

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017

GT-06 – Informação, Educação e Trabalho

A PÁTICA PROFISSIONAL DO BIBLIOTECÁRIO EM ANIMÊS

Valdir Jose Morigi – (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS)

Luis Fernando Herbert Massoni - (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS)

Natan Fritscher Kussler – (Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS)

THE LIBRARIAN'S PROFESSIONAL PRACTICE IN ANIMES

Modalidade da Apresentação: Comunicação Oral

Resumo: Este trabalho estuda representações sobre bibliotecários em quatro animações japonesas, conhecidas no Ocidente como “animês”. Tem como objetivo compreender de que maneira se manifestam as representações sobre bibliotecários em animês, analisando o enredo, seu ambiente e as características físicas, psicológicas e sociais dos personagens bibliotecários. Pesquisa fundamentada na Teoria das Representações Sociais e na Informação, estabelecendo conexões e aproximações entre as duas. Afirma que o paradigma social da informação é o mais adequado para a reflexão proposta entre os dois conceitos. O estudo usa metodologia qualitativa, de natureza básica, e emprega a narratologia como método de análise, considera os elementos como o enredo, o cenário e os personagens bibliotecários, demonstrando como estes estão inseridos no ambiente e nas tramas dos enredos dos animês. Mostra que as representações sobre os bibliotecários em animês estão ancoradas principalmente na visão do bibliotecário como guardião, visão essa que ainda perdura nos dias de hoje no imaginário social. Discute como as tensões e práticas dos bibliotecários analisados nos animês se relacionam com a formação e a prática profissional dos bibliotecários. Conclui que os personagens bibliotecários nos animês ocupam posições de poder, envolvendo a gestão e a liderança das unidades de informação, e são percebidos de forma dicotômica, como profissionais “apáticos” ou “engajados”.

Palavras-Chave: Bibliotecários em Animês; Representações Sobre Bibliotecários; Representações Sociais; Informação.

Abstract: This work studies representations about librarians on four Japanese animations, known in the West as “anime”. It has as an objective to understand how representations about librarians in anime are manifested, analyzing the plot, its’ environment, and the physical, psychological and social characteristics of the librarian characters. This research is based on the Social Representations Theory and on Information, establishing connections and approximations between both of them. It affirms that the information social paradigm is the most adequate for the proposed reflection between the two concepts. This study has a qualitative methodology, is basic by nature and utilizes

the narratology as an analysis method, considers elements like the plot, the scenery and the librarian characters, showing how they are inserted on the animes' environment and on their plots. It shows that the librarian representations on animes are anchored mainly on the vision of the librarian as a guardian, a vision that still endures nowadays on the social imaginary. It discusses how the tensions and practices of the analyzed librarian characters on the animes are related to the formation and the professional practices of the librarians. It concludes that the librarian characters on the animes are in positions of power, involving management and leadership on information unities, and are perceived in a dichotomous way, as "apathetic" or "engaged" professionals.

Keywords: Librarians in Animes; Representations About Librarians; Social Representations; Information.

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se destina a investigar como os bibliotecários são representados na cultura e na sociedade japonesa, tendo como objeto de estudo os animês, mais especificamente os animês seriados exibidos na televisão. Através deles, pretende-se ter uma compreensão de como os japoneses veem o bibliotecário inserido em seu contexto profissional, social e cultural. Ela se faz necessária principalmente pela falta de informações que temos sobre bibliotecas no Oriente, já que a maioria das pesquisas científicas é centrada principalmente nas bibliotecas europeias ou norte-americanas.

As produções culturais ficcionais ou científicas de um determinado país, para além do caráter ideológico e político que exercem ao transmitirem as mensagens através das narrativas fictícias, possibilitam também conhecer um modo de pensar o mundo e as suas relações. No Japão, as produções ficcionais midiáticas mais conhecidas são os seus desenhos, apresentadas no Ocidente como “animês”. Animações japonesas como *Dragon Ball Z* e *Pokémon*, entre outras, ganharam grande destaque no Ocidente, mas ainda são pouco valorizadas como objetos de estudo. Apesar de serem produtos ficcionais que não podem ser confundidos com a realidade, os animês podem mostrar uma determinada visão cultural sobre alguns fenômenos ou pessoas – nesse caso, a visão dos japoneses sobre a profissão do bibliotecário.

O questionamento levantado a partir dos aspectos elencados é: como os bibliotecários são representados nos animês? A partir dessa indagação, o estudo tem por base a Teoria das Representações Sociais (TRS) de Serge Moscovici, relacionando-a com o conceito de informação, formando a parte teórica da pesquisa. Como metodologia, é utilizada a narratologia, para que as características que constituem os personagens e os enredos nos quais estão inseridos possam ser conceituados e explicados.

Quatro animês contemporâneos foram analisados nesta pesquisa: *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009), *Another* (2012), *Library War* (2008) e *The World God Only Knows* (2010). As análises de seus personagens foram disponibilizadas de forma descritiva para permitir seu detalhamento. Por último, as considerações finais apresentam as ancoragens em que estão assentadas as representações sobre os bibliotecários a partir dos personagens dos animês analisados. As representações fortalecem concepções tradicionais sobre as práticas biblioteconômicas, reforçando um imaginário sobre a profissão.

2 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E INFORMAÇÃO: ARTICULANDO TEORIAS

A TRS e a informação estão ligadas de diversas formas, pois além de os conceitos estarem intimamente relacionados, seus históricos são bem similares. Ambos tiveram que se opor (a informação mais recentemente) a paradigmas individualistas, que não consideravam os aspectos socioculturais dos conceitos e os dois compartilham processos, como a classificação (ancoragem). Assim, abordaremos os conceitos de representações sociais, baseado no trabalho de Serge Moscovici, e de informação.

