

# DANSK

Medlemsblad for Dansklærerforeningens  
Folkeskolesektion

Juni 2022 #2

DET SKAL NOK GÅ

**DET GI'R MENING  
AT SKRIVE  
– BEDRE SKRIVNING,  
MERE MENING**

# Når børn og unge skriver i fritiden, er populærkulturen en vigtig generator – Hvad kan vi lære af det?

Hvad taler de om? tænkte jeg, da mine elever i min femte klasse for år tilbage snakkede om fanfiction. Jeg blev nysgerrig og udfrittede dem om deres store passion for koreansk pop og japansk animé. De forklarede en række begreber, og det gik op for mig, at sproget omkring fanfiction mindede meget om metasproget i litteraturundervisning. Jeg var imponeret over, hvor engagerede de var i at læse, skrive og tegne i deres fritid. Fritidens literacypraksisser måtte have et potentiale i undervisningen? Sammen med kolleger kastede jeg mig ud i et forløb om fanfiction året efter uden at vide meget om det. Siden har jeg som CFU-konsulent og specialestuderende forsøgt at blive klogere på fænomenet, hvor populærkulturens tekster fungerer som en effektiv generator, der får børn og unge til tasterne helt frivilligt.



Af **Dorte Haraldsted Mortensen**, CFU-konsulent

Fornøjelse er målet, og vejen er netværk og samarbejde, når børn og unge skriver tekster og deler viden om deres fælles interesser for computerspil, yndlingsserier eller kendisser i on-linefællesskaber. Med fanfiction kan unge fans hænge ud med Harry Styles fra "One Direction" eller spille quidditch med Harry Potter i deres egne historier og blive venner med andre fans, som læser og kommenterer deres historier på nettet. Fanfiction er en genrebetegnelse for de tekster, som er skrevet af amatører, og som enten foregår i populærkulturens universer eller i fiktive relationer med idoler fra virkelighedens verden.

### Skolen kan lære af fritidens praksisser

En række forskere peger på, at fritidens literacypraksisser har et potentiale i skolen (Gee 2018; Jenkins 2019). Få har imidlertid undersøgt, hvad der sker, når dansklæreren forsøger sig med det. Derfor var jeg glad, da en af mine kursusedtagere på CFU-kurset "FANfic i skolen" planlagde og gennemførte et fanfictionforløb i sin nye 6. klasse. Som specialestuderende på dansk didaktik på DPU fik jeg lov til at være med, hvilket gav mulighed for at indtage et forskerperspektiv. Jeg tog afsæt i en etnografisk literacy-tradition og benyttede mig af litteraturstudie, feltarbejde, observationer og interviews (Barton & Hamilton, 2003). Jeg var nysgerrig efter at se, hvad der ville ske, når fritidens praksisser blev budt indenfor i en formel skolekontekst. Først afsøgte jeg eksisterende teorier inden for feltet, som beskriver, hvad børn og unge gør, når de skriver, deler viden og samarbejder i fritidens online fællesskaber. Et nyt teoretisk begreb, jeg fandt anvendeligt, var en generator. En generator kan fx være Harry Potter-universet, en YouTube-kanal, eller en popsang, som de unge kan hente indhold og sproglige ressourcer fra, når de selv skal skrive. Med disse teorier kunne jeg identificere legende literacypraksisser i en formel skolekontekst. Med afsæt i karakteristika af Henry Jenkins deltagerkultur og James Paul Gees affinitetsrum (Jenkins 2006, Gee, 2018) samt fund i mit speciale har jeg formuleret et syv kendetegn på legende literacypraksisser i skolen.

Syv legende literacypraksisser:

1. En generator kan bidrage med semiotiske tegn, fx sproglige ressourcer, som eleverne kan bruge i deres egne tekster.



**Ollie.read**

@Ollie.read

2. Det er let at komme i gang, og der er mange forskellige former og veje til deltagelse.
3. Der er stor opbakning til at skabe og dele tekster og andre udtryksformer i klassens fællesskab.
4. De mere erfarne viser de mindre erfarne, hvordan man gør.
5. Den enkelte opmuntres til at dele sin viden og opfordres til at bruge viden fra andre.
6. Alle føler, at deres bidrag har værdi og oplever, at andre viser interesse.
7. Der er plads til leg, fejl, eksperimenter og skriveridentitet.

