

folha de rosto

Revista de Biblioteconomia e Ciência da Informação

Representação da Ciência da Informação nos animes: sua aplicação, necessidade e importância

Manoel Messias Soares Germano Júnior

Bacharel em Biblioteconomia pela Universidade Federal do Ceará. Discente do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Ceará.

manoelmessiasufc@gmail.com

José Ricardo da Silva Neto

Graduado em Biblioteconomia pela Universidade Federal de Minas Gerais.

falecomjosericardosilva@gmail.com



Este trabalho está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilhalqual 3.0 Brasil](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/br/).

Resumo

O artigo constitui-se numa investigação explicativa e descritiva, tendo como objetivo explicitar como a Ciência da Informação é representada nos animes e a problematização da sua aplicação, necessidade e importância dada nesses universos de fantasia e na narrativa das histórias ou personagens. Quanto a metodologia, a referente pesquisa é uma investigação explicativa e descritiva, e quanto aos meios utilizados, trata-se de uma pesquisa bibliográfica e documental. A seleção dos animes para amostragem foi realizada com o auxílio de alguns fãs desse tipo de entretenimento. Na seleção da amostragem foram assistidos mais de 230 episódios de diversos animes, totalizando cerca de 90 dias. Foi utilizada a caracterização da Ciência da Informação e as suas aplicações feitas por Borko e Saracevic, entretanto, foram descartadas aparições simples de bibliotecários, uma vez que o foco do artigo é a presença da Ciência da Informação e não apenas de um personagem bibliotecário. Dessa maneira, onze animes foram pré-selecionados, e como resultado cinco desses foram escolhidos: *Library War*, *No Game, No Life!*, *Log Horizon*, *Read Yor Die. The TV* e *Tatakau Shisho: The Book of Bantorra*. Conclui-se que foi possível identificar a presença da Ciência da Informação em diferentes contextos e ambientes ficcionais dos animes.

Palavras-chave: Animes. Ciência da Informação. Representatividade.

Information Science Representation in Anime: its application, necessity and importance

Abstract

The article deals with an explanatory and descriptive investigation, having as its theme to explain how Information Science is represented in anime and the problematization of its application, necessity and importance given in these fantasy universes and in the narrative of stories or characters. As for the methodology it is an explanatory and descriptive investigation, and while the means used is a bibliographic and documentary research. The selection of anime for sampling was done with the help of some fans of this type of entertainment. In the selection of the sample more than 230 episodes of various anime were watched, totaling about 90 days. The search was made using the characterization of Information Science and its applications made by Borko and Saracevic, however simple appearances of librarians were discarded, since the focus of the article and the presence of Information Science and not just of a librarian character. Eleven preselected anime were thus selected, and as a result five were chosen: *Library War*, *No Game, No Life !*, *Log Horizon*, *Read Yor Die. The TV*, and *Tatakau Shisho: The Book of Bantorra*. And in the conclusion it was possible to verify the presence of Information Science in different contexts and fictional environments of anime.

Keywords: Anime. Information Science. Representativeness.

1 Introdução

Os desenhos animados de maneira gradativa conquistaram sua importância dentro do mercado de entretenimento, e neste crescimento, o mercado de animações japonesas se desenvolveu e alcançou destaque mundial. Os animes são um importante grupo dentro do mercado de desenhos animados devido à popularidade que alcançou e a imensurável variedade de títulos, que vão desde filmes a episódios seriados que compõem sagas especialmente longas.

A popularidade dos eventos dedicados aos fãs de desenhos japoneses mostra que este entretenimento é muito importante para um grupo de pessoas. Existem animes sobre os mais diversos temas: esportes, guerras, ninjas, apostas, culinária, romance, fantasia, espíritos, zumbis etc.

A existência de tantas temáticas pode ser justificada com uma frase dita por Aristóteles (382 – 322 a.C), “A arte imita a vida” e depois a mesma afirmação foi respondida por Oscar Wilde no século XIX: “A vida imita a arte muito mais do que a arte imita a vida...”. É certo que toda forma de arte manifesta em si expectativas e realidades de seu criador. Isto fica claro na fala de Oscar Wilde ([18--] *apud* DWORKIN, 2011, p. 616) quando ele diz que “É por meio da Arte, e apenas por meio da Arte, que podemos alcançar nossa perfeição; por meio da Arte, e apenas por meio da Arte, que podemos nos defender dos sórdidos perigos da real existência”. E esta relação influencia a forma como vemos o mundo e pensamos sobre ele, o que faz a vida imitar a arte de maneira sutil. Sabemos por outro lado que a arte e o entretenimento também são representações da realidade factível ou idealizada por seu criador.