O conceito de representações coletivas de Émile Durkheim é compreendido como um fenômeno estático, um conjunto enumerativo de características. Já as representações sociais de Moscovici (2011) têm um caráter dinâmico e mutável, sendo mais voltadas a explicar a gênese das representações através das relações e comunicações entre os indivíduos dentro de uma sociedade. Essas representações estarão sempre mudando de acordo com a cultura e a história do grupo.

Com essas bases estabelecidas, Moscovici via de forma crítica pressupostos funcionalistas e positivas de teorias já existentes, visto que elas não explicavam outras realidades, ou seja, em outras dimensões (ALEXANDRE, 2004). Para Moscovici, era preciso ir além dos processos individuais, enquanto a teoria dominante tinha um foco individual nos comportamentos, fruto principalmente da tradição behaviorista.

Com a TRS, o foco mudou do individual para o coletivo. As representações focam-se, como diz Jodelet (2001), na relação das pessoas com o objeto, que pode ser um indivíduo, um grupo, uma ideia, uma classe, etc. A representação de um objeto é um processo mental que serve para preencher a sua ausência, ou seja, estando presente mesmo quando o objeto está fisicamente distante. Toda a relação estabelecida com o objeto também vai depender de outras atividades mentais, como percepção, memória, entre outras.

Ao representarmos um objeto, de acordo com Moscovici (2011), nós tornamos familiar algo que não é familiar. Esse é o grande propósito da representação social: aproximar do sujeito algo que não lhe é familiar, algo que ele pode considerar estranho. Moscovici parte do senso comum e o conhecimento popular, muitas vezes desprezados em comparação ao conhecimento científico.

O processo da formação de uma representação social divide-se em duas partes: ancoragem e objetivação. Moscovici (2011) define a ancoragem como uma classificação. Ao comparar o objeto com um protótipo, encaixamos o objeto em determinada categoria

(mesmo que ele não se encaixe nela, nós o “ajustamos”, forçando seu encaixe) e isso nos permite ter uma aproximação com algo que nos é estranho. Jodelet (2001) complementa esse conceito, afirmando que a ancoragem serve a dois propósitos: situar o objeto em uma rede de significação, dando-lhe coerência, e inserir o objeto em um sistema nocional, isto é, incluir uma novidade no quadro de pensamentos já conhecidos. Essa classificação não é uma maneira de rotular, e sim um modo de compreender as características do objeto.

Após a ancoragem surge a objetivação, que é mais atuante, quando a abstração feita é então materializada. Moscovici (2011, p. 71-72) descreve a objetivação como sendo o ato de “[...] reproduzir o conceito em uma imagem”. É onde se centralizará o núcleo da representação e é como essa representação poderá se enraizar na sociedade. Por exemplo, a ideia de “bibliotecária” pode ser encaixada na mente em comparação com um protótipo já conhecido, de acordo com experiências anteriores e a cultura do sujeito. Após essa categorização, forma-se a imagem, que, em uma visão estereotipada, poderia ser uma “senhora rígida”, “de coque”, que “usa óculos e pede por silêncio na biblioteca”.

Entretanto, uma representação não é uma cópia idêntica do objeto ou fenômeno representado, exatamente pelo fato de o sujeito que faz o processo da representação estar inserido em um determinado contexto socioeconômico e cultural, sendo que a representação reflete esse contexto. Jodelet (2001) alerta para o hiato entre o objeto e o seu referente, que pode ocorrer de três maneiras: a distorção, quando os atributos do objeto se encontram acentuados ou minimizados, de acordo com um contexto específico; a suplementação, quando se acrescenta ao objeto características que ele não possui; e o desfalque, onde há a retirada de atributos que pertencem ao objeto.

Outro aspecto a ser considerado é como e onde as representações se manifestam depois de formadas. Elas surgem espontaneamente em nosso cotidiano, e também podem, como destaca Goffman (2002), variar de acordo com o público. Representamos papéis ao interagirmos com as pessoas, inclusive quando exercemos nossas profissões. Nós agimos de maneira diferente, portanto, de acordo com o público ao qual nos dirigimos. Não falamos com nosso chefe da mesma maneira como falamos com familiares e amigos íntimos, por exemplo. Inseridas no cotidiano, essas representações dão uma impressão de realidade, que pode ser facilmente quebrada pelos erros do “ator”. Há um jogo de relações entre indivíduos, sempre presente, da mesma maneira que está presente na cultura.

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP

Domingos Sobrinho (2000) apresenta o conceito de *habitus*, baseado no sociólogo Pierre Bourdieu, definido por como um esquema de percepções criado por um grupo ao longo de suas experiências, dando uma conformidade e uma constância de práticas e ações desenvolvidas ao longo do tempo. Outra de suas características é a de ser, como afirma Domingos Sobrinho (2000, p. 118), “[...] espontaneamente orquestrada [...]”, ou seja, é formada de maneira natural pelo grupo, muitas vezes inconscientemente, sem que ninguém tenha controle sobre elas. Esta definição de *habitus* está relacionada com o conceito de representações sociais, entendido por Domingos Sobrinho (2000, p. 119) como “[...] uma forma de conhecimento socialmente elaborado e partilhado tendo um objetivo prático e concorrendo à construção de uma realidade comum a um conjunto social [...]”, servindo também como orientação de ações e práticas. Toda representação, por conseguinte, está ligada a esse esquema coletivamente formado. É importante também notar que é um sistema em constante formação, pois todo o conhecimento gerado por um grupo é interminável e constante.

