

## ***Fanfiction* interativa e gamificada: possibilidades de educação linguística**

### **Interactive and gamified fanfiction: possibilities for language education**

Ana Claudia Gauto de Sousa Sovernigo<sup>1</sup>  
Iasmin Maia Pedro<sup>2</sup>

#### **Resumo**

O presente estudo tem por finalidade apresentar o gênero discursivo *fanfiction*, no aplicativo de mídia social Tik Tok, como possibilidade de educação linguística nas aulas de língua portuguesa. A *fanfiction* é uma narrativa ficcional em que o autor/leitor se baseia em personagens de livros, animes, séries, histórias em quadrinhos, filmes e também de pessoas reais dos mais diversos contextos para preencher lacunas na história do texto-fonte, ou mesma, dar sequência a ela (Vargas, 2015). Arelado a esse fator, os estudantes, nativos digitais, possuem contato constante com jogos, por isso, buscamos analisar uma *fanfiction* desenvolvida a partir de *design* de jogos para um fim que não é o jogo em si, mas a *fanfiction*, ou seja, uma produção gamificada (Quast, 2020). Selecionamos a *fanfiction* interativa “Uma paixão inesperada”, do usuário @fanfic\_.16, publicada no Tik Tok, um exemplo de texto multimodal que interage com o leitor a partir de elementos comuns em jogos virtuais. Buscamos apresentar propostas de questionamentos, sob uma perspectiva crítica da linguagem, para fomentar rodas de conversa em sala de aula para além da mera decodificação do texto.

**Palavras-chave:** Jogos educacionais; Gêneros discursivos; Mídias sociais.

#### **Abstract**

The purpose of this study is to explore the discursive genre of fanfiction on the social media platform TikTok as a potential resource for language education in Portuguese language classes. Fanfiction is a fictional narrative in which the author/reader uses characters from books, anime, series, comics, movies, and also real people from a wide variety of contexts to fill in gaps in the story of the source text, or even follow on from it (Vargas, 2015). In addition to this, students, who are digital natives, are in constant contact with games. For this reason, we sought to analyze a fanfiction developed from game design for a purpose that is not the game itself, but the fanfiction, that is, a gamified production (Quast, 2020). We selected the interactive fanfiction 'An Unexpected Passion', by user @fanfic\_.16, published on TikTok, an example of a multimodal text that interacts with the reader using elements common in virtual games. We sought to present proposals for questioning, from a critical perspective of language, to encourage conversations in the classroom that go beyond the mere decoding of the text.

**Keywords:** Good games; Discursive genres; Social media.

<sup>1</sup> Doutoranda e Mestre em Estudos de Linguagens na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Pesquisadora no Grupo de Estudos e Pesquisas em Linguagens e Educação (Geple/UFMS - CNPq). É assessora pedagógica na Coordenadoria de Modalidades Específicas da Secretaria de Estado de Educação de Mato Grosso do Sul (Comesp/SEDMS). E-mail: [claudiagauto79@gmail.com](mailto:claudiagauto79@gmail.com)

<sup>2</sup> Mestre em Estudos de Linguagens pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Professora substituta na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). E-mail: [profaiasmaia@gmail.com](mailto:profaiasmaia@gmail.com)

## 1. Introdução

Em um contexto de restrição do uso do celular na escola, apresentamos uma proposta de educação linguística a partir de um gênero discursivo do universo digital disponibilizado em um aplicativo de mídia social, o Tik Tok. Talvez alguns professores possam relatar que aplicativos como o Tik Tok são uma distração para os estudantes, por isso, a partir de nossas análises, pretendemos sugerir meios para o ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa empregando um aplicativo de mídia social.

Com base em nossos estudos aliados à experiência docente, defendemos que o uso de tecnologias, especialmente, das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) potencializam uma educação linguística, considerando a necessidade de que “as pessoas desenvolvam sua capacidade de perceber criticamente o modo como existem no mundo com o qual e no qual se encontram” (Freire, 2005, p. 83).

Assim, é tarefa do professor proporcionar discussões em sala de aula em que os estudantes possam questionar as relações de poder, contexto de produção e demais escolhas quando se produz um texto, ainda que ele pareça, em um primeiro momento, distante do ambiente escolar, como é o caso, muitas vezes, dos gêneros disseminados no ambiente digital. Tal fator é ainda mais pertinente, pois a Lei nº 14533 institui a Política Nacional de Educação Digital (Brasil, 2023) e, dentre seus eixos, busca assegurar a inclusão digital e a educação digital escolar, promovidos a partir de um olhar crítico e consciente frente aos textos e seus contextos de produção.

Coscarelli (2016) questiona se de fato estamos conseguindo empregar em nossa prática pedagógica as TDIC, de forma que os alunos possam ler e produzir textos em tempos que o digital se destaca. Afinal, os textos atuais são cheios de “ícones, *emoticons*, cores, exploram diferentes fontes e leiautes” (Coscarelli, 2016, p. 11), ou seja, cada um desses elementos contribui para dar sentido ao texto e assim é preciso saber interpretá-los.

Além disso, precisamos ter em conta os percalços do uso das TDIC na escola, tendo em vista que muitas vezes não há acesso à conectividade de forma satisfatória ou mesmo há disponibilidade de dispositivos eletrônicos para que o estudante possa ler e produzir em ambientes digitais. Muitas vezes, somos nós professores que buscamos adaptações didáticas para, ao menos, proporcionar momentos de contato

indireto com gêneros digitais. Dessa forma, o contato direto com computadores, tablets, notebooks é substituído pela experiência expositiva de acesso por meio de um projetor multimídia.

