

METADADOS NA REPRESENTAÇÃO DE MANGÁS: BIBLIOTECA E SITES DE E-COMMERCE

METADATA IN MANGA REPRESENTATION: LIBRARY AND E-COMMERCE SITES

METADATOS EN LA REPRESENTACIÓN DEL MANGA: BIBLIOTECA Y SITIOS DE COMERCIO ELECTRÓNICO

Yasmin Fattori Ventura de Moura – Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) – yasmin.moura@estudante.ufscar.br

Zaira Regina Zafalon – Universidade Federal de São Carlos (UFSCar) – zaira@ufscar.br

Modalidade: Relatos de Pesquisa

Resumo: Mangás ganharam popularidade global. Com vistas a recuperar e ter acesso a essas manifestações artísticas, tanto em bibliotecas quanto em sites de *e-commerce*, a definição de metadados é necessária. Em busca de respostas para a questão *Em que ponto os metadados de mangás adotados em sites de e-commerce tem proximidade àqueles definidos por bibliotecas, haja vista que a missão dessas instituições é de natureza diferente?*, propõe-se avaliar os metadados de mangás adotados em sites de e-commerce e em bibliotecas. A pesquisa, de abordagem qualitativa, natureza aplicada e objetivos exploratórios, adota procedimentos bibliográfico e documental, o formulário, na coleta de dados, e para os resultados, o método comparativo e análise de conteúdo.

Palavras-Chave: Mangá. Metadados. Bibliotecas. E-commerce.

Abstract: Manga have gained global popularity. To retrieve and access these artistic manifestations, both in libraries and on e-commerce sites, the definition of metadata is necessary. In search of answers to the question *To what extent are the manga metadata adopted on e-commerce sites similar to those defined by libraries, given that the mission of these institutions is different?*, the propose is to evaluate the manga metadata adopted on e-commerce sites and in libraries. The research, with a qualitative approach, applied nature and exploratory objectives, adopts bibliographic and documentary procedures, the data collection form, and for the results, the comparative method and content analysis.

Keywords: Manga. Metadata. Libraries. E-commerce.

Resumen: El manga ha ganado popularidad en todo el mundo. Para recuperar y acceder a estas manifestaciones artísticas, tanto en bibliotecas como en sitios de comercio electrónico, es necesaria la definición de metadatos. En busca de respuestas a la pregunta *¿En qué medida los metadatos de manga adoptados en los sitios de comercio electrónico son similares a los definidos por las bibliotecas, dado que la misión de estas instituciones es diferente?*, el objetivo es evaluar los metadatos de manga adoptados en los sitios de comercio electrónico y en las bibliotecas. La investigación, que tiene enfoque cualitativo, naturaleza aplicada y objetivos exploratorios, utiliza procedimientos bibliográficos y documentales, la forma de recolección de datos, y para los resultados, el método comparativo y el análisis de contenido.

Palabras clave: Manga. Metadatos. Bibliotecas. Comercio electrónico.

1 INTRODUÇÃO

Os metadados foram e ainda são objeto de estudo e manipulação dos profissionais da informação. Utilizando-se de diretrizes e padrões relacionados aos metadados é possível descrever e organizar recursos informacionais, buscando garantir o acesso a esses recursos. Porém, com o avanço da internet, os usuários também começaram a se envolver com os objetos de informação (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008).

Os metadados são amplamente adotados e estão presentes para além códigos computacionais e bancos de dados; são estabelecidos para representar documentos, inclusive mangás, as histórias em quadrinhos (HQ) japonesas. A cultura japonesa começou a ser globalizada nos anos 1960, juntamente com a televisão (TV) (Saito, 2012). A popularidade dos mangás também não foi muito diferente, que também ganharam o mundo na mesma época – as HQs japonesas chegaram no Brasil ainda mais cedo, por conta da imigração japonesa que ocorreu no país (Vasconcellos, 2006).

Com a crescente busca pelos mangás, diferentes editoras começaram a proporcionar a tradução dessas obras no país, como, por exemplo, a Panini e a JBC. Assim como essas editoras – acompanhadas com a evolução da internet –, inúmeras lojas desenvolveram sites de comércio online, também conhecidos como *e-commerce*. Há algumas vantagens na utilização desses sites que, além de proporcionarem uma forma lícita de adquirir essas manifestações artísticas, também divulgam produtos correlatos: camisetas, canecas, *Action Figures* etc. Outra maneira de conseguir acesso às HQs japonesas são pelas bibliotecas.

Mesmo que o comércio eletrônico e as bibliotecas tenham objetivos distintos – lucro e divulgação de manifestações informacionais, respectivamente –, ambas fazem uso de metadados para descreverem seus itens em motores de busca.