As representações sociais estão presentes no nosso cotidiano, ainda que não as percebemos, pois são processos mentais e culturais que podem ser explicados através de várias páginas, mas que passam tão rápido por nossas mentes que, muitas vezes, sequer os notamos. Essa produção incessante de imagens e de novos conhecimentos está diretamente ligada com a maneira como as informações são produzidas e com contextos socioculturais, conforme veremos a seguir.

O termo “informação” possui muitos significados em variadas áreas, não apenas na Ciência da Informação. Ele tem ganhado mais destaque nos últimos anos devido ao rápido desenvolvimento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) que causaram inúmeras mudanças sociais, políticas e culturais ao redor do mundo. Nesse sentido, cresceram também os estudos sobre o que é informação, como ela é utilizada e/ou manipulada e quais as maneiras de se lidar com ela.

Ao lidarmos com informação, estamos diante de um termo polivalente. Capurro e Hjørland (2007) apresentam muitos trabalhos de diferentes disciplinas que tentam definir o que é informação. Os autores, no entanto, lembram que conceitos teóricos não devem ser avaliados pela sua “veracidade”, e sim pela sua utilidade dentro de uma determinada teoria. Não existem, portanto, conceitos verdadeiros ou falsos para um termo como “informação”.

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP

Capurro (2003) define três paradigmas de forma a compreender o conceito de informação: o paradigma físico, no qual a informação é um objeto passado de um emissor para um receptor; o paradigma cognitivo, que aborda a informação no sentido de como ela é trabalhada, através de aspectos cognitivos e mentais dos seus usuários; e o paradigma social, que situa o usuário (sujeito) em um contexto sociocultural do qual ele não pode ser separado. Araújo (2010) acrescenta que esses três paradigmas não se opõem um ao outro, mas se complementam. Ou seja, um responde às perguntas que o outro não poderia explicar.

O paradigma social surge, de acordo com Araújo (2010), no início dos anos 90, mesma época da popularização da internet. Não é coincidência, portanto, que tenha surgido no ápice do desenvolvimento das TICs. Capurro e Hjørland (2007, p. 162) afirmam que “[...] a tendência tem sido de re-humanizar o conceito de informação; isto é, colocá-la no contexto cultural.” A informação dependeria, então, de um contexto, deixando de ser algo meramente físico e passando a ser social. É nesse sentido que ela vai se relacionar com as representações sociais e é assim que ela será analisada neste trabalho.

Utilizando conceitos do filósofo francês Michel Foucault, Frohmann (2008) aborda a materialidade e o poder da informação através da documentação como elemento fundamental para seu caráter social. Embora Foucault fale de enunciados e não de documentação, sua análise é útil para perceber o impacto social da informação (ou melhor, sua energia), que cresce conforme os documentos vão sendo institucionalizados. É importante perceber que essa materialidade não se refere à existência física do objeto (livro, revista, jornal, etc.), mas de acordo com seu poder de criar efeitos. O autor também destaca a materialização da informação através de tecnologias, em especial os documentos digitais, que têm um poder alto e grande velocidade.

Dessa maneira, através de instituições e/ou tecnologias que surgem através de relações sociais, a informação ganha o seu caráter social, o seu poder. Por estar inserida nas práticas sociais, Marteleto (2003) estuda o conceito de informação em movimento, que está sempre fluindo, de maneira incessante, em nosso cotidiano. Em vez de um objeto físico classificável, imóvel, que existe independente de seu uso, a autora estuda a informação como produto de interações humanas.

É impossível, pensando dessa forma, dar um conceito claro de informação, porque vai depender da sua utilidade, por quem e em que contexto sociocultural ela é usada. Como

apontam Capurro e Hjørland (2007), uma pedra pode ser uma informação, mas ela trará informações diferentes se quem analisá-la for um geólogo ou um arqueólogo. Por isso, os autores também apontam a importância da representação da diversidade de assuntos em bases de dados diferentes. Estudando a informação sob um aspecto sociocultural, é preciso analisar como ela é transmitida e fixada através de relações sociais em uma determinada cultura, além de analisar como ela é formada e compreendida através de representações. Dessa maneira, as conexões entre a TRS e as teorias e conceitos sobre informação podem ser explicitadas.

Conforme visto, as duas ideias têm a mesma gênese: relações sociais e as interações entre indivíduos na sociedade. Sendo assim, apresentam visíveis semelhanças e ligações entre si, em relações históricas que mostram que uma não pode existir sem a outra, embora as teorias surjam em períodos diferentes. As similaridades são notáveis até mesmo nas mudanças de paradigmas de cada campo ao longo de sua história: começam com um paradigma individualista, que observa um sujeito isolado e objetivo, até surgirem paradigmas que destaquem a multiplicidade e diversidade das relações entre os sujeitos que constituem o conceito.

A TRS de Moscovici parte do senso comum, ou seja, como o conhecimento social é construído em sociedade e como ele afeta e é afetado pela cultura. O paradigma social da informação, como relatam Araújo (2010) e Capurro (2003), parte deste mesmo princípio: concebe a informação como um fenômeno construído socialmente.