### Hvordan fungerer en generator?

I 6. klassen, som jeg fulgte i 4 uger, blev jeg opmærksom på Monika. Hun havde set alle Harry Potter-filmene og var i gang med at læse hele serien på syv bind. Monika fortalte, at hun tidligere havde set sig selv som sådan én, der havde svært ved at skrive, og at hun altid havde følt et præstationspres i skolens skriveundervisning. I dette forløb kunne hun imidlertid trække på sin stærke identitet som læser, og selvom det var svært, var det også en sjov oplevelse. Hun oplevede, at hendes store viden fra fritidslæsningen havde værdi, når hun skulle skrive i skolen. Hun fik endda mod på at oprette sin egen profil, ollie.read, på movellas.com, hvor hun delte sin færdige historie.



I Monikas tekst optræder karakteren Hermione, som er Harry Potters bedste ven, den karakteristiske engelske skoleuniform og særlige Rowlingske "fagbegreber", som fx eliksiropgave. Harry Potter-universet fungerer med andre ord som en generator, der bidrager med semiotiske tegn, hvilket er en brugbar ressource for den uerfarne skriver.

"Hey Hermione", siger jeg overrasket over at se hende. "Hey Elvira", siger hun med sin dejlige rolige stemme. "Hermione du skulle have været der i går, vi var lige ved at blive opdaget!", siger jeg meget energisk. "Shit Elvira hvordan kan du synes at det er sjovt", spørger hun helt nervøst. "Hermione det var ikke sjovt det var mere spændingen der var fantastisk!". "Nå ok, sorry at jeg ikke var der Harry og jeg lavede en eliksir opgave". "Det er helt fint Hermione men ses vi i aften?", spørger jeg lidt nervøs for om hun har lavet planer igen. "Ja selvfølgelig", siger hun, og jeg bliver helt lettet.

I Monikas universfiction er både karakterer og særlige Rowlingske begreber, som eliksiropgave, hentet direkte fra Harry Potter-universet, men hun remixer teksten og skaber plads til sin egen stemme. Hun har tidligere syntes, det var svært at skrive, men hendes stærke læseridentitet gør det muligt for hende at bruge sin store viden om Harry Potter til at behandle et problem, hun selv har haft, hvor hun følte sig ignoreret og overset af en veninde.

Min undersøgelse viser, at fanpraksisser i skolen kan tilbyde et nyt generatorrum i undervisningen, hvor populærkultur er en vigtig ressource, som eleverne kan bruge, når de selv skriver tekster (Mortensen, 2021). En stor del af eleverne oplevede, at det var lettere at komme i gang med at skrive, fordi de kunne appropriere populærkulturens tekster ved at gøre andres tekster til deres egne. I denne proces observerede jeg, at eleverne miksede deres egne stemmer med bl.a. youtuberslang, J. K. Rowling-lingo og kendte stemmer fra Ramasjang-universet. Flere forskere peger på, at den form for appropriering skaber dyb læring (Jenkins 2019; Maybin, 2008).

Eleverne i 6. klassen valgte mange forskelligartede generatorer. To drenge valgte YouTube-kanalen "Sidemen", fordi de begge to følger kanalen. Venskab var omdrejningspunktet i skriveproces såvel som tekst. Det var ikke så vigtigt for drengene, hvad de skrev om, men at det var noget, de kunne være fælles om.

Drengene blev hurtigt enige om, at historien skulle starte med en klassisk YouTube-udfordring, hvor tilfældige forbi-

passerende får et kreditkort og kan købe løs, men hvis de overskrider beløbet på kortet, får de ingenting. Begge drenge kendte denne type challenges fra engelsksprogede youtubere og miksede deres stemmer med dem, mens de talte om deres kommende tekst. "... og så er de i gang med at give 10.000 ud til strangers, eller sådan noget?", foreslog den ene af drengene.

Drengene valgte at skrive en idolfanfiction, hvor de selv spillede hovedrollen og fik chancen for at shoppe amok i Frederiksberg Centret. De syntes, det var lettere at skrive, når de selv kunne spille hovedrollen, for så er personerne ligesom "sig-selv-agtige".

## Sidemen

### Del 1

A og B aftaler at tage en tur i Frederiksbergcenteret. De er begge glade for at komme lidt væk fordi ellers havde de endt med at A skulle passe sin lillesøster og B skulle bare sidde og spille computer.

### Del 2

Drengene besluttede at tage i Føtex for de havde set der var donuts til halv pris. De sætter sig på en bænk for at spise donuts. Hvor de tager telefonen op af lommen for at se tiktok hvor de ser sidemen er live. "Hey se lige sidemen er live" siger A glad "We are in a mall in Copenhagen its called FRB. Centeret" lyder det fra telefonen. A kikker på B og siger, at de skal finde dem.

Drengene er selv hovedpersoner i deres idolfanfiction. Derfor synes de, det er let at finde på, hvad karaktererne gør og siger. De henter imidlertid også sproglige ressourcer fra deres generator, Sidemen, og deres egne stemmer remixes med stemmerne fra deres idoler på YouTube.

