. 50), por meio de práticas complexas de coautoria e da alteração das mídias que os inspiram.

Já Alves (2014) categoriza os tipos de leitores em três tipos, categorizados com base em seus respectivos papéis de participação no *fandom*: leitora-comentarista, representada em sua maioria por adolescentes do sexo feminino, que “leem e participam colaborativamente da escrita ao postar comentários depois da leitura de cada capítulo” (Alves, 2014, p. 53); leitora-fantasma, descrita como uma leitora “omissa”, que lê os capítulos mas não interage nem com os autores e nem com outros leitores, escolhendo não cumprir “seu papel na constituição da escrita” (Alves, 2014, p. 59); e a leitora-escritora, que decide também escrever suas próprias obras colaborativas, podendo recorrer a “imagens, textos, sons e vídeos” (Alves, 2014, p. 65) para escrever sua *fanfiction*. Para as autoras entrevistadas, a importância da participação ativa dos leitores é tão importante que algumas conduzem o enredo baseando-se nos comentários, demonstrando que a interação entre autor-leitor não é somente permitida, mas esperada e incentivada, rompendo antigos paradigmas de autoria pois o autor de *fanfic* não é o único participando da escrita da obra.

3.4 *Fanfictions* na sala de aula

Elizabeth Alves (2014), em sua dissertação sobre *fanfiction* e linguagem, ao perceber que suas filhas participavam ativamente de práticas literárias digitais que eram ignoradas por seus professores, teve sua pesquisa norteadada pela pergunta “Será que meus alunos escreviam textos?”. Seu estudo foi formulado pela da observação e análise de adolescentes que “participam de práticas sociais de letramento na esfera digital, a partir da produção da *fanfiction*” (Alves, 2014, p. 8), com o objetivo de compreender o “processo de letramento entre adolescentes fora da sala de aula” (Alves, 2014, p. 21). Para isso, entrevistou 4 pessoas, duas adolescentes e duas adultas, que serão identificadas como A1, A2, A3 e A4, assim como na pesquisa original.

A A1, com 13 anos, e A2, com 16, afirmam ter começado a ler *fanfic* aos 11 anos, enquanto A3 e A4, ambas com 19 anos, começaram com 13 e 14 anos, respectivamente. A aluna A1, ao ser questionada se escrever *fanfictions* influenciou seu desempenho escolar durante o ensino fundamental, afirmou que a leitura dela melhorou bastante, ao ponto da professora de português elogiar e comentar, mas afirma que não houve interesse ou questionamento algum sobre o motivo de tal melhora, algo que foi repetido pela aluna A3. A4 disse que, enquanto ainda estudava o ensino médio, seus professores “nunca se interessaram pelo que eu lia (risos)” (Alves, 2014, p. 80), mas que suas notas em redação melhoram após desenvolver o hábito de escrever, mesmo em um gênero tão distante do processo formal de aprendizado, demonstrando que, mesmo quando não introduzida ou reconhecida pelo docente, a prática trouxe benefícios claros para as alunas entrevistadas.

Alves (2014) considera que as adolescentes provavelmente não leem nem demonstram interesse nas obras prescritas no currículo educacional, ao mesmo tempo que ressignificam e adotam práticas contemporâneas de leitura e escrita, colocando em crise a imagem cristalizada do adolescente que simplesmente “não lê”. O potencial das *fanfictions* como abordagem pedagógica é reconhecido pelas próprias plataformas de compartilhamento dessas obras, como por exemplo o site *+Fiction*, antigo Nyah! *Fanfiction*, que reconhecem o desejo dos autores de melhorarem da escrita e oferecem aulas de gramática gratuitas, enquanto escritores no AO3 (*Archive of Our Own*) que preferem escrever em sua língua não-nativa podem começar o capítulo com um aviso, seja para pedir correções ou para informar os leitores de possíveis erros.

Para Gisele Prado (2024), a relevância da prática de ler e escrever *fanfics* reside na capacidade do gênero de fazer com que os alunos se engajem nas atividades de maneira criativa. Para a pesquisadora, além de promover a leitura crítica e a interpretação de textos, já que os

escritores precisam entender e compreender a obra original, ao incorporar o gênero no ensino de línguas estrangeiras, os professores podem “aproveitar o entusiasmo dos alunos por personagens e cenários familiares para melhorar a aprendizagem, praticando a língua alvo escrevendo histórias, explorando gramática e vocabulário de forma contextualizada” (Prado, 2024, p. 3).