Em suma, as representações sociais e a informação são fenômenos sociais que estão ligados aos seus contextos de origem, à sociedade. Eles possuem aproximações, pois epistemologicamente são fenômenos constituídos a partir de processos histórico-socioculturais. As informações que produzimos e acessamos estão imersas em representações, devido aos seus contextos de origem. São conceitos que transcendem à visão disciplinar do conhecimento, podem ser trabalhados a partir de perspectivas multidisciplinares, interdisciplinares ou transdisciplinares, interligando o conhecimento das Ciências Sociais com o da Ciência da Informação.

Assim, entendemos que as representações sociais que circulam na sociedade a respeito dos bibliotecários podem auxiliar na compreensão de como o trabalho e as práticas profissionais são representados e reproduzidos no imaginário social. Estudar como bibliotecários são representados a partir dos personagens ficcionais presentes nas narrativas

que acessamos é um modo de entender o porquê que certos estereótipos sobre esses profissionais se propagam na atualidade.

3 METODOLOGIA E OBJETO DE ESTUDO

Esta pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa, com natureza básica, cunho descritivo e procedimento de coleta de dados documental. O corpus de pesquisa é formado por quatro animês: *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* (2009), *Another* (2012), *Library War* (2008) e *The World God Only Knows* (2010). Os dois primeiros foram selecionados a partir de conhecimentos prévios dos autores, que sabiam da presença dos bibliotecários na trama. Foi feito um pedido de sugestões em um grupo de fãs de animês no Facebook, e foi feita uma visualização prévia dos animês sugeridos para verificar a presença do bibliotecário na trama. Os dois últimos foram escolhidos, portanto, dentre essas sugestões, por um deles ser um animê especialmente focado em bibliotecas (*Library War*) e o outro por ter vários episódios focando totalmente na personagem bibliotecária (*The World God Only Knows*).

O método utilizado foi a narratologia, justamente por se tratar de histórias ficcionais, para que pudesse ser analisado tanto o enredo quanto as características dos personagens bibliotecários. A narratologia é um método relativamente novo em relação a outros, mas também usado de forma multidisciplinar, como é o caso desse trabalho. Os autores usados como base para esse método foram Gancho (2002), que fornece bons métodos de análise de personagens e enredo, e Motta (2013), que indica diversos caminhos de análise dentro do método.

A análise dos animês é feita de forma descritiva, destacando o seu enredo e o seu ambiente e como os personagens se encaixam com suas características físicas, sociais e psicológicas. Imagens retiradas de cenas dos animês também são utilizadas de forma a auxiliar na compreensão de como são construídas as representações sobre os bibliotecários.

4 AS REPRESENTAÇÕES SOBRE BIBLIOTECÁRIOS EM ANIMÊS

O objetivo deste estudo é compreender como se manifestam as representações sobre bibliotecários em animês, a partir da análise de seu enredo, seu ambiente e as características físicas, psicológicas e sociais dos personagens bibliotecários. Nos quatro animês analisados, foram selecionados quatro personagens bibliotecários, três mulheres e um homem (Figura 1). Apesar de seus enredos serem bem diferentes, diversas características em comum foram observadas nesses personagens, entre elas a sua relação

com a biblioteca, os livros e a informação, fundamentais para compreender como foram feitas as ancoragens.

Figura 1: Os Bibliotecários Presentes nos Animês.



Fonte: dos autores, 2017

A primeira personagem é Sheska, do animê *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. A história se passa no país fictício de Amestris, governado pelo exército. O governo militar de Amestris reflete boa parte do ambiente, com ampla dominação do exército na área política, econômica e social. Em um ambiente militar, muitas vezes o exército também determinará o que é certo ou errado, principalmente ao regular a alquimia (capacidade de alguns indivíduos de transmutarem a matéria através de três processos: compreensão, destruição e reconstrução). O ambiente de trabalho também é muito moldado por tensões, como guerras civis e disputas raciais e religiosas.

Os dois personagens principais são os irmãos Edward e Alphonse Elric. Quando crianças, foram abandonados pelo pai e criados apenas pela mãe, que veio a falecer pouco tempo depois do abandono paterno. Os pequenos irmãos tentam, através da alquimia, ressuscitar a sua mãe, e acabam pagando um preço alto. Alphonse perde o próprio corpo e Edward perde a própria perna como “preço” pela ressurreição da mãe. Desesperado,

**XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP**

Edward então sacrifica também o seu braço para fixar a alma de seu irmão em uma armadura. A partir de então, os dois partem em uma jornada em busca de uma maneira de recuperar os seus corpos originais.

Os irmãos tornam-se alquimistas federais e passam a pesquisar por uma substância lendária que pode ajudar a recuperar os seus corpos, chamada de Pedra Filosofal. Os dois procuram pelas obras de Tim Marcoh, um pesquisador da Pedra Filosofal que também tinha sido parte do exército, e, portanto, suas obras encontravam-se apenas na Biblioteca Central do Exército. No entanto, a biblioteca foi incendiada e as obras poderiam ter se perdido no incêndio. Para saber se as obras se encontravam na seção destruída pelo fogo, os irmãos procuram a antiga bibliotecária do local, Sheska.

Logo em suas primeiras cenas, duas características psicossociais da personagem ficam bem notáveis: sua “paixão exagerada por livros” e seu jeito de “atrapalhada”. Assim que entram em sua casa, os personagens percebem que só existem pilhas enormes de livros por toda a casa e nenhum móvel, e acabam encontrando Sheska por entre as pilhas de livros que ela própria derrubou. Ela admite, em seguida, que se atrapalha fazendo qualquer coisa que não seja ler livros e logo conta como foi demitida de todas as bibliotecas em que trabalhou por ficar lendo ao invés de trabalhar.