Apesar das dificuldades, é preciso pensar na formação cidadã crítica para que o aluno consiga reconhecer as táticas utilizadas para vender um produto ou ideia, tão comum na publicidade, é preciso que ele entenda que sempre há uma intencionalidade ao produzir um texto. Assim, poderá refletir sobre os fatos e não se deixar influenciar com tanta facilidade, porque “o leitor que aprende a ser crítico é capaz de gerenciar consciente e eficientemente as mais diversas mercadorias que lhe são oferecidas, em uma escala de valores culturais, sociais e éticos bem balanceada” (Coscarelli, 2016, p. 13).

Pensando nisso, o presente estudo tem por finalidade apresentar o gênero discursivo *fanfiction*, no aplicativo de mídia social Tik Tok, como uma oportunidade de desenvolver a educação linguística. Outra questão é que o Tik Tok é uma maneira viável para utilizar na escola, considerando que muitos estudantes possuem um celular. Desse modo, a necessidade de o professor simular o acesso ao aplicativo por meio de um projetor multimídia não seria a única abordagem, mas sim um complemento.

A *fanfiction* é uma narrativa ficcional em que o autor/leitor se baseia em personagens de livros, animes, séries, histórias em quadrinhos, filmes e também de pessoas reais dos mais diversos contextos para preencher lacunas na história do texto-fonte, ou mesmo, dar sequência a ela (Vargas, 2015).

A partir desse gênero discursivo *fanfiction/fanfic/fic* pretendemos comprovar que é possível ir além da mera interpretação do texto, ao propor uma abordagem que considera o contexto histórico, sociocultural e político para construção do sentido com base em uma educação crítica, emancipatória, humanizadora e contextual, em que o professor é (auto)crítico em relação sua prática pedagógica (Ferraz, 2018).

Devido aos avanços tecnológicos, principalmente digitais, é possível e necessário transcender a centralidade do ensino grafocêntrico na escola, tendo em vista que os meios digitais possibilitam o exercício de diferentes papéis ao produzir um texto, tais como: leitor, editor, autor, ilustrador, assim como viabilizam o emprego de diferentes linguagens na construção do sentido. Atrelado a esse fator, os estudantes, nativos digitais, possuem contato constante com jogos.

Em tempos que as tecnologias digitais e as mídias sociais apresentam inúmeros desafios, inclusive, o distanciamento social, trazê-la para sala de aula pode promover um olhar crítico e afetivo ao seu uso, uma vez que estaríamos discutindo o universo dos fãs e o uso consciente das redes.

Por isso, buscamos analisar uma *fanfiction* desenvolvida a partir de design de jogos para um fim que não é o jogo em si, mas a *fanfiction*, ou seja, uma produção gamificada (Quast, 2020). Assim, para nossa análise, selecionamos a *fanfiction* interativa “Uma paixão inesperada”, do usuário @fanfic\_.16, publicada no Tik Tok, um exemplo de texto multimodal que interage com o leitor a partir de elementos comuns em jogos virtuais.

Nosso texto está dividido em quatro partes, a primeira, “*Play* na narrativa”, trata da introdução da discussão; a segunda, “Narrativa em jogo”, aborda as discussões teóricas; a terceira, “*A quest* da nossa história”, apresenta as análises; a quarta, “*Good game* da narrativa”, propõe as considerações finais.

## 2. Play na narrativa

Retomando a questão da proibição do uso do celular nas escolas, entendemos ser necessário refletir sobre por que as novas tecnologias ganham a atenção de nossos alunos e por que não ocorre o mesmo com a escola. O que fazer para que a escola não fique em segundo plano na vida de crianças e jovens? Hooks (2013), com base em suas experiências, defende uma educação libertadora e entusiasmada, que busca romper com o tédio na sala de aula e questiona as formas de dominação. Para a autora, é possível que esse entusiasmo coexista “com uma atividade intelectual e/ou acadêmica séria” (Hooks, 2013, p. 16), podendo até ser ampliada. Nesse sentido, defendemos a ideia de que o trabalho com a *fanfiction* interativa pode despertar esse ânimo para desenvolver conhecimentos, propondo reflexões que transcendam a mera decodificação do texto.

Ainda nessa perspectiva de educação como prática de liberdade, compreendemos que o celular não precisa ser banido do ambiente escolar, mas que é necessário que o estudante passe a questionar suas relações com o mundo dentro e fora do virtual. Para tanto, entendemos que proporcionar uma educação linguística exige uma prática docente guiada pela contingência e agência (Ferraz, 2024), ou seja, o professor deve considerar o contexto de enunciação de forma que adapte suas

estratégias metodológicas ao seu público-alvo, tendo em vista que não há uma uniformidade para atender as mais diversas realidades.

Nesse contexto, buscamos inspiração nas palavras de Paulo Freire, para tratar de educação linguística, quando afirma que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (Freire, 2023, p. 24). Pautadas nesse pensamento, compreendemos que as aulas de Língua Portuguesa precisam articular saberes linguísticos, culturais, críticos, políticos e socioculturais, dialogando com as realidades locais e globais. (Ferraz, 2024).