Para introduzir o gênero nas aulas de espanhol e inglês, foram selecionadas *fanfictions* escritas em ambos os idiomas, tendo em vista o nível de fluência necessário para ler e compreender a obra de acordo com o Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas (QECR), que separa os níveis de fluência em: Básico (A1 e A2), Independente (B1 e B2), e Proficiente (C1 e C2). As *fanfictions* foram baseadas em diversas obras, desde Harry Potter até Ursinhos Carinhosos, priorizando a interação entre alunos e o uso autêntico da língua alvo, ao invés de se limitar à memorização de listas de vocabulário. Cabe destacar que todas as aulas foram on-line, cada *fanfic* sendo trabalhada em 3-4 aulas de 60 minutos cada, com o auxílio de ferramentas de tradução, aplicativos de videoconferência e plataformas de compartilhamento dos textos e do material de apoio.

Por fim, a Verônica Koubetch (2013) desenvolveu um projeto entre alunos do sexto ano após notar a que havia grande dificuldade entre os alunos do colégio quanto a leitura e produção textual, misturando o universo de Monteiro Lobato com o livro “Caçadas de Pedrinho” e o filme de Harry Potter e a Pedra Filosofal. Ao escolher o gênero *fanfiction*, Koubetch (2013) pretendia atrair o interesse dos alunos com um gênero novo, incentivando a participação e a concentração dos estudantes, junto com cenários e personagens que todos já conheciam em um gênero que permite a intervenção dos alunos ao “inventar novos personagens, recriar o cenário e a história” (Koubetch, 2023).

Para o desenvolvimento das atividades, foi apresentado o filme do Harry Potter primeiro, com pausas a cada 20 minutos para questionamento das ações das personagens. Depois assistiram vídeos relacionados a obra e a biografia de Monteiro Lobato, seguido pela leitura coletiva do capítulo “E era onça mesmo” e a leitura individual dos demais capítulos. Para introduzir o gênero *fanfiction*, foram apresentadas histórias em quadrinhos dos livros de Lobato, assim como uma introdução a conceitos relativos ao gênero, como o termo *deathfic*, usado para descrever histórias em que algum personagem importante morre, subgênero escolhido para as atividades (para a surpresa dos alunos).

Como a escola onde o projeto foi desenvolvido não tinha acesso estável com a internet, a professora optou pela dinâmica de um aluno continuar ou sugerir edições no texto do colega na mesma folha. Dessa forma, mesmo sem a possibilidade de utilizar a internet ou os fóruns

nos sites de compartilhamento de *fanfictions*, a turma pode participar de discussões bastante semelhantes com as que acontecem no site. No final da atividade, todas as obras foram expostas em um mural.

4 Considerações finais

Fanfictions, assim como vários gêneros digitais, embora não tenham sido criados na internet, nem por causa dela, hoje em dia tem sua existência intrinsecamente conectada com as tecnologias digitais e a multimodalidade que elas permitem. Não dá para separar o gênero da internet, nem dos *fandoms*, nem do público jovem, que vê nele uma oportunidade de exercer sua criatividade que a concepção tradicional de literatura não permite, sequer reconhece como válida. Assim, é possível questionar algumas das suposições mais frequentes quanto a falta de leitura entre crianças e adolescentes.

Gêneros literários digitais e *fanfiction* ainda não são conhecidos por parte considerável dos pesquisadores e/ou docentes, gerando lacunas consideráveis na produção bibliográfica do tema. Embora existam estudos quantitativos sobre escritores de *fanfiction*, assim como uma abundância de estudos qualitativos sobre vários aspectos relativos ao *fandom* e o consumo de mídia, principalmente em países estrangeiros, há uma lacuna significativa quanto aos estudos quantitativos relativos à leitura de *fanfics*, principalmente entre crianças e adolescentes brasileiras. Faz necessária também uma análise mais meticulosa sobre os sites e fóruns onde essas obras são compartilhadas, os gêneros mais populares, quais são seguros ou não para crianças, como reconhecer os avisos de classificação indicativa e como usar os filtros. Outro aspecto das *fanfictions* que não pode ser abordado completamente foi seu aspecto coletivo, especificamente quanto às comunidades virtuais de leitores, existentes em todas as mídias sociais.

Entretanto, é possível afirmar que os conceitos de letramentos e multiletramentos dialogam constantemente com as novas tecnologias. Diante dessa realidade, crianças e adolescentes têm desenvolvido habilidades de escrita e leitura que podem se diferenciar bastante dos métodos formais de pensar a produção literária, a alfabetização, e os próprios letramentos. Ao pensar a literatura e seu incentivo para alunos, é necessário refletir sobre esses novos gêneros textuais digitais para conciliar a necessidade da leitura com um público que cada vez mais se afasta das maneiras tradicionais de conhecer e entender a literatura, sendo o letramento digital uma metodologia válida para ambos docentes e estudantes, e o gênero literário digital *fanfiction* uma opção facilmente disponível, assim como foi criada para ser.