Em relação às características físicas, a personagem é uma garota aparentemente jovem, de cabelos castanhos curtos e espetados e utiliza óculos grandes e redondos. Ela possui uma altura mediana e sua primeira cena utiliza uma roupa informal, com uma blusa rosa, uma calça azul e meias. Ao terminar o trabalho, apresenta roupas mais formais, com um paletó lilás e um vestido comprido preto. Depois de voltar a trabalhar para a Biblioteca Central, utiliza o uniforme militar azul do exército.

A personagem, inicialmente, demonstra ter uma baixíssima autoestima, se denominando “inútil” e “lixo da sociedade”, o que poderia ser um reflexo da sua sensação de impotência em realizar-se em sua profissão. Sheska também apresenta uma memória “fotográfica”, lembrando detalhadamente de todos os livros que já leu, o que pode representar a visão do bibliotecário como “guardião” de uma biblioteca, quase sendo, ele próprio, a biblioteca, visto que todo o seu conteúdo está em sua mente. Usando sua memória “fotográfica”, Sheska recupera, palavra por palavra, o livro queimado que os irmãos procuravam.

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP

Essa visão de Sheska como uma bibliotecária “guardiã” é uma das ancoragens mais tradicionais da profissão de bibliotecário, presente ainda nos dias de hoje. Como os livros são as principais fontes de conhecimento no animê, isso também faz com que Sheska seja representada como uma guardiã do saber. A memória “fotográfica” da personagem também é uma característica que remonta ao papel do bibliotecário como “guardião da memória”. Entretanto, a personagem não necessariamente compreende todas as informações que possui, o que demonstra um novo desafio do bibliotecário na era moderna: a especialização do conhecimento. Sheska não entende de alquimia, de códigos e nem de como a informação que os irmãos procuram está em um livro codificado sobre alquimia, a garota acaba sendo útil por recuperar as informações contidas no livro queimado.

Essa tensão entre a guarda e o apego aos documentos e a sua real utilização e compreensão remonta à crise do paradigma custodial, em que o bibliotecário atua como guardião do saber. Esse paradigma, conforme Silva (2007), é estático, patrimonialista, historicista e tecnicista, sendo um de seus traços essenciais a sobrevalorização da custódia e da guarda do suporte de informação. O desenvolvimento tecnológico e a necessidade de acesso à informação transformaram a atuação do bibliotecário, que teve alterada a sua função de salvaguardar os documentos, sendo que hoje o profissional é visto como um gestor da informação, profissional melhor preparado para o paradigma pós-custodial em que vivemos.

O segundo bibliotecário é Chibiki, do animê *Another*, lançado em 2012. A história se passa em Yomiyama, no Japão, em 1998, tendo foco na Escola Fundamental Yomiyama Norte. 26 anos antes, um garoto da nona série da classe três dessa escola havia morrido em um trágico acidente e, como ele era muito popular, seus colegas se recusaram a aceitar sua morte, e tanto eles como professores passaram a agir como se ele estivesse vivo, reservando até mesmo um lugar para ele na foto de formatura. Contudo, depois desse ano, misteriosas mortes envolvendo pessoas que tinham relação com a classe começaram a ocorrer. Com o passar do tempo, notou-se que essas mortes ocorriam sempre que a classe tinha um estudante a mais em relação à turma de 1972. O aluno extra seria um “espírito” de alguém morto e as memórias das pessoas que conheciam o aluno em vida, bem como registros escolares, são magicamente alterados para que ninguém perceba que ele está morto.

O personagem principal é Kouichi Sakikabara, que foi transferido de uma escola particular em Tóquio para a Escola Fundamental Yomiyama. Conquanto, como teve um

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP

pneumotórax, não conseguiu comparecer às primeiras aulas. A entrada tardia de Kouichi na escola representa que a classe teria um aluno a mais em relação à turma de 1972, o que poderia ser um gatilho para o início das mortes. Os aspectos morais do ambiente são reflexo da maldição da escola. A classe tem uma “comissão de contramedidas”, um pequeno grupo de alunos que tomam providências de forma a parar a maldição. As regras da turma são, assim, estabelecidas por esse grupo, e até mesmo os professores devem cumpri-la.

Com o objetivo de parar a maldição, os personagens Kouichi Sakikabara e Mei Misaki iniciam uma investigação sobre o passado da classe três da nona série, se juntando com outros personagens ao longo do enredo para que, juntos, consigam acabar com as mortes que começam a ocorrer novamente. Entre os personagens que ajudam Kouichi, encontra-se o bibliotecário da Escola, Chibiki.

Chibiki é um homem magro, alto, velho, de cabelos brancos até os ombros. Ele tem a voz grave e baixa, além de utilizar óculos e, em sua primeira cena, ele aparece com um casaco preto e longo, uma camisa azul escura e uma calça preta, mas em todas as cenas seguintes ele aparece sem o casaco. Seu rosto aparenta ter sempre a mesma expressão, pois ele nunca sorri ou demonstra qualquer tipo de emoção.

Em relação às suas características psicológicas, Chibiki é talvez o personagem mais frio e com autocontrole do animê. Quando um dos professores se suicida diante da classe, todos se desesperam, mas Chibiki aparece e restaura o controle, tomando as rédeas da situação e mandando todos saírem da sala. Apesar disso, ele admite sentir medo e culpa. Inicialmente, ele era o professor “orientador” da turma quando tudo começou, em 1972. Mais tarde, renunciou à sua posição, permanecendo como bibliotecário, por dois motivos: por medo de morrer, pois professores também eram afetados pela maldição, e pela culpa que sentiu por ter permitido que tudo acontecesse. Sua profissão de bibliotecário é, portanto, um “refúgio”, tanto da maldição quanto da culpa que ele sente. Essa situação é algo que remete também a uma situação similar em nossa sociedade: a de um professor deslocado para a biblioteca.