Além disso, é fundamental que o professor promova ações que levem o aluno a compreender a produção de sentido a partir de diferentes linguagens, mostrando que esse resultado não se restringe ao verbal. Para Kress e Van Leeuwen (2001, p. 28), “todos os aspectos da materialidade e todos os modos implantados em um objeto/fenômeno/texto multimodal contribuem para o significado”, tendo em vista que os elementos dispostos em um enunciado foram pensados para completar o sentido ou mesmo ampliar o sentido global do texto. Para Barton e Lee (2015), textos multimodais exigem que o leitor transcenda a decodificação, ele precisa ser multiletrado, para compreender como os modos (imagem, texto verbal, sons) se relacionam e produzem significado.

Ferraz (2012), com base nos estudos de Bourdieu, chama atenção acerca das práxis do professor no momento da prática de leitura e interpretação de seus alunos, tendo em vista, que pode dar a ideia de uma única forma de compreender o texto devido a sua posição hierárquica no contexto da sala de aula. O discente precisa enxergar-se como sujeito construtor de sentido e não só aceitar como verdade única os significados apresentados pelo professor. Nesse sentido, compreendemos que o papel do professor é mediar e provocar discussões para que o estudante tenha a oportunidade de explorar todos os elementos que dão sentido ao texto.

Kress e Van Leeuwen (2001) afirmam que a produção de significado no texto multimodal ocorre ao empregar os quatro domínios da prática em que os significados são predominantemente produzidos: discurso, design, produção e distribuição. Eles funcionam como camadas que dão significado, não havendo uma sequência fixa para sua aplicação. O discurso diz respeito às formas socialmente situadas sobre aspectos que constituem a realidade, já o design é o meio para realizar o discurso no contexto de uma situação comunicativa. A produção é um trabalho físico realizado por humanos ou máquinas na criação de textos multimodais (gravação de áudio, edição de vídeo,



impressão de livros). Os autores chamam atenção para o fato de que a distribuição não é um mecanismo de produção e sim de reprodução dos textos.

Sob esses aspectos, compreendemos que existem muitos textos multimodais disponíveis à nossa volta e os avanços do universo digital colaboram, cada vez mais, para o surgimento de novos gêneros discursivos. Comumente, estamos nos deparando com textos em que o sentido construído não está limitado ao verbal, outros modos complementam a informação.

Ao acessar o Tik Tok, identificamos as produções de *fanfics* interativas, o que é um exemplo atual de texto multimodal, podendo ser trabalhado pelo professor em suas aulas. Para tanto, é relevante saber um pouco mais sobre as *fanfictions*.

As primeiras *fanfics* de maior expressividade de que se tem notícia são aquelas baseadas na série de TV “Jornada nas estrelas” (*Star Trek*), porque motivava os fãs da série a escreverem narrativas ficcionais sobre esse universo (Jenkins, 2010; Vargas, 2015). No Brasil, o gênero discursivo despontou a partir do lançamento do primeiro livro da saga Harry Potter, “Harry Potter e a pedra filosofal” (Rowling, 2000) e impulsionou o surgimento de plataformas para leitura e produção de *fanfics* sobre a narrativa (Vargas, 2015).

Atualmente, podemos encontrar as *fanfics* nesses *fandoms* (comunidade de fãs) virtuais buscando-as por categorias de acordo com as temáticas, idade do público-alvo, intencionalidade, objeto de admiração do fã (atores, cantores, bandas, personagens de animes, histórias em quadrinhos, filmes, livros). Um exemplo de categoria seriam os *crossovers*, narrativas que misturam personagens de diferentes universos ficcionais, como séries e histórias em quadrinhos da Marvel e DC Comics (Figura 1).

Dentre várias categorias nas plataformas, podemos encontrar as *shortfics* (*fanfics* curtas), as *songfics* (*fanfics* produzidas a partir da letra de uma música) e as *longfics* (narrativas mais longas, como um romance). Quando saímos dos websites para as redes sociais é possível encontrar outras *fanfics*, e foi essa mudança de “esfera de comunicação discursiva” (Bakhtin, 2011, p. 297) que nos levou às *fanfictions* interativas no Tik Tok. Essa nova “categoria” de *fanfic* emprega diferentes modos em sua composição para construir o sentido e, como mencionamos anteriormente, insere termos de jogos para complementar a interação com o público-alvo, geralmente jovens. Assim, é relevante tratarmos da gamificação e de sua contribuição em ambiente escolar.

Figura 1 - Crossover em série de TV.



Fonte: Veja (site), publicado em: 25 nov. 2016.

A gamificação trata da “utilização de mecânicas e estética baseada em jogos e pensamento orientado pela lógica de jogos para engajar pessoas, motivar à ação, promover a aprendizagem e solucionar problemas” (Kapp, 2014, p.10). Por isso, não consiste em utilizar jogos em sala de aula, mas transpor os elementos de jogos para outros contextos.

Isso significa que a estética, ou seja, a experiência gráfica, a mecânica, que são as regras e padrões, e a dinâmica de jogos, que se refere a como os sujeitos interagem entre si e agem individualmente, para um contexto que não é de jogo, como a sala de aula, um filme, uma série, uma empresa e, até mesmo, uma *fanfiction*. A respeito da gamificação enquanto recurso mediacional, Quast (2020) destaca:

Pensar a gamificação enquanto recurso mediacional (ou estratégia pedagógica) no ensino implica, a nosso ver, em (sic) muito mais do que dar um toque lúdico às aulas ou atividades ou mesmo utilizar jogos. Não que isso seja negativo; pelo contrário! Defendemos que se nossas aulas fossem mais lúdicas, se a nossa relação com a língua(gem) fosse menos distante e sisuda, se nossos alunos pudessem ‘brincar’ com a língua, vivenciá-la, encarná-la, suas chances de realmente se apropriar da língua seriam maiores [...] Porém, enquanto recurso mediacional, pensamos a gamificação em termos da experiência dos alunos, e não somente na utilização de dois ou três elementos superficiais de jogos. (Quast, 2020, p. 788)

Nesse sentido, conforme Quast (2020), utilizar design de jogos implica um exercício de linguagem. Compreendemos, então, jogos como o exercício da linguagem em ambientes gamificados, conforme Azevedo et al. (2022). Isso acontece, atualmente, nas séries e filmes interativos, em que se escolhe o direcionamento das personagens; em aplicativos com elementos de jogos, mas com finalidade de saúde, esporte ou lazer; até as *fanfictions*, foco da nossa análise no presente texto.