Referências

- ALVES, E. C. de A. Um estudo sobre *fanfiction*: a leitura e a escrita no ambiente digital. **Revista Eventos Pedagógicos**, Cuiabá, vol. 5, n. 1, p. 38 -47, jan./maio 2014. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/rep/article/view/9481/5518>. Acesso em: 17 set. 2025.
- ALVES, J. G. Teorias dos novos letramentos e multiletramentos: Perspectiva crítica no ensino de línguas estrangeiras. **Papéis**: Revista do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, Campo Grande, vol. 22, n. 43, p. 8-29, 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/papeis/article/view/5837>. Acesso em: 17 set. 2025.
- Artigos**. 2025. Disponível em: <https://plusfiction.com/articles>. Acesso em: 17 set. 2025.
- Books**. 2025. Disponível em: <https://www.fanfiction.net/book/>. Acesso em: 17 set. 2025.
- COPPA, F. A brief history of media fandom. In: HELLEKSON, K.; BUSSE, K. (eds.). **Fan fiction and fan communities in the age of the Internet**. Londres: McFarland & Company, Inc., 2006, p. 41-59.
- FRANÇA, S. H. F. **Texto multimodal na cibercultura: O fenômeno *fanfiction***. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Universidade de Brasília, Brasília, 2020.
- FREITAS, F. M. de; RODRIGUES, J. A. D. R. Letramento digital, multimodalidade e multiletramentos: desafios e caminhos possíveis para a educação. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 23, n. 52, p. 304-323, maio/ago.2022. DOI: 10.5965/1984723823522022304. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/20940/14626>. Acesso em: 17 set. 2025.
- GUERRA A. L. R. *et al.* Pesquisa qualitativa e seus fundamentos na investigação científica. **Revista de Gestão e Secretariado – GeSec**, v. 15, n. 7, p. 01-15, 2024. DOI: <http://doi.org/10.7769/gesec.v15i7.4019>. Disponível em: <https://ojs.revistagesec.org.br/secretariado/article/view/4019/2531>. Acesso em: 17 set. 2025.
- JENKINS, H. **Textual Poachers: Television fans and participatory culture**. New York: Routledge, 1992.
- JENKINS, H. **Cultura de convergência: Television fans and participatory culture**. São Paulo: Aleph, 2006.
- KOUBETCH, V. Produção do gênero *Fanfictions* a partir da obra literária *Caçadas de Pedrinho*. **Cadernos PDE**, v. 1, 2013. Disponível em: https://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_port_artigo_veronica_koubetch.pdf. Acesso em: 17 set. 2025.
- POOL, C. R. A new digital literacy: a conversation with Paul Gilster. **Educational Leadership**, v. 55, n. 3, p. 6-11, nov. 1997. Disponível em: <https://www.ascd.org/el/articles/a-new-digital-literacy-a-conversation-with-paul-gilster>. Acesso em: 17 set. 2025.

PRADO, G. de F. do. **Entre crossosvers e virtual seasons**: Ensino de língua inglesa e espanhola a partir da produção de *fanfics*. Disponível em: <https://www.even3.com.br/anais/enfocuninter2023/710872-entre-crossovers-e-virtual-seasons--ensino-de-lingua-inglesa-e-espanhola-a-partir-da-producao-de-fanfics/>. Acesso em: 17 set. 2025.

SEVERINO, A. J. Metodologia do Trabalho Científico. São Paulo: 24. Ed., Cortez Editora, 2017.

SOARES, M. Novas práticas de leitura e escrita: Letramento na cibercultura. **Educação e Sociedade**, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/zG4cBvLkSZfcZnXfZGLzsXb/?lang=pt>. Acesso em: 16 jun. 2025.

SOARES, M. **Letramento - Um tema em três gêneros**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

SOARES, M. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contexto, 2003.

SIQUEIRA, M. A. P. de. **A desconstrução da fanfiction**: Resistência e mediação na cultura de massa. Orientadora: Ângela Freire Prysthon. 2008. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008. Disponível em: https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/2963/1/arquivo1873_1.pdf. Acesso em: 16 jun. 2025.

STEELE, B. **Digital literacy project teaches students the rules of the online academic world**. Cornell Chronicle, 2009. Disponível em: <http://news.cornell.edu/stories/2009/12/project-teaches-rules-online-academic-world> . Acesso em: 11 fev. de 2026.

VARGAS, M. L. B. **Do fã consumidor ao fã navegador-autor**: o fenômeno *fanfiction*. 2005. Orientadora: Tania Mariza Kuchenbecker Rösing. 2005. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2005.

Data de submissão: 14/10/2025

Data de aceite: 17/11/2025