[...] literatura e história são narrativas que tem o real como referente, para confirmá-lo ou negá-lo, construindo sobre ele toda uma outra versão, ou ainda para ultrapassá-lo. Como narrativas, são representações que se referem à vida e que a explicam. (PESAVENTO, 2006, documento em linha).

Estas representações vêm evoluindo junto com as técnicas artísticas e mídias desenvolvidas, através das tecnologias criadas em cada época. Nas últimas duas décadas, os animes têm ganhado muita força e influência, através da internet e até mesmo fora dela. Esse tipo de entretenimento inclusive já vem sendo utilizado por grandes canais de TV fechada há um bom tempo, e recentemente se tornou um dos carros chefes do grande servidor de streaming *Netflix*.

Mesmo antes da Internet ter seu acesso facilitado no Brasil, grandes canais como a Rede Globo, Band e o SBT já possuíam em sua programação desenhos japoneses, e dentre os mais memoráveis estão: *Pokémon*, *Digimon*, *Dragon Ball Z*, *Medabots*, *Beyblade*, *Cavaleiros do Zodíaco*, *Fullmetal Alchemist*, *Hunter Hunter*, *Yu-Gi-Oh* e vários outros.

E com esse grande sucesso, logo surgiram brinquedos e diversos produtos destas séries japonesas, mas assim como a arte também imita a vida, ao longo da história desta mídia surgiram animes com teor mais sério e voltados a problemas reais do nosso mundo. E dentre eles a necessidade por informação.

Este trabalho visa explicitar como a Ciência da Informação é representada nos animes, através de sua aplicação, necessidade e importância dada nos universos de fantasia e na narrativa das histórias ou personagens. A seleção dos animes para serem analisados foi feita com o auxílio de alguns fãs deste tipo de entretenimento e arte. Verificar se existe nos animes trechos ou momentos que abrem espaço para a importância da Ciência da Informação se mostra interessante para abrir novos caminhos no que diz respeito a divulgação desse campo de conhecimento, uma vez que esta mídia é bem popular entre crianças e adolescentes, e divulgando a estes, mesmo que de forma subjetiva ou rápida a importância de nossa área, estaremos contribuindo para a valorização da mesma na sociedade.

2 Animes

Os animes em sua forma mais básica e original são animações que retratam o mundo dos mangás (histórias em quadrinhos de estilo japonês), que por sua vez são expressões de arte que vem sendo melhoradas e modificadas desde a era Edo¹.

¹ A era Edo é um período da história do Japão que foi governado pelos *xoguns* da família Tokugawa, no período de março de 1603 a maio de 1868, estabelecido por Tokugawa Ieyasu (o primeiro *xogun* desta era) na então cidade de Edo (atual Tóquio) três anos após a batalha de Sekigahara. Foi um período de forte isolamento político-econômico do país e rígido controle interno, regulando os feudos através do código de leis. Em 1868, o período terminou com a Restauração Meiji, quando o governo imperial (*tenno*) recuperou sua autoridade, marcando o fim das ditaduras feudais, iniciando a modernização do Japão.

Alguns acreditam que os primeiros “mangás”, antes denominados de *chojugiga*, tenham sido feitos por um antigo sacerdote xintoísta, Toba Sojo (1053-1140), que retrata contos e ensinamentos em rolos de papel. Eram desenhos de traços simples, caricaturas de animais com trajes e jeitos humanóides. Como a maior parte da população japonesa da época era analfabeta até mesmo na forma mais básica da língua, o *Kanji*, os desenhos apelavam para rostos mais expressivos, com grandes olhos e por vezes exagerando nos gestos. Nos dias atuais, esses gestos expressivos e apelativos são a marca da arte. Ainda na era Edo (1600-1867) que foi marcada pelo general Tokugawa Hidetada, que implantou a política anti-estrangeiros, o povo japonês desenvolveu novos suportes gráficos e aprimoraram suas técnicas de gravação.

Ainda sobre essa questão, Faria (2008, p. 150) diz que “no mesmo período, porém pouco mais tarde, foram criados os nanban, biombos que retratavam de forma caricata a chegada dos europeus ao Japão. E os ukiyo-e (‘imagens do mundo flutuante’) [...]”. Sobre esses últimos, Moliné (2004, p.18) explica que eles eram “gravuras feitas a partir de pranchas de madeira, geralmente de temática cômica e algumas vezes erótica, tiveram uma boa recepção na época”.