O personagem também não tem muitas relações sociais, sendo considerado antissocial por alguns alunos. É visto como o “mestre da biblioteca”, outra representação que reforça a ideia de um “guardião” da biblioteca e dos livros. Apesar disso, Chibiki se importa muito com os alunos e os ajuda ao longo do animê a desvendar o mistério. Contudo, tem suas habilidades limitadas por fatores sobrenaturais que atrapalham o

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP

compartilhamento da informação, visto que os documentos são alterados para que ninguém saiba quem é o aluno morto. O bibliotecário, assim como Sheska, também se depara com dificuldades externas, que mostram que o acesso físico ao documento não é essencial. Chibiki ajuda os alunos nesse sentido, ao fazer cálculos estatísticos sobre quais medidas disciplinares ajudaram a afastar a maldição desde o seu início.

A terceira bibliotecária analisada é Iku Kasahara, do animê *Library War*. A história se passa em Tóquio, na Era Seika, uma era fictícia japonesa. Logo no início dela, foi aprovado o Ato de Purificação da Mídia, lei que autoriza a censura para controlar publicações que ameacem a “santidade das tradições” e a “ordem pública”. Essa censura é carregada pelo Comitê de Purificação da Mídia, um órgão que tem a autorização para usar a força no exercício de suas funções, podendo confiscar e destruir documentos. Para proteger a liberdade de expressão, as bibliotecas se uniram e formaram a Tropa Bibliotecária de Kanto, uma organização de defesa que se opõe à censura, criando o Ato de Libertação Bibliotecária.

A Biblioteca Central de Kanto, que é a base de operações da Tropa Bibliotecária, é onde se passa grande parte do animê. Devido à resistência das bibliotecas à censura, criou-se uma espécie de guerra civil. O animê centra-se no conflito entre esses grupos, tendo foco na Tropa Bibliotecária de Kanto, que tem a missão de recuperar os livros censurados.

As divisões sociais e morais do ambiente são mostradas principalmente na dualidade dos dois grupos, entre uma moral e uma sociedade mais conservadora, em prol de uma “ordem pública”, e uma sociedade e moral mais libertária, com liberdade de expressão e contra a censura. Os limites morais e sociais são definidos principalmente por essas duas instituições. Esse conflito molda os personagens, que têm grande preocupação com os documentos e com o futuro do país. É nesse contexto que se encontra a jovem bibliotecária Iku Kasahara, personagem principal do animê, que faz parte da Tropa Bibliotecária de Kanto.

Iku Kasahara é uma mulher de cabelo bem curto e castanho, tem 1,70m de altura e 22 anos de idade. A altura e a idade da personagem são apresentadas em uma espécie de perfil logo nos primeiros episódios. Seu tom de voz costuma ser bem alto, o que reflete sua personalidade. Inicialmente, ela usa roupas verde-escuro militares, mas ao entrar para a Força de Tarefas ela utiliza o uniforme, uma camisa branca com gravata e saia azul escura. Quando está no dormitório, utiliza uma calça vermelha e uma camisa branca com mangas vermelhas. Ela também corre extremamente rápido.

**XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP**

Quanto aos aspectos psicológicos, ela é bastante impulsiva, decidida e apaixonada por livros, descrita como “uma idiota de cabeça quente”. Ela frequentemente discute com seus superiores, toma ações precipitadas, principalmente quando envolvem salvar livros. Sua conexão com livros é evidente desde o primeiro episódio, quando ela se arrisca a ser presa pelo Comitê de Purificação da Mídia para salvar um livro. Ela briga com colegas que criticam seu livro preferido e diz que se tornou bibliotecária para “proteger livros”.

A personagem apresenta características iniciais de preguiça e instabilidade emocional. Constantemente é vista dormindo nas aulas de Biblioteconomia e esquecendo as teorias, o que reflete em um péssimo atendimento aos usuários e faz com que ela se perca na biblioteca. Devido a isso, ela recebe, durante o animê, muitas críticas de colegas e superiores, o que a faz chorar constantemente, mas que também a incentivam a melhorar.

Ao contrário também da “antissociabilidade” observada nos outros personagens, Iku é uma personagem bastante sociável, que fala bastante e se dá bem com seus colegas, tendo um perfil de bibliotecária mais ativa e até mesmo engajada politicamente. Contudo, ela também tem uma característica em comum com os outros personagens: dificuldades na profissão. Como os bibliotecários também são militares, a personagem não consegue conciliar as duas funções ao mesmo tempo. Constata-se uma tensão, na medida em que surge o confronto entre o compromisso com a liberdade do acesso à informação, decorrente da responsabilidade social do seu trabalho enquanto bibliotecária, e a tarefa de controlar o acesso à informação, devido à ação militar. Dilemas éticos como o enfrentado pela personagem são comuns na atuação dos bibliotecários, que precisam conciliar os compromissos sociais de sua profissão com deveres e normas impostas pelas instituições em que atuam.

O foco deste trabalho não é analisar a ideologia das mensagens transmitidas pelas narrativas dos animês, mas vale uma ressalva com relação à personagem Iku Kasahara, pois seu papel enquanto protetora dos livros caracteriza um projeto político que envolve o acesso à informação e a preservação da memória, tendo um forte caráter político-ideológico. A personagem sofre as consequências de sua rebeldia e, por ser questionadora, querer “salvar livros” e demonstrar interesse pelo bem comum do coletivo social, é tachada de “idiota” e “cabeça quente”, sendo representada de forma estereotipada. Isso pode atender aos interesses ideológicos do sistema capitalismo japonês, contexto em que estão inseridos os animês.