No ambiente educacional, a gamificação chega como metodologia ativa definida como possibilidade pedagógica para tirar “o estudante da sua zona de conforto, estimulando-os a desenvolverem as suas potencialidades e sua autonomia intelectual” (Mill, 2021, p. 14). Já a *fanfiction* é utilizada no mesmo espaço como gênero discursivo, pois apresenta em sua composição os três elementos básicos que constituem um gênero discursivo: o conteúdo temático, o estilo e a construção composicional (Bakhtin, 2011).

Os temas/assuntos que são recorrentes em um determinado gênero discursivo dizem respeito ao conteúdo, o que na *fanfiction* refere-se ao campo de atuação dos fãs, aos elementos de sua admiração (personagens de livros, atletas, cantores, atores, séries). Quanto ao estilo, está associado ao contexto social e histórico em que o enunciado é realizado, assim, está alinhado à situação comunicativa, que em uma *fanfic/fic* é a relação dialógica e responsiva a outros fãs do mesmo elemento, buscando ser o mais fidedigno à obra fonte. Já a construção composicional relaciona-se à estrutura e organização do enunciado, seguindo essa premissa, a *fanfic* é organizada geralmente na estrutura de um romance, com capítulos e, na versão interativa no Tik Tok, pode ser dividida em temporadas e capítulos/posts.

A *fanfiction* interativa “Uma paixão inesperada”, do usuário @fanfic\_.16, publicada no Tik Tok, é um exemplo de texto multimodal que interage com o leitor a partir de elementos comuns em jogos virtuais e será analisada enquanto possibilidade pedagógica em aulas de língua portuguesa, no subtópico a seguir.



### 3. A quest da nossa história

Nesta seção, apresentamos nossa análise da *fanfiction* interativa “Uma paixão inesperada”, disponibilizada no Tik Tok, observando seus elementos constitutivos a fim de promover a educação linguística, em especial, nas aulas de língua portuguesa.

A *fanfiction* “Uma paixão inesperada” é constituída por 2 temporadas, em que a primeira (nosso objeto de pesquisa) tem 50 vídeos no Tik Tok indicando de 52 a 149 mil visualizações. A última postagem da narrativa, em março de 2024, teve um total de 73 mil e 600 visualizações, 278 comentários, 4460 curtidas, 586 indicações como favorita e 33 compartilhamentos.

Ao analisarmos a *fanfiction* verificamos que é construída com base em elementos de jogos, no quadro 1, apresentamos alguns desses elementos:

**Quadro 1** - Elementos gamificados na *fanfiction*

MECÂNICA	ESTÉTICA	DINÂMICA
- Escolha de personagem roupas, acessórios, locais e elementos da narrativa.	- Personagem com base em cantores famosos; - Personalidade da personagem com base nas pessoas do círculo de convívio do cantor/cantora, famoso/famosa; - Vestimentas e acessórios característicos da identidade visual do cantor famoso/cantora famosa.	- A narrativa ganha significados distintos, mediante as escolhas dos leitores.

**Fonte:** elaborado pelos pesquisadores (2025)

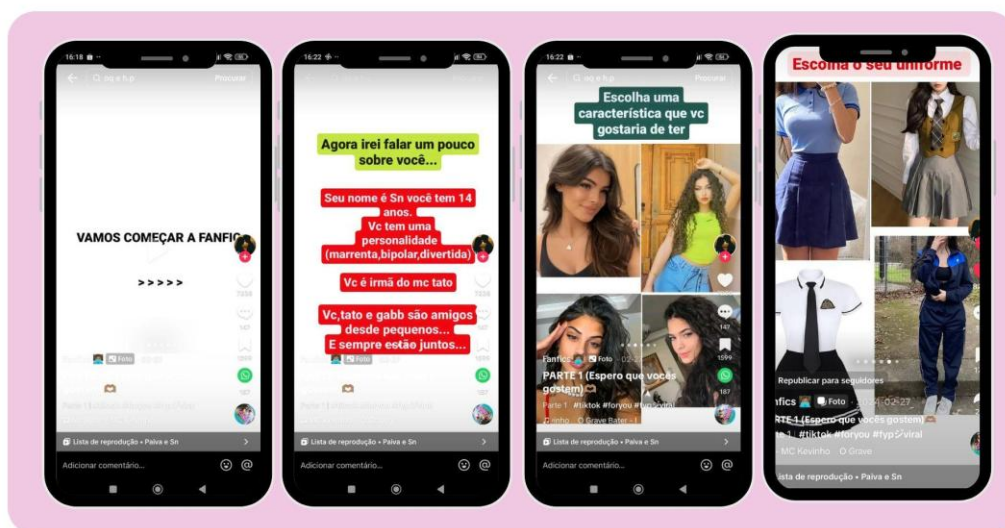
É possível observar a mecânica de jogos na *fanfiction* por meio da escolha de personagens, acessórios e elementos da narrativa. Essa escolha pode ser feita pelos usuários da plataforma via comentário. Conforme a narrativa avança e novos elementos são necessários, novas opções são enviadas aos leitores/usuários. Por exemplo, na Figura 2, visualizamos a escolha de uma característica da personagem e o uniforme, mas, em outros momentos, caso ocorra uma festa, por exemplo, o usuário também pode escolher a roupa, a bolsa, o sapato e o perfume que irá utilizar.