E a partir daí, com o fim da Segunda Guerra Mundial, com novas políticas sendo implantadas e a forte influência norte-americana sobre os japoneses, foi inevitável a mesclagem de culturas. O povo japonês passou a utilizar até mesmo palavras com algumas características estrangeiras no seu dialeto, como no caso do *anime*, que foi baseado na palavra inglesa, *animation*, antes *douga* (em tradução geral, significa imagens em movimento), era a palavra utilizada para descrever filmes e desenhos animados. Mais tarde, anime tornou-se a palavra-chave para designar os desenhos animados japoneses, sendo agora a única utilizada e criando uma nova categoria.

3 A Ciência da Informação

A Ciência da Informação é essencialmente a área responsável pelo armazenamento, organização e disseminação do conhecimento em suas diversas formas. O conhecimento este proveniente do aprendizado e da cultura acumulada de muitas gerações, para tal, podendo ser usado diversos recursos multimídias que estejam disponíveis, o que se alinha a fala de Borko:

Ciência da Informação como uma disciplina tem como meta fornecer um corpus teórico sobre informação que propiciará a melhoria de várias instituições e procedimentos dedicados à acumulação e transmissão de conhecimento. Há um número significativo de instituições e meios de comunicação relacionados à área, e incluem: livros, visando o empacotamento do conhecimento; escolas para ensinar sobre as questões que envolvem o conhecimento acumulado de muitas gerações; bibliotecas para armazenar e disseminar conhecimento; filmes e televisão para a exposição visual de conhecimento; periódicos para a comunicação escrita dos últimos avanços técnicos em campos especializados; e conferências para as comunicações orais de informação. (BORKO, 1968, p. 2).

A Ciência da Informação tem como meta trabalhar as possibilidades da informação, em sua preservação, autenticidade e disseminação. Entretanto as facetas que a informação pode assumir são muitas, assim como as formas de processamento e criação existentes. Uma vez que a informação, o conhecimento gerado não fica preso ao seu veículo de disseminação assim como é mostrado no trecho a seguir:

A informação não é apenas um conhecimento isolado. Todo o processo em que ela é gerada, coletada, difundida, armazenada e recuperada quando necessário faz parte do estudo que é percorrido por esse ramo do estudo científico. Não restam dúvidas que o estudo da própria informação constitui um processo nem sempre independente, mas autônomo, enquanto objeto de estudo. (QUEIROZ; MOURA, 2015, p. 39).

A preocupação com a preservação e acesso do conhecimento gerado vem de muito tempo atrás, mesmo que restrito a determinados grupos ou classes sociais. O potencial tecnológico, o sistema de organização social e até mesmo as religiões afetam a forma como a informação se manifesta naquele lugar. Saracevic aplica um foco muito grande nos recursos tecnológicos como fator para evolução e estado da Ciência da Informação, mas a mesma análise pode ser aplicada a outros eixos de influência. Segundo Saracevic:

Três são as características gerais que constituem a razão da existência e da evolução da CI; outros campos compartilham-nas. Primeira, a CI é, por natureza, interdisciplinar, embora suas relações com outras disciplinas estejam mudando. A evolução interdisciplinar está longe de ser completada. Segunda, a CI está inexoravelmente ligada à tecnologia da informação. O imperativo tecnológico determina a CI, como ocorre

também em outros campos. Em sentido amplo, o imperativo tecnológico está impondo a transformação da sociedade moderna em sociedade da informação, era da informação ou sociedade pós-industrial. Terceira, a CI é, juntamente com muitas outras disciplinas, uma participante ativa e deliberada na evolução da sociedade da informação. A CI teve e tem um importante papel a desempenhar por sua forte dimensão social e humana, que ultrapassa a tecnologia. Essas três características ou razões constituem o modelo para compreensão do passado, presente e futuro da CI e dos problemas e questões que ela enfrenta. (SARACEVIC, 1996, p. 42).

Estas características fazem com que a necessidade da Ciência da Informação e sua presença sejam marcantes. Já que a sua presença sempre estará atrelada a uma ou mais das seguintes características: conhecimentos interdisciplinares, evolução da tecnologia de informação e participação no desenvolvimento da sociedade em questão.