Tendo isso em mente, propôs-se a questão de pesquisa: *Em que ponto os metadados de mangás adotados em sites de e-commerce tem proximidade àqueles definidos por bibliotecas, haja vista que a missão dessas instituições é de natureza diferente?* Com o objetivo geral de avaliar os metadados de mangás adotados em sites de *e-commerce* e em bibliotecas, a pesquisa, de abordagem qualitativa, natureza aplicada e objetivos exploratórios, adota procedimentos bibliográfico e documental, o formulário, na coleta de dados, e para os resultados, o método comparativo e análise de conteúdo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico que embasa a pesquisa aborda, em linhas gerais, três temas centrais: origem e popularização mundial dos mangás e seu reflexo no Brasil; catalogação e metadados; e leitura documental de imagens.

No século VIII surgiram as artes horizontais em rolos chineses, que transmitiam uma história com narração e imagem, sendo essa a origem do mangá – embora ainda não houvesse essa denominação (Luyten, 2012; Soares, 2019). Com o passar do tempo, as artes sequenciais japonesas foram recebendo influência externa de europeus e norte-americanos e, por volta do Século XX, o primeiro mangá moderno foi criado (Soares, 2019; Vasconcellos, 2006).

Observando as ideias de Soares (2019) é possível destacar duas características específicas das HQs japonesas: leitura realizada da direita para a esquerda; gêneros e faixa etária bem definidos, sendo eles – *Kodomo* (público infantil); *Shounen* e *Shoujo* (garotos e garotas adolescentes, respectivamente); *Seinen* e *Josei* (para os adultos, sendo o primeiro, voltado para os homens e o segundo para mulheres), e esses gêneros podem se dividir em subgêneros, como, romance, aventura, terror etc.

Como mencionado anteriormente, a cultura japonesa popularizou-se ao redor do globo juntamente com a TV; no entanto, essa nova forma de entretenimento tornou-se um “rival” dos mangás. Devido a isso, um dos “revolucionários” do mangá moderno, Osamu Tezuka, passou a adaptar suas HQs para os animes (animações japonesas), o que fez com que os espectadores conhecessem a “obra original” dessas animações, os mangás (Vasconcellos, 2006). A popularização dessas histórias em quadrinhos no Brasil não foi muito diferente.

A imigração japonesa no Brasil teve seu início em 1908 (Soares, 2019); isso resultou na segunda maior população japonesa do mundo (Luyten, 2012). Porém, esse povo nipônico isolou-se em suas colônias, por conta, em um primeiro momento, da distinção entre as duas culturas (japonesa e brasileira) e pelo medo de perderem suas raízes (Luyten, 2012; Vasconcellos, 2006). Devido a isso, os mangás não foram disseminados – mais rapidamente – no país.

A veiculação dessas HQs, assim como em outros países, também ocorreu por volta dos anos 1960 e 1980. Contudo, de acordo com Luyten (2012), Soares (2019) e Vasconcellos (2006), surgiram nessa mesma época, no Brasil, inúmeros artistas de descendência japonesa

no mercado das HQs, proporcionando com eles, o estilo artístico dos mangás – algo que também promoveu sua popularização.

A cultura japonesa pode ser vista em eventos, na internet e em diversos outros lugares. Entretanto, no Brasil, por essa popularidade estar associada ao público infanto-juvenil – diferente do Japão, já que essas obras são para todas as idades –, inúmeras reclamações são disseminadas, pois, conteúdos impróprios para determinadas idades podem ser encontrados nessas manifestações (Luyten, 2012; Vasconcellos, 2006).

Por essas questões, e também diante do aumento de mangás por conta da popularização, a catalogação dessas manifestações – e a manipulação de seus metadados – tornou-se mais necessária.

O aumento de informações registradas, além de seus diferentes suportes, exige novas formas de organização com o passar dos anos (Machado; Zafalon, 2020). De acordo com Silva e Santos (2012), um dos fatores que contribuiu com essas questões foi a internet. A catalogação, responsável pela elaboração de metadados com a finalidade de representar e recuperar “algo”, pode ser vista através de duas perspectivas, tanto como uma disciplina da Ciência da Informação quanto como um processo; esse tratamento deve permitir que o usuário acesse o documento que procura (Machado; Zafalon, 2020; Mey, 1995). O processo de representação documental é caracterizado pela catalogação descritiva, que trabalha com as características e especificidades de um documento para torná-lo único, e pela catalogação de assunto, que envolve o conteúdo do documento (Machado; Zafalon, 2020).

Catálogos, bases de dados e outros sistemas de informação são gerados para que os usuários possam realizar, por meio de motores de busca, a pesquisa por documentos; para os produtos do processo catalográfico, profissionais da informação adotam desenvolver técnicas e instrumentos que permitam caracterizar um recurso informacional por seus atributos, quer sejam extrínsecos ou intrínsecos (Machado; Zafalon, 2020; Mey, 1995; Ortega, 2011; Zafalon, 2017).

Catálogos, portanto, estão presentes em outros ambientes informacionais; para além das bibliotecas e museus, os sites de comércio digitais também fazem uso desse instrumento. O ato de trocar, vender ou comprar um produto, serviço ou informação entre duas ou mais partes de maneira virtual, define o *e-commerce* (Moura; Gomes, 2014).