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP

A quarta e última personagem analisada é Shiori Shiomiya, de *The World God Only Knows*. A história se passa na cidade fictícia de Maijima, no Japão e é centrada em torno do personagem Keima Katsuragi, um garoto de dezessete anos viciado em jogos de videogame que simulam encontros amorosos com garotas. Na internet, ele é famoso entre os jogadores de videogame e conhecido como o “deus da conquista” (o que dá o título do animê).

No entanto, sem que ele perceba, acaba assinando um contrato com o demônio Elsea de Lut Ima (um demônio do gênero feminino), mais conhecida como Elsie. Para cumprir o contrato, ele precisa libertar almas fugitivas do Inferno que se escondem no coração de garotas. A única maneira de fazer isso é conquistando seus corações através de um beijo. Elsie procura Keima pensando que ele era um “deus da conquista” do mundo real, sem saber que ele nunca sequer tinha ficado de mãos dadas com uma garota. Caso Keima não cumpra o contrato, tanto ele quanto Elsie serão decapitados. Ele decide, portanto, tentar conquistar as garotas que abrigam almas do Inferno usando a lógica dos jogos.

Os personagens apresentam, em sua maioria, problemas pessoais que os afligem, o que leva almas do Inferno a se esconderem em seus corações. Os problemas são variados, desde a incapacidade de interagir com o mundo real (como Keima), até mesmo a falta de atenção que um personagem sofre, ou sua necessidade de ser forte ou de vencer torneios. Keima atua, nesse sentido, para curar esses vazios de forma a expulsar as almas dos corações das garotas. Uma das garotas que abriga uma alma fugitiva é Shiori Shiomiya, que trabalha na biblioteca da escola.

Shiori é uma garota de dezessete anos que tem 1,57m e 41kg, o que pode ser visto no perfil que Elsie e Keima montam dela. Ela tem cabelos pretos que vão até os ombros, presos com dois laços rosas em cada lado. Ela possui traços vermelhos na bochecha que denotam sua constante timidez. Sua voz é baixa e raramente ouvida e ela utiliza sempre o uniforme da escola: uma blusa vermelha com laço rosa na gola e uma saia. Inicialmente, nota-se que ela é uma garota extremamente quieta. Constantemente reticências aparecem em volta de sua cabeça, representando seu silêncio e hesitação.

Contudo, Shiori não é quieta por desejo próprio. Ela quer se comunicar, mas tem enormes dificuldades, pois pensa demais no que quer dizer e acaba não falando nada. Isso é demonstrado porque os pensamentos da personagem podem ser ouvidos pelo espectador. Ela tem uma enorme timidez e constantemente seu rosto fica vermelho ao tentar conversar com outras pessoas. Essa dificuldade também é causada pela sobrecarga de informações

que a personagem sofre: ela já leu e se lembra de todos os livros da biblioteca, e tenta agir de acordo com o que aprendeu com eles.

Ela também tem, assim como Keima, uma grande dificuldade de lidar com o mundo real. A biblioteca e os livros são seu refúgio e junto com eles ela se torna onipotente. Vemos mais uma vez a biblioteca atuando como refúgio, tendo o bibliotecário como seu guardião e protetor, visto que ela é extremamente apegada ao local e aos livros. Isso é reforçado quando Shiori se tranca na biblioteca para impedir que livros sejam descartados para dar espaço para a construção de uma sala de mídia na biblioteca.

A personagem também é bastante desajeitada e vive derrubando livros e tropeçando. Ela relembra que, na infância, sempre foi conhecida por ser “lesada”. Apesar disso, a personagem possui uma memória incrível, o que faz com que ela funcione mais como um sistema de biblioteca do que como uma bibliotecária. Apesar disso, depois que a alma em seu coração é capturada, ela consegue se comunicar melhor e constrói uma relação de amizade com os membros do Comitê da Biblioteca, que a perdoam e resolvem discutir mais sobre o descarte dos livros. Ela também passa a aceitar a construção de uma nova sala de mídia. Entretanto, seu núcleo continua o mesmo durante todo o animê, com a personagem sempre falando em voz baixa, continuando tímida e tomando os livros como guia para ações, representando uma dificuldade da profissão em lidar com as tecnologias e suas funções.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As histórias ficcionais narradas em animês, mesmo que não possuam um compromisso em representar a realidade, são sempre impregnadas por valores e ideologias, podendo influenciar nossas concepções de mundo e também nossas práticas socioculturais. Assim, a forma como o bibliotecário é representado nesse produto midiático faz parte do senso comum e nos ajuda a compreender o porquê que certos estereótipos sobre o profissional da informação se propagam e perduram nos dias atuais.

A principal ancoragem observada foi do bibliotecário como um “guardião”, percebido como protetor não só da biblioteca e dos livros, mas também do conhecimento. Iku e Shiori protegem a biblioteca contra “perigos” externos. Chibiki age como um líder e mestre da biblioteca. Sheska, assim como Shiori, é apegada aos livros e guarda todos em sua memória. Dessa ancoragem deriva a visão do bibliotecário como um erudito, um detentor do

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP

conhecimento armazenado na biblioteca, algo que ainda perdura no imaginário social atual. Consequentemente, a biblioteca e seus espaços são vistos por muitos da mesma forma, como um lugar exclusivamente para estudos.