4 Metodologia

Para a classificação da pesquisa, toma-se como base Vergara (2010), que qualifica a pesquisa em dois aspectos: quanto aos fins e quanto aos meios. Quanto aos fins: trata-se de uma investigação explicativa e descritiva. Explicativa por ter como principal objetivo tornar algo inteligível justificar-lhes os motivos. Visa esclarecer quais os fatores contribuem de alguma forma, para a ocorrência de determinado fenômeno. Descritiva, por expor características de determinada população ou de um determinado fenômeno (VERGARA, 2010).

Quanto aos meios: trata-se de uma pesquisa bibliográfica e documental. A pesquisa bibliográfica, também conhecida como pesquisa teórico-conceitual, que conforme Gil (2008), que é desenvolvida a partir de materiais bibliográficos já publicados para fundamentar as nossas reflexões acerca do tema abordado. Caracteriza-se também como pesquisa documental, de acordo com Severino (2007), tem-se como fonte documentos no sentido amplo, ou seja, não apenas documentos impressos, mas, outros tipos de documentos, tais como jornais, fotos, filmes, gravações, documentos legais. Os documentos que usamos para análise foram as animações japonesas conhecidas popularmente como animes.

Para a seleção dos animes a serem utilizados no trabalho, primeiro foi-se realizado uma busca direta em sites e blogs dedicados a temática. Entretanto o resultado não foi satisfatório, uma vez que até então ninguém havia feito uma lista de “bibliotecas em animes” ou “museus em animes”, quanto menos ainda “Ciência da Informação em animes”. A fim de conseguir o material para o artigo a equipe chegou ao consenso de que seria necessária a ajuda de grandes fãs, pois eles possuem tamanho gosto pelos animes que provavelmente já teriam visto uma quantidade grande de títulos. Dos oito grandes fãs convidados apenas três decidiram colaborar com a pesquisa. Esses indivíduos, são bem ativos nas redes sociais, sendo muitas vezes até mesmo formadores de opinião dentro deste meio.

Agrupando os títulos indicados pelos fãs e pelo artigo **Bibliotecários em animês: representações ficcionais e realidade** (MORIGI; KUSSLER; MASSONI, 2017). Os quais são representados no quadro pela sigla MKM, como referência aos autores citados. A partir das indicações foi elaborado o seguinte quadro:

Quadro 1 – Animes Analisados

NOME DO ANIME	DURAÇÃO	ANO DE LANÇAMENTO	QUEM INDICOU	UTILIZADO?
<i>Tatakau Shisho: The Book of Bantorra</i>	27 Ep.	2008	Fã N.: 3	Sim
<i>To Aru Majutsu No Index</i>	25 Ep.	2004	Fã N.: 1	Não
<i>Dantalian no Shoka</i>	12 Ep.	2010	Fã N.:2	Não
<i>No Game, No Life!</i>	12 Ep.	2014	Fã N.: 1	Sim
<i>Log Horizon</i>	25 Ep.	2013	Fã N.: 1	Sim
<i>Shingeki no Kyojin - Lost Girls</i>	3 Ep.	2018	Fã N.: 4	Não
<i>Fullmetal Alchemist: Brotherhood</i>	64 Ep.	2009	MKM	Não
<i>Another</i>	12 Ep.	2012	MKM	Não
<i>Library War</i>	12 Ep.	2008	Fã N.: 2 & MKM	Sim
<i>The World God Only Knows</i>	12 Ep.	2010	MKM	Não
<i>Read Yor Die. The TV</i>	26 Ep.	2003	Fã N.: 2 & 3	Sim

Fonte: Elaborado pelos autores.

O período dedicado a assistir todo o conteúdo listado foi de cerca de 90 dias. Foram considerados aptos à utilização para análise os animes que demonstravam em seu enredo ou em trechos de sua história a importância, necessidade ou valores da Ciência da Informação.

Destas onze obras pré-selecionadas seis foram descartadas, sendo estas: *Another*, *The World God Only Knows*, *To Aru Majutsu No Index*, *Dantalian no Shoka*, *Shingeki No Kyojin - Lost Girls*, *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*.

Another mostra uma bibliotecária executando sua função, entretanto não retrata a Ciência da Informação em si. Como o foco do artigo não é o profissional da Ciência da Informação, mas a aplicação e representação da área, foi decidido pelo descarte dele. De forma similar o *Shingeki No Kyojin - Lost Girls*, também não ofereceu conteúdo satisfatório, por ser apenas um trecho curto onde é apresentado um bibliotecário de referência. *The World God Only Knows* por sua vez possui uma temática absolutamente distante do objetivo deste artigo e a aparição de uma bibliotecária ocorre de maneira fugaz e superficial.