Na mesma imagem também observamos a estética de jogos que será utilizada na *fanfiction*, trata-se de adolescentes, fãs do gênero musical *funk* e do cantor Mc Tato. A estética para além de elementos meramente visuais, como sugere Quast (2020), também promove a interação e o engajamento na narrativa, então, como trata-se de um público específico, os cortes de cabelo, as roupas, os acessórios e a descrição dos personagens devem ser interessantes ao público. É possível visualizar

tal fator, por exemplo, nos tipos de uniformes e na aparência das personagens, meninas jovens com roupas de colegial ou esportivas.

Um ponto interessante a se destacar sobre a estética aqui é que é ela que dá o “tom” do fã, já que o gênero é conduzido por tal público, ou seja, na mesma medida que para a gamificação, a estética promove a motivação e o engajamento dos usuários, nesta *fanfic* interativa garantirá o senso de pertencimento dos fãs/leitores/usuários.

**Figura 2** - Elementos de jogos na *fanfiction*



**Fonte:** @fanfic\_.16. Uma paixão inesperada. Tik Tok.

Já a dinâmica que, conforme Quast (2020), é a forma como os elementos de jogos se articulam, consiste justamente da relação entre a estética e a mecânica, pois, conforme a interação dos usuários, mediante as escolhas propostas e indicadas nos comentários, a narrativa vai ganhando forma e sequência. Escolhas distintas produzem caminhos distintos para a história.

Essa pode ser uma oportunidade de o professor provocar o aluno para questionar que ideologias, experiências, crenças estão presentes nas imagens escolhidas pelo autor da narrativa. Nesse momento, o professor pode empregar uma abordagem crítica para interpretação das imagens (Ferraz, 2012) a partir de alguns questionamentos, como:

- O que as imagens escolhidas mostram?
- Essas imagens poderiam ser diferentes? Em que contexto?

- Quais visões de mundo e posicionamentos políticos podemos inferir a partir das imagens selecionadas pelo autor?
- Você se identifica com essas imagens? Por quê?

No que diz respeito à multimodalidade da *fanfiction*, observamos desde o *post* inicial, espécie de capa, o emprego de diferentes linguagens para construção do sentido e antecipação do que será a narrativa (Figura 2). À luz de Kress e Van Leeuwen (2001), observamos o uso de vários modos semióticos (imagens, texto verbal, som) que se relacionam para compor o contexto da narrativa e colaborar para a materialização dos discursos. Os autores propõem que os significados são construídos em quatro domínios principais da prática comunicativa: discurso, design, produção e distribuição, o que também podemos identificar na *fanfic*, conforme o Quadro 2.

**Quadro 2** - Domínios principais da prática comunicativa na *fanfiction*.

Domínio	Descrição	Exemplo na <i>fanfiction</i>
Discurso	Se refere aos temas, saberes, valores e ideologias representados na <i>fanfic</i>	A narrativa aborda temas como relacionamento entre jovens, consumismo, padrões de beleza, etc.
Design	Organização dos elementos semióticos (imagens, textos, cores, sons) para transmitir a mensagem	Uso de imagens em preto e branco e coloridas, escolha das cores, fonte das letras empregadas
Produção	Aspectos técnicos e materiais usados na criação da <i>fanfic</i>	Qualidade das imagens, escolha da tipografia, edição de vídeo, seleção da música, conversa de Whatsapp no corpo da narrativa e efeitos visuais.
Distribuição	Formas e canais pelo quais o texto é disponibilizado e circula socialmente	TikTok