Os personagens também podem nos ajudar a compreender as próprias práticas profissionais, principalmente em relação aos conflitos. Shiori é uma personagem que representa a resistência do bibliotecário ao lidar com as tecnologias, algo importante para a profissão atualmente. Os personagens também têm grandes dificuldades ao interagir com os usuários, seja não conseguindo atendê-los com sucesso, ou até mesmo os ignorando, algo muito discutido no campo da Biblioteconomia, que mudou o seu foco do acervo para o usuário como sujeito social.

A partir dos animês, percebe-se que uma tensão constantemente presente na prática do bibliotecário é o dilema entre a salvaguarda dos documentos e o livre acesso à informação, tornando-se algo central na vida desses profissionais a partir das transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas. Essa discussão é percebida tanto na prática dos profissionais como nas vertentes teóricas que norteiam os estudos no campo da Ciência da Informação, sendo propulsora dos novos paradigmas que orientam a área – paradigma social em algumas teorias e paradigma pós-custodial em outras.

As representações sobre os bibliotecários a partir dos animês analisados reproduzem estereótipos do profissional apático, preocupado com a guarda e a conservação dos livros. Entretanto, a figura de um profissional indiferente é contestada quando percebemos personagens que, rebelando-se contra o sistema, fazem uso de sua profissão para lutar contra a censura e os regimes ditatoriais. A importância da informação enquanto fator estratégico para impulsionar transformações sociais é assim realçada, tendo a responsabilidade social do bibliotecário um papel central nesse processo.

Outro aspecto percebido nos animês é que os bibliotecários não ocupam um lugar secundário nas narrativas dos enredos os quais fazem parte. Eles são representados enquanto personagens que detêm grande influência e poder, pois desempenham uma função estratégica no desenrolar das tramas que compõem os enredos. Reforça-se, assim, uma representação do bibliotecário como uma figura de liderança, associado ao poder em uma sociedade que depende cada vez mais da produção, gestão e do acesso à informação e do conhecimento.

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP

As representações identificadas neste estudo implicam no reforço de uma visão social consagrada a respeito do profissional da informação. Por outro lado, pelos animês serem consumidos especialmente por jovens, essas representações podem influenciar nas novas visões que esses indivíduos construirão sobre os bibliotecários. Ou seja: a perpetuação de representações sobre práticas profissionais do passado entre as novas gerações. O efeito disso talvez não seja a desvalorização em si da profissão, mas os estereótipos de serem profissionais “apáticos”, “omissos”, com “problemas de relacionamento com os usuários” e “excessivamente apegados” à salvaguarda dos materiais como atividade-fim das bibliotecas. Esses atributos são opostos do que se espera do profissional do século XXI: pró-atividade, engajamento, boa comunicação, competência na sua especialidade e uma visão ampla sobre o contexto social. No entanto, a mudança nas representações sociais sobre os bibliotecários está nas mãos dos próprios profissionais, na sua forma de atuação com maior engajamento social, consciência política, autoafirmação e, sobretudo, visibilizando a sua prática para além dos muros das bibliotecas.

REFERÊNCIAS

ALEXANDRE, Marcos. Representação social: uma genealogia do conceito. **Comum**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 23, p. 122-138, dez. 2004.

ANOTHER. Nanto: P.a. Works, 2012. Color. Legendado.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O conceito de informação na ciência da informação. **Informação & Sociedade**, João Pessoa, v. 20, n. 3, p. 95-105, set./dez. 2010.

CAPURRO, Rafael. Epistemologia e Ciência Da Informação. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 5., 2003, Belo Horizonte. **Anais...** . Belo Horizonte: Ufmg, 2003. p. 1 - 22.

CAPURRO, Rafael; HJORLAND, Birger. O Conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 12, n. 1, p. 148-207, jan./abr. 2007.

DOMINGOS SOBRINHO, Moisés. Habitus e representações sociais: questões para o estudo de identidades coletivas. In: MOREIRA, Antonia Silva Paredes; OLIVEIRA, Denize Cristina de (Org.). **Estudos interdisciplinares de representação social**. Goiânia: Ab, 2000. p. 117-130.

FROHMANN, Bernd. O caráter social, material e público da informação. In: FUJITA, Mariângela Spotti Lopes; MARTELETO, Regina Maria; LARA, Marilda Lopes Ginez de (Org.). **A dimensão epistemológica da Ciência da Informação e suas interfaces técnicas, políticas e institucionais nos processos de produção, acesso e disseminação da informação**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2008. p. 19-34.

XVIII ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – ENANCIB 2017
23 a 27 de outubro de 2017 – Marília – SP

FULLMETAL Alchemist: Brotherhood. Tóquio: Bones, 2009. Color. Legendado.

GANCHO, Cândida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2002.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 2002.

JODELET, Denise. Representações sociais: um domínio em expansão. In: JODELET, Denise (Org.). **As representações sociais**. Rio de Janeiro: Uerj, 2001. p. 17-44.

LIBRARY War. Kokubunji: Production I.g, 2008. Color. Legendado.

MARTELETO, Regina Maria. Informação da sociedade na sociedade da informação.
Perspectiva em Ciência da Informação, Belo Horizonte, n. especial, p. 4-7, jul./dez. 2003.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: Investigações em psicologia social**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Editora UnB, 2013.

SILVA, Armando Malheiro da. **Do pergaminho ao digital: os arquivos e o acesso global à informação**. Porto, 2007.

THE World God Only Knows. Suginami: Manglobe, 2010. Color. Legendado.