O último anime descartado foi o foco de uma longa discussão, ele apresenta um enredo que valoriza problemáticas de acesso e utilização maliciosa de informações, mostra uma bibliotecária em ação, sendo esta uma personagem bem trabalhada, mas ele em momento algum esbarrou nos três pontos mencionados como característicos da Ciência da Informação, depois de muito ponderar foi decidido não o utilizar.

5 Resultados

Dentre os onze animes pré-selecionados, cinco possuíam trechos que faziam menção ou referência à Ciência da Informação e suas práticas. As aparições da Ciência da Informação foram classificadas em dois tipos, as aparições no roteiro e as aparições em diálogos. A seguir a listagem destas aparições em paralelo com as características e possibilidades da Ciência da Informação. As aparições no roteiro ocorrem quando são colocados como centro da trama questões inerentes à Ciência da Informação, ou as características e a representação dela. Isto fica muito explícito em *Library War*, *Tatakau Shisho: The Book of Bantorra* e em *Read Yor Die. The TV*.

Em *Library War*, por exemplo, fica explícito isto, uma vez que o enredo é baseado nos acontecimentos em torno da *Statement on Intellectual Freedom in Libraries*² (Declaração sobre a Liberdade Intelectual nas Bibliotecas), que entrou em vigor no Japão em 1954 (emendada em 1979), e os termos são um pouco diferentes da *Freedom of the Library Law* (Lei da Liberdade da Biblioteca). A história toda se passa em ambientes e com personagens que nos evocam a sensação familiar à atuação enquanto bibliotecário, pesquisador e ativista da área. Este anime inclusive se difere muito dos outros por não inserir grandes elementos de fantasia ou eventos que fogem a realidade.

Por outro lado, *Read Yor Die. The TV*. Possui a mesma característica de se apegar a realidade, entretanto insere elementos de ação e ficção para desenvolver seus personagens e trama. O enredo se passa em uma história alternativa do mundo onde o Império Britânico manteve-se uma grande superpotência. O serviço secreto do Império é garantido pela *Dokusensha*, uma agência de inteligência externa que trabalha na real Biblioteca Britânica e sua Divisão de Operações Especiais (Serviço de inteligência Britânico, como é mais conhecido) também é muitas vezes mencionada.

Por último nos animes com uma narrativa que envolva a Ciência da Informação temos o *Tatakau Shisho: The Book of Bantorra*. A história se passa em um mundo onde pessoas mortas se transformam em livros e qualquer um que ler um livro pode aprender o seu passado, estes são armazenados nas bibliotecas. A principal delas é a Biblioteca Bantorra. Essa biblioteca é mantida pelos bibliotecários armados, que exercem habilidades sobrenaturais, e seu inimigo é um culto psicótico conhecido como Igreja Shindeki. À medida que a história avança, apresenta um mundo de tristeza e dor, e a injustiça e frugalidade da vida, bem como desejos pessoais. Em Bantorra o tópico da preservação, política de acesso e segurança da informação se mostra extremamente pertinente.

² O *Statement on Intellectual Freedom in Libraries* está disponível em: <http://www.jla.or.jp/portals/0/html/jiyu/english.htm> Acesso em: 02 nov. 2019.

Já no que diz respeito a aparições em trechos e falas dos personagens, foi percebido uma grande aparição de momentos onde fica claro a necessidade ou a apresentação de alguma competência relativa à Ciência da Informação. Foram obtidos os seguintes trechos:

Trecho 1: *No Game, No Life!* - Ep. 5. Entre 16min e 40s – 18min e 38s.

“Quem tem conhecimento vence” assim afirma Sora no anime *‘No Game No Life’*.

Isso é válido ainda mais em um mundo ficcional onde tudo se resolve por meio de jogos. Em nosso mundo também certos conhecimentos podem ser decisivos. Nesse universo o conhecimento, especialmente em estatística, matemática e estratégia, é de suma importância para sobrevivência e progresso dos irmãos protagonistas Shiro e Sora. Segundo o general, estrategista e filósofo chinês Sun Tzu no livro *‘A Arte da Guerra’* (obra publicada no século V) afirma que:

O conhecimento de todos os recursos, a coragem, a determinação e o rigor são as qualidades que devem caracterizar aquele que investe a dignidade de general. São virtudes necessárias que devemos adquirir a qualquer preço. Somente elas podem tornar-nos aptos a marchar dignamente à frente dos outros. (SUN TZU, 2002, p.12 -13).