**Fonte:** elaborado pelas pesquisadoras com base em Kress e Van Leeuwen (2001).

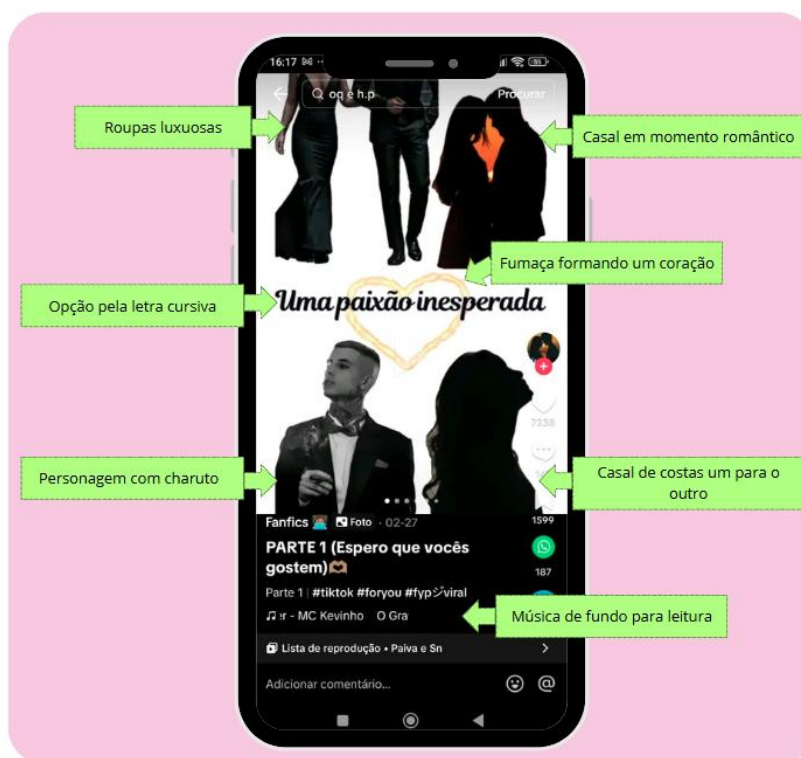
O quadro evidencia os discursos na *fanfiction* que remetem ao que já é conhecido sobre os relacionamentos românticos entre jovens e o universo do *funk* ostentação. A narrativa propõe a inserção do leitor como protagonista, em momentos marcados pela sigla SN (Seu Nome), dando corpo ao relacionamento amoroso que será elemento principal do enredo. Dessa forma, o(a) leitor(a) participa diretamente

da história, sendo um par romântico de MC Paiva<sup>3</sup> e fazendo amizade com pessoas do círculo social dele e vice-versa.

Além dessa característica, o leitor multiletrado pode inferir diversas informações sobre *fanfic*, tais como:

- a narrativa que confirma as premissas do *funk* ostentação ao exaltar o consumo de bens de luxo, a sexualização dos corpos e um estilo de vida relacionado à riqueza;
- o relacionamento amoroso que ora é carinhoso, ora conflitante;
- o tabagismo desde tenra idade como forma de autoafirmação e de vaidade;
- a execução da música “O graver bater”, interpretada por MC Kevinho, durante a leitura da narrativa ligando o *funk* ostentação à outra vertente do *funk*, o *funk* ousadia que é de conotação sexual com toques de humor.
- o coração feito com a fumaça do charuto e na cor amarela, sugerindo um amor não muito consistente que se esvai como fumaça.

**Figura 3** - Multimodalidade no *post* inicial da *fanfic* interativa.



**Fonte:** @fanfic\_.16. Uma paixão inesperada. Tik Tok.

<sup>3</sup> Nome artístico do cantor de funk Davi José Xavier Paiva. Ele nasceu em 2002 e é natural de São José dos Campos, no interior de São Paulo. Seu maior sucesso é a música Casei com a putaria, em parceria com MC Ryan SP. Disponível em: <https://www.letras.mus.br/blog/tudo-sobre-mc-paiva/> Acesso em: 14 jun. 2025.

Tendo como ponto de partida a análise dos elementos multimodais citados, entendemos que o gênero discursivo *fanfiction* interativa pode ser uma oportunidade de educação linguística para as aulas de Língua Portuguesa porque possibilita a análise dos aspectos linguísticos e críticos que se aproximam da realidade do aluno (Ferraz, 2018b). Embora ele não seja um texto didático, faz parte do dia a dia de muitos jovens leitores, assim como os elementos de jogos que a compõe, neste exemplo, consistindo em uma oportunidade do professor propor a leitura, análise e produção de uma *fanfic*, considerando o contexto de enunciação e o seu público-alvo (Ferraz, 2024).

Ao ler a *fanfic* “Uma paixão inesperada”, é preciso transcender a capacidade de ler textos escritos, o leitor tem que ser multiletrado (Ferraz, 2018b) para interpretá-los. Afinal, todos os modos empregados na produção da narrativa colaboram com a construção do sentido, completando-o ou ampliando-o (Kress e Van Leeuwen, 2001).

Pensando nas aulas de Língua Portuguesa, compreendemos que é possível partir da leitura da *fanfic* interativa para propor reflexões aos estudantes problematizando e discutindo as dimensões socioculturais, políticas e locais (Ferraz, 2024) que estão contidas no texto, como: tabagismo, relacionamentos abusivos, consumismo e a sexualização dos corpos, sem deixar de lado a compreensão da sua organização interna, da seleção de palavras, de elementos morfossintáticos, intencionalidade e outros mais. Além disso, podemos refletir sobre como a linguagem de jogos pode promover a diversão, o acesso, e também promover discussões de problemáticas sociais.