At begge drenge skulle spille hovedrollen, gav dem imidlertid udfordringer omkring fortællerforhold. For skulle det være en jeg-fortæller eller en tredjepersonsfortæller? Især den ene af drengene kunne trække på begreber fra litteraturundervisningen, og undervejs fik den anden dreng også styr på dem. Metasproget blev nyttigt, når drengen skulle tale om deres tekst og løse de problemer, som opstod undervejs i deres skriveproces.

### Legende literacypraksisser i skolen

Mit studie viser, at en generator skaber deltagelsesmuligheder for flere elever, men lærerens literacy-approach spiller også

en afgørende rolle. En legende tilgang kan føre til friere literacy- praksisser, som ikke er bundet til snævre institutionaliserede genre- og korrekthedsnormer (Lillis, 2013). Nu er undervisning jo ikke det samme som fritid, men jeg vil alligevel mene, at skolen kan lære en del af det, der foregår, når børn og unge lærer i fritidens fællesskaber. "Syv legende literacypraksisser" kan forhåbentlig være et nyttigt værktøj for dansklærere, som ønsker at eksperimentere med fanfiction eller bare en mere legende skrivning. Min lille undersøgelse viser, at legende literacypraksisser kan give eleverne mere plads til at lege, eksperimentere og udvikle mestrings- og skriveridentitet i samspil med andre.

Nu tænker jeg ikke, at eleverne skal skrive fanfiction året rundt, men legende literacypraksisser kan muligvis også være relevante, når eleverne skal skrive andre typer af tekster. Det vil jeg undersøge i mit kommende projekt "Digital Learning through Play", som er et samarbejde mellem CFU og LEGO-fonden. Her vil jeg sammen med fagteams undersøge, hvordan bl.a. dokumentarer og kortprosa, som ikke kan siges at være populærkultur, kan fungere som generatorer, når eleverne skriver narrative fagtekster eller interaktive "du er selv hovedpersonen-historier". Følg med på DLtP's hjemmeside, hvor du allerede nu kan finde det gratis undervisningsforløb "FANfic i skolen". ←

## Hvad er fanfiction?

### Hvad er fanfiction?

Fanfiction tilbyder et rum, hvor børn og unge kan lege med identitet, karakterer og plot i to forskellige undergenerer, som er universfanfiction og idolfanfiction.

Idolfanfiction eller real-person-fanfiction er tekster, hvor forfatterne kan udleve drømme om spændende møder og relationer med kendte personligheder som fx skuespillere, fodboldspillere eller influencers.

Universfanfiction foregår i kendte universer fra bøger, film og tv-serier. Især populærkulturens værker hitter, og filmatiserede bøger som *Harry Potter*, *Hungergames* og *Twilight* topper listen af fanfics, som er betegnelsen for de tekster, fansene producerer.

Universfanfiction findes i to hovedkategorier: Hvad så mere-historier, som skrives af fans, der ikke kan få nok af deres favorituniverser. Disse tekster har meget tilfælles med fænomenet meddigtning, som stammer fra den læserstyrede litteraturpædagogik, hvor skribenten kan vælge at gøre en biperson til hovedperson eller skrive, hvad der sker før, mellem eller efter en scene. Hvad nu hvis-historier er for fans, som er frustrerede over forfatterens oprindelige valg, og de skriver fx ny slutning eller ændrer plottet. Forfatteren kan også selv spille en rolle i historien.

### Litteratur

- Barton, D., Hamilton, M., & Hamilton, M. (2003). *Local literacies: Reading and writing in one community*. Routledge
- Gee, J. P. (2005). "Semiotic social spaces and affinity spaces: from The Age of Mythology to today's schools". In D. Barton & K. Tusting (Eds.), *Beyond communities of practice* (pp. 214-232). Cambridge University Press
- Gee, J. P. (2018). *Affinity spaces: How young people live and learn online and out of school: The online world has given new life to older traditions of interest-driven, out-of-school learning. (The online lives of young people)*. Phi Delta Kappan, 99(6), 8-8
- Jenkins, H. (2006). *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*. New York University Press
- Jenkins, H. (2019). "Art Happens not in Isolation, But in Community": *The Collective Literacies of Media Fandom*. *Cultural science*, 11(1), 78-88. <https://doi.org/10.5334/csci.125>
- Lillis, T. M. (2013). *The sociolinguistics of writing*. Edinburgh University Press
- Maybin, J. (2008). "Revoicing Across Learning Spaces". In (Vol. 3, pp. 92).
- Mortensen, Dorte Haraldsted (2021). *Fanfiction og skriveridentitet*, Aarhus Universitet