Os protagonistas do anime afirmam “esse conhecimento transforma a possibilidade de 1,92% em 100%”, ou seja, quem detém o conhecimento tem mais possibilidade de vencer. A história do anime se passa em um momento de guerra entre raças, e como eles possuem o menor conhecimento estão perdendo seu território e riquezas, os quais já são escassos. Então Sora e Shiro estudam de forma desenfreada uma forma de vencer, mas não encontram informações suficientes e afirmam: “ Só um idiota começa uma guerra que não pode vencer” novamente reforçando a importância da informação.

Trecho 2: *No Game, No Life!* - Ep. 6. Entre 2min 31s – 4min e 40s.

[...] (os) livros que contém esse conhecimento e o lugar (a biblioteca) onde são guardados possuem tanto valor quanto uma vida.” É isso que a bibliotecária Jibril, uma membra da raça Flügel, diz a Sora e Shiro quando é desafiada por eles com o objetivo de recuperarem a biblioteca real.

Esse trecho demonstra a suma importância dos livros e do conhecimento que é guardada na biblioteca em que Jibril é guardiã. Os irmãos oferecem como prêmio, caso ela ganhe o desafio, mais 40 mil livros eletrônicos do nosso mundo. Ela fica contente com a possibilidade de ganhar esses livros.

Essa visão da biblioteca como local de guarda de livros e conhecimento era muito forte na Idade Média, onde os monges bibliotecários guardavam literalmente com a vida as obras que eram depositadas nas bibliotecas dos mosteiros. E o ambiente em que ocorre o enredo do anime lembra muito a Idade Média. O livro *‘Nome da Rosa’*, de Umberto Eco, resume muito bem essa visão, como consta nesse trecho:

A biblioteca nasceu segundo um designio que permaneceu obscuro para todos através dos séculos e que nenhum dos monges é chamado a conhecer. Só o bibliotecário recebeu o seu segredo do bibliotecário que o precedeu, e comunica-o, ainda em vida, ao bibliotecário ajudante, de modo que a morte não o surpreenda privando a comunidade daquele saber. E os lábios de ambos estão selados pelo segredo. Só o bibliotecário, além de saber, tem o direito de se mover no labirinto dos livros, só ele sabe onde encontrá-los e onde repô-los, só ele é responsável pela sua conservação. Os outros monges trabalham no scriptorium e podem conhecer o elenco dos volumes que a biblioteca encerra. Mas um elenco de títulos freqüentemente diz muito pouco, só o bibliotecário sabe, pela colocação do volume, pelo grau da sua inacessibilidade, que tipo de segredos, de verdades ou de mentiras o volume encerra. (ECO, 1983, p. 27).

Trecho 3: *No Game, No Life!* – Ep. 6. Entre 6min e 43s – 6min e 53s.

Jibril seria o mais próximo de um bibliotecário nesse cenário, dando até mesmo sua vida em troca de mais conhecimento e protegendo o lugar onde são mantidos. “E se eu não sei, eu posso descobrir! E é assim que nascem novos conhecimentos!”

Dessa maneira que Jibril demonstra a ação esperada de um bibliotecário de referência. Grogan explica que ao bibliotecário de referência é:

[...] preciso possuir conhecimentos bibliográficos e proficiência para fazer as buscas, a fim de fornecer uma resposta tecnicamente competente a consultas do tipo 'você tem algo sobre pistolas de jato de areia e suas aplicações?', 'qual a disposição dos exércitos na batalha de Minden em 1759?', 'estou à procura de livros que tratem especificamente de estampilhas ou selos fiscais', 'qual a inscrição gravada na pedra da piscina de Siloé?', 'eu queria uma descrição de um dia típico num mosteiro beneditino, para usar num romance'. Todo bom bibliotecário de referência sentiria justificadamente uma sensação de realização profissional ao vencer o desafio intelectual representado por essas questões. (GROGAN, 1995, p.16).

Trecho 4: *Log Horizon* – Ep. 11. Entre 4min e 05s – 5min.

Neste trecho o personagem principal Shiroe se encontra em seu escritório escrevendo e pensando em uma forma de catalogar e organizar todo o material intelectual produzido na cidade onde habita. Isto é manifestado em sua fala: "precisamos ter conhecimento e informação... Se um cozinheiro ou artesão faz algo, eles podem criar coisas que não existiam em Elder Tale..."