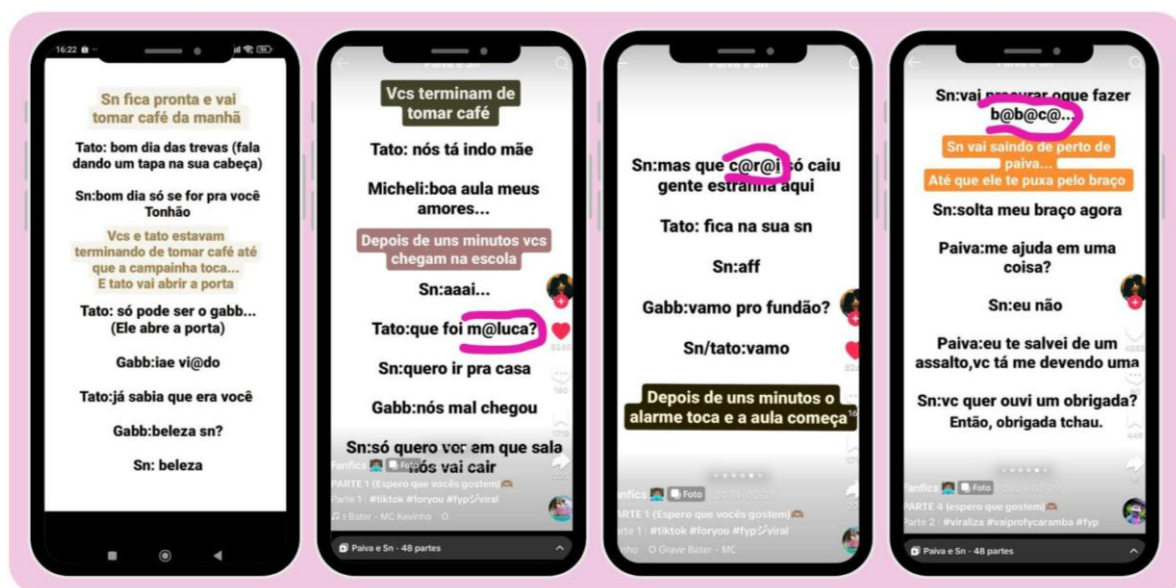
Nessa perspectiva, o professor pode mediar discussões acerca do consumismo e de quem se beneficia desse comportamento, em uma proposta de educação libertadora (Hooks, 2013) tendo como ponto de partida algo do cotidiano. É relevante lembrar que não se trata de momento em que o professor lidera e induz a compreensão do aluno levando-o a uma única interpretação, a “correta”, não permitindo questionamento (Ferraz, 2012), mas sim de proporcionar a reflexão sobre essas temáticas.

Na figura 4, verificamos o uso das letras “SN” para indicar o momento em que o leitor insere seu nome, tornando-se um personagem-protagonista da narrativa. Observamos o uso de “@” no lugar da letra A em algumas palavras consideradas pejorativas e/ou de baixo calão para se referir a outras pessoas, tais como: vi@do,



m@aluca, c@r@i, b@b@c@. Esse recurso é bastante empregado entre os jovens para burlar a fiscalização nas redes sociais. Dessa forma, entendemos que as atividades cotidianas exigem cada vez mais que o leitor multiletrado mobilize todos os seus conhecimentos linguísticos (emprego de elementos de coesão, seleção lexical, como foi organizado os elementos linguísticos), conhecimentos de mundo, além de identificar subentendidos. Assim, para ler um texto multimodal é necessário que ele acione suas habilidades de compreensão do sentido a partir das relações que faz entre texto verbal, imagens, sons (Barton; Lee, 2015).

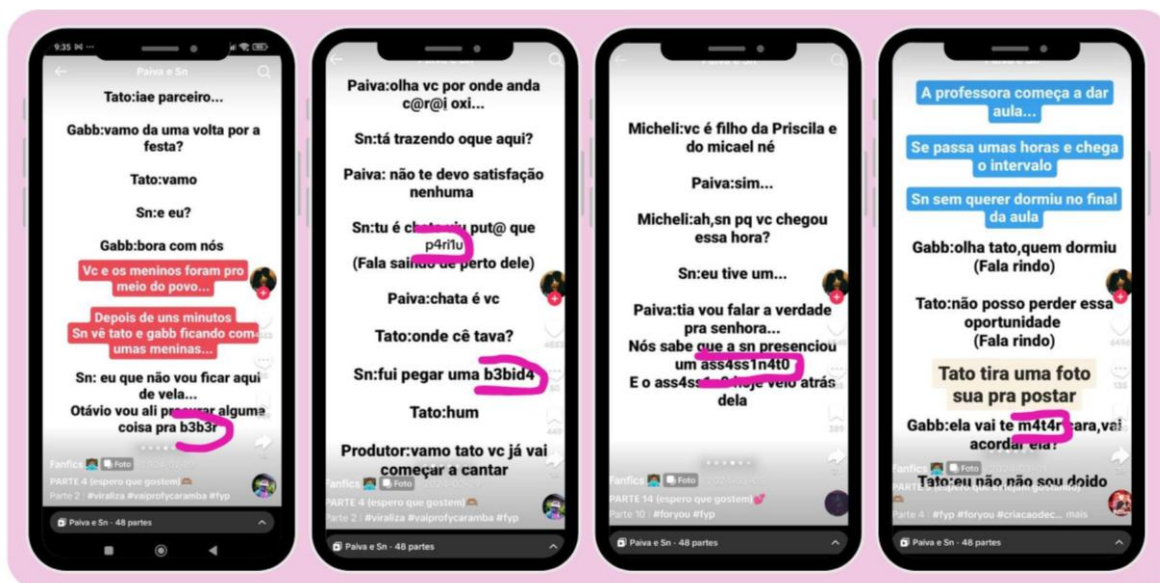
**Figura 4 -** Uso de letras e @ no lugar da vogal A



**Fonte:** @fanfic\_.16. Uma paixão inesperada. Tik Tok.

Ainda nessa perspectiva de fugir da fiscalização de órgãos de vigilância da rede, é usual a troca de algumas vogais das palavras por números (Figura 5), como ocorre com frequência na *fanfic* interativa analisada por nós (b3b3r, p4r1u, b3b1d4, ass4ss1n4t0, m4t4r). Podemos perceber que a letra A é trocada pelo número 4, a E pelo número 3 e a I pelo 1, o que demonstra a relação entre as formas gráficas das vogais e dos números empregados: A/4, E/3 e I/1. Embora predomine a linguagem verbal, verificamos a multimodalidade nesses exemplos e no emprego das cores para indicar a interferência do narrador na história, considerando que a própria escrita é uma forma de comunicação visual (Kress e Van Leeuwen, 2001).