Esse trecho nos leva de volta a fala de Saracevic sobre a importância da Ciência da Informação no desenvolvimento de uma sociedade:

A biblioteconomia tem uma longa e orgulhosa história, remontando a três mil anos, devotada à organização, à preservação e ao uso dos registros gráficos humanos. Essas atividades são realizadas pelas bibliotecas não apenas como uma organização particular ou um tipo de sistema de informação, mas principalmente, como uma instituição social, cultural e educacional indispensável, de valor comprovado muitas vezes ao longo da história humana e através das fronteiras das diferentes culturas, civilizações, nações ou épocas. (SARACEVIC, 1996, p. 48).

O trecho em si é uma referência direta a necessidade das cartas de patente e de uma organização informacional pública.

Trecho 6: *Log Horizon* – Ep. 19. 8min e 58s – 11min e 50s, e 13min e 38s – 14min e 22s.

Mas o que temos aqui? Metadados? Big data? Gerenciamento de equipe? Processamento de informação? Planejamento estratégico? A resposta é "tudo junto e misturado". Este trecho de *Log Horizon* nos coloca de frente com a ideia de um profissional que precisa estar sempre processando grandes volumes de informações para prever as tendências.

Seja em uma batalha para manter todos vivos, ou em uma empresa para encontrar as possibilidades de uma saída estratégica em um momento de crise. O profissional com a competência apelidada por eles "*full control encounter*" (encontro de controle total) terá a capacidade de garantir vantagens a instituição a qual servir em qualquer ambiente que ela invista, desde que ele tenha acesso aos dados adequados e liberdade para coordenar as operações.

6 Considerações Finais

A partir das investigações realizadas foi possível constatar a presença da Ciência da Informação em diferentes contextos e ambientes ficcionais dos animes. Não é incomum a aparição de bibliotecários dentro do universo dos animes, principalmente quando este tem como foco o ambiente escolar. Entretanto a Ciência da Informação se mostra presente de forma quase que subliminar, muitas vezes ligada ao enredo da história ou as necessidades específicas dos personagens, já que estes frequentemente precisam buscar informações sobre o que irão enfrentar. Esta presença nos animes, ou em outro grupo qualquer de material ficcional, é importante para manter viva a inspiração de profissionais da área e aspirantes ao mesmo.

Os animes fazem parte da vida e realidade de grande parte dos jovens e adolescentes. Muitas vezes estes se inspiram nos personagens, buscando ali uma referência para continuarem a seguir em busca de suas habilidades e sonhos. Nós vimos em cada um desses personagens, exemplos de superação e força que poderiam nos inspirar, e até mesmo inspiraram outros a entrar para ou não desistir do curso de Biblioteconomia e demais áreas, como Arquivologia e Museologia, ligadas a Ciência da Informação.

Então, sim, há um importante valor a ser tirado destes materiais e destas representações. Pode-se dizer que há até uma necessidade de ressaltar estas aparições a outros profissionais e estudantes. Biblioteconomia por exemplo não é o curso sonhado pela maioria dos estudantes que ingressam atualmente, não se ouve nas famílias incentivo para a dedicação a esta área. Muito provavelmente pela ausência desta representação midiática, entretanto foi observado os animes há muito tempo vem mostrando nossa área em ação.

No decorrer do tempo, com as mudanças dos suportes documentais e a informatização dos processos de produção de registros do conhecimento, as unidades de informação (arquivos, bibliotecas e centros de documentação) deixaram de ser espaços para estoque e passaram a ser um local de difusão. De igual modo, a atuação do bibliotecário, com forte influência da Ciência da Informação, com perspectiva pós-custodial buscou se adequar às novas demandas, pois gerir informação e conhecimento na atualidade requer muito conhecimento técnico, gerencial e estratégico para administrar acervos diversificados (do tradicional papel ao nanodigital), em instituições diferentes, podendo ser escola, centros culturais, empresas etc. Sendo assim a utilização de animes mesmo que de maneira estritamente específica pode ser de grande valia para a imagem de nossa área.

A ideia de mostrar para mais pessoas que os animes tem muito a nos ensinar não se mostra fútil, uma vez que podem ser utilizados facilmente como método de iniciação a leitura em aliança com mangás e fazendo conexões com a literatura comum. Além de possuírem exemplos carismáticos de como nossa área é necessária em aspectos sociais, políticos e intelectuais. Somos bibliotecários, profissionais da informação, gestores do conhecimento, guardiões da produção intelectual, tudo isso é de grande importância e nosso valor precisa ser divulgado pelas mais diversas mídias.

Referências

BORKO, Harold. Information Science: What is it? **American Documentation**, v.19, n.1, p.3-5, jan. 1968. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/2532327/mod_resource/content/1/OqueéCI.pdf Acesso em: 02 nov. 2019.

DWORKIN, Ronald. O que é uma vida boa?. **Revista Direito GV**, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 607-616, dez. 2011. DOI: <https://doi.org/10.1590/S1808-24322011000200010> Disponível em: <http://ref.scielo.org/msb7mj> Acesso em: 16 abr. 2020.

ECO, Umberto. **O nome da rosa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1983.

FARIA, Mônica Lima de. História e narrativa das animações nipônicas: algumas características dos animês. **Actas de Diseño**, Palermo, año 3, v. 5, p.150-157, jul. 2008. Disponível em: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/1_libro.pdf Acesso em: 16 abr. 2020.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GROGAN, Denis Joseph. **A prática do serviço de referência**. Brasília: Briquet de Lemos, 1995.

LIBRARY War. Direção: Takayuki Hamana. Roteiro: Takeshi Konuta. Música: Yugo Kanno. [Tókyo]: Production I.G, c2008. 1 *Blu-ray, widescreen, color*. Baseado na *Light Novel* e mangá homônimos "Library War", de Hiro Arikawa.

LOG Horizon. Direção: Shinji Ishihara. Roteiro: Toshizo Nemoto. Música: Yasuharu Takanashi. [Tókyo]: Satelight, c2013. 1 *Blu-ray, widescreen, color*. Baseado na novela, *Light Novel* e mangá homônimos "Log Horizon", de Mamare Touno.

MOLINÉ, Alfons. **O Grande Livro dos Mangás**. São Paulo: JBC, 2004.

MORIGI, Valdir Jose; KUSSLER, Natan Fritscher; MASSONI, Luis Fernando Herbert. Bibliotecários em animês: representações ficcionais e realidade. **Informação & Informação**, Londrina, v. 22, n. 3, p. 320-345, set./out. 2017. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/28366> Acesso em: 16 abr. 2020.

NO Game, No Life! Direção: Atsuko Ishizuka. Roteiro: Jukki Hanada. Música: Super Sweep. [Tókyo]: WMadhouse, c2014. 1 *Blu-ray, widescreen, color*. Baseado nas *Light Novel* e mangá homônimos "No Game, No Life!", de Yū Kamiya.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. História e literatura: uma velha-nova história. **Débats**. jan. 2006. DOI: <https://doi.org/10.4000/nuevomundo.1560> Disponível em: <https://journals.openedition.org/nuevomundo/1560> Acesso em: 02 nov. 2019.

QUEIROZ, Daniela Gralha de CAneda; MOURA, Ana Maria Mielniczuk de. Ciência da Informação: história, conceitos e características. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 25-42, ago./dez. 2015. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/EmQuestao/article/view/57516> Acesso em: 02 nov. 2019.

READ Yor Die. The TV. Direção: Koji Masunari. Produção: Koji Masunari; Tomonori Ochikoshi. Roteiro: Hideyuki Kurata. [Tóquio]: J. C. Staff; Studio Deen, c2003. 1 *Blu-ray*, widescreen, color. Baseado nas Light Novel e mangá "Read or Die?", de Hideyuki Kurata.

SARACEVIC, Tefko. Ciência da informação: origem, evolução e relações. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 41-62, jan. /jun. 1996. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/235> Acesso em: 02 nov. 2019.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SUN TZU. **A arte da guerra**. Porto Alegre: L&PM, 2002.

TATAKAU Shisho: The Book of Bantorra. Direção: Toshiya Shinohara. Produção: Yoshiyuki Itō; Kōhei Kawase; Tetsurō Saitō e Kōji Kajita. Roteiro: Mari Okada. Música: Yoshihisa Hirano. [Tókyo]: David Production, c2009. 1 *Blu-ray*, widescreen, color. Baseado na *Light Novel* homônima "The Book of Bantorra" de Ishio Yamagata e no mangá "Tatakau Shishoto Koisuru Bakudan" de Kokonotsu Shinohara.

VERGARA, Sylvia Constant. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração**. São Paulo: Atlas, 2010.

Artigo submetido em: 04/11/2019.
Aceito em: 12/03/2020.

UFCA UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CARIRI

Centro de Ciências Sociais Aplicadas
Mestrado Profissional em Biblioteconomia



Este periódico é uma publicação do [Programa de Pós-Graduação em Biblioteconomia](#) da [Universidade Federal do Cariri](#) em formato digital e periodicidade quadrimestral.