**Figura 5** - Uso de números no lugar das vogais.



**Fonte:** @fanfic\_.16. Uma paixão inesperada. Tik Tok.

Compreendemos que muitos jovens têm a habilidade de construir textos multimodais devido à experiência em postar mensagens nas mais diversas redes sociais, talvez só não se deem conta disso. Em nosso estudo verificamos que a produção da *fanfic* no Tik Tok popularizou-se e como os números comprovam, tem um público bastante ativo, fato que incentiva esses jovens escritores a continuarem criando.

Nesse sentido, compreendemos que cabe ao professor transpor essa prática para o ambiente escolar e ampliar os conhecimentos do estudante, trazendo para a sala de aula os mais diversos gêneros discursivos e promovendo os letramentos críticos.

#### 4. Good game da narrativa

Neste trabalho analisamos o gênero discursivo *fanfiction* interativa no Tik Tok e verificamos como é construída empregando diferentes linguagens e elementos de jogos. Por meio da análise, observamos os elementos que constroem o sentido do texto e identificamos elementos que podem ser pontos de discussão em sala de aula, como o contexto histórico, sociocultural e político em que foi produzido. Também é possível propor reflexões sobre crenças, ideias, preconceitos que podem estar sutilmente presentes no texto.

Tanto a *fanfiction* quanto a gamificação são originários do universo dos fãs, pois ninguém lê ou escreve *fanfic* sobre o que não tem interesse, nem joga sem gostar, ao menos, não é o comum. Deste universo de fãs, vemos um texto multimodal capaz de interconectar as duas propostas, *fanfictions* com elementos de jogos, ou seja, gamificadas.

A partir desse gênero discursivo buscamos comprovar que é possível ir além da mera interpretação do texto, ao propor uma abordagem que considera o contexto histórico, sociocultural e político para construção do sentido com base em uma educação crítica, emancipatória, humanizadora e contextual, em que o professor é (auto)crítico em relação sua prática pedagógica (Ferraz, 2018). Trata-se de um exemplo de proposta, mas cabe a pesquisas futuras olhar para outros exemplos desse mesmo diálogo, entre as mídias digitais, os jogos e a literatura contemporânea aos adolescentes, ampliando as fronteiras da multimodalidade, em seus aspectos positivos e desafiadores, articulando os universos da geração atual.

## Referências

- @fanfic\_16. **Uma paixão inesperada**. TikTok, 27 fev. 2024. Disponível em: [https://www.instagram.com/reel/C34HraINXKw/?utm\\_source=ig\\_web\\_button\\_share\\_sheet&igsh=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/reel/C34HraINXKw/?utm_source=ig_web_button_share_sheet&igsh=MzRIODBiNWFIZA==). Acesso em: 09 mai. 2025.
- AZEVEDO, I. *et al.* **Gamificação e jogos nas práticas de leitura e análise linguística**. São Paulo: Pá de Palavra, 2022.
- BARTON, D.; LEE, C. **Linguagem online: textos e práticas digitais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.
- BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. 6. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.
- BRASIL. Lei nº 14.533, de 11 de janeiro de 2023. Institui a Política Nacional de Educação Digital (PNED). Diário Oficial da União, Brasília, DF, 12 jan. 2023.
- COSCARELLI, C. Abrindo a conversa. In: COSCARELLI, Carla Viana (Org.). **Tecnologias para aprender**. São Paulo: Parábola, 2016.
- FERRAZ, D. **Língua-linguagem, educação e educação linguística**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2024.
- FERRAZ, D. Educação linguística e transdisciplinaridade. In: PESSOA, R.; SILVESTRE, V.; MONTE MÓR; W. **Perspectivas críticas de educação linguística no Brasil** [recurso eletrônico]: trajetórias e práticas de professoras(es) universitárias(os) de inglês. 1.ed. - São Paulo: Pá de Palavra, 2018a.
- FERRAZ, D. Multiletramentos: epistemologias, ontologias ou pedagogias? Ou tudo isso ao mesmo tempo? In: **Multimodalidade e ensino: múltiplas perspectivas**. GUALBERTO, C.; PIMENTA S.; SANTOS, Z. (Org.). São Paulo: Pimenta Cultural, 2018b.
- FERRAZ, D. **Letramento visual: a leitura de imagens nas aulas de inglês**. Jundiaí: Paço Editorial, 2012.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 77ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2023.

HOOKS, B. **Ensinando a transgredir**: a educação como prática para a liberdade. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

JENKINS, H. **Piratas de textos**: fans, cultura participativa y televisión. Madrid: Paidós, 2010.

KRESS, G.; VAN LEEUWEM, T. **Multimodal Discourse**: The modes and Media of Contemporary Communication. London: Holder Arnold, 2001.

QUAST, K. Gamificação, ensino de línguas estrangeiras e formação de professores. **Revista Brasileira de linguística aplicada**, v.20, n. 4, 2020.p. 787-820.

KAPP, K. *et al.* **The Gamification of learning and instruction** – Fieldbook. Ideas into practice. San Francisco: Willey, 2014.

MILL, D. **Reflexões sobre aprendizagem ativa e significativa na cultura digital**. São Carlos: SEaDUFSCar, 2021.

VARGAS, M.L. **O fenômeno fanfiction**: novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo: UPF Editora, 2015.