Outro recurso estudado na Ciência da Informação e que está presente no comércio online é a taxonomia; com a finalidade de classificar “algo”, essa técnica é utilizada para organizar e recuperar documentos e envolve duas categorias: taxonomias navegacionais (TN) e taxonomias descritivas (TD) (Cavalcante; Bräscher, 2014).

Além disso, metadados e ontologias, entre outras ferramentas de representação da informação, são enriquecidas pela Web e pela Web Semântica, o que exige atentar-se à semântica dos dados, sua descrição, interoperabilidade etc. em ambientes informacionais digitais (Silva; Santos, 2012).

A representação de documentos por meio de metadados, apesar de terem sua produção realizada, inicialmente, por profissionais da informação e por voltarem-se à organização de dados em sistemas gerenciadores de unidades de informações, foi assumida, aos longo dos anos, por usuários que se tornaram também manipuladores de dados, algo proporcionado com o avanço digital (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008).

“Em geral, todos os objetos informacionais, independentemente da forma física ou intelectual que assumam, têm três características – conteúdo, contexto e estrutura – que podem e devem ser refletidas através de metadados.” (Gilliland; Gill; Woodley; Whalen, 2008, tradução própria). Desse modo, é possível depreender que na elaboração de metadados em bibliotecas utilizam-se padrões, adotados para que os usuários encontrem o item ou informação que procuram. Esse processo de produção de registros bibliográficos exige, também, a análise do documento.

Os mangás são recursos informacionais tomados como um registro histórico-sociocultural e também como patrimônio cultural (Pavarina; Zafalon; Barboza, 2021; Pavarina; Zafalon, 2022). As HQs japonesas são compostas por duas linguagens, a escrita e a imagética (Pavarina; Zafalon; Barboza, 2021; Pavarina; Zafalon, 2022). É importante ter ciência de que a linguagem/linguística em si é um instrumento importante para a descrição, seja das imagens ou dos textos (Maimone; Gracioso, 2007).

De acordo com Maimone e Gracioso (2007), um conhecimento prévio sobre o documento e sua contextualização são importantes para sua representação. No caso dos mangás, para adquirir esse conhecimento, pode-se utilizar as fontes textuais disponibilizadas pelo próprio documento, ou realizar uma busca dinâmica em sites especializados, como os das próprias editoras que disponibilizam essas manifestações (Pavarina; Zafalon, 2022).

Em um primeiro momento, a descrição de um mangá é semelhante à de um livro, posto que envolve a catalogação descritiva (criação de metadados de autor, título, dados de publicação, extensão etc.) e a catalogação de assunto. Porém, as HQs também são caracterizadas pela conjunção de imagens ao texto e, por isso, elas não devem ser excluídas dessa descrição.

Uma ferramenta que pode ser utilizada na representação de fotografias – e que pode ser aplicada às imagens em geral – é a grade elaborada por Manini (2002), apresentada na Figura 1; nela é possível estabelecer os aspectos gerais e específicos de uma imagem, sobre o que ela é, e de que forma ela se tornou real, por meio da Dimensão Expressiva.

Figura 1 - Ferramenta para a análise documentária de imagens

	Conteúdo Informacional		Dimensão Expressiva	
	DE			SOBRE
Categoria	Genérico	Específico		
Quem/O que				
Onde				
Quando				
Como				

Fonte: Manini (2002, p.105).

Para a representação de um mangá – e manipulação de metadados relacionados a ele –, diversos aspectos devem ser levados em consideração: reconhecer que esse documento é um item de um acervo, que possui um público-alvo com interesses específicos, e que é composto por palavras e imagens. (Pavarina; Zafalon; Barboza, 2021).

3 RESULTADOS PARCIAIS

Para além do referencial teórico já desenvolvido, a continuidade da pesquisa envolve a seleção de mangás e o registro dos metadados. Para a seleção dos mangás serão considerados como critérios um de cada editora especializada (JBC, Panini, NewPOP e Pipoca & Nanquim) e o gênero: *shonen* (*shounen*); *shojo* (*shoujo*); *seinen*; *josei*. O registro dos metadados, por sua vez, será feito em um formulário, a serem coletados no catálogo da Biblioteca Nacional e nos sites de *e-commerce*, tanto das editoras já mencionadas quanto em outros exclusivamente de comércio, como Amazon e Americanas. Em princípio, os metadados, tanto descritivos quanto temáticos, são: ano, arco da história, coleção, contexto cultural, descrição física, desenhista, edição, editora, faixa etária, formato, gênero, palavras-chave,

resumo, roteirista, tema, título, volume. A análise dos resultados será feita por análise de conteúdo e pelo método comparativo.

REFERÊNCIAS

CAVALCANTE, Raphael da Silva; BRÄSCHER, Marisa. Taxonomias navegacionais em sítios de comércio eletrônico: critérios para avaliação. **TransInformação**, Campinas, v. 26, n. 2, p. 191-201, 2014. Disponível em: <https://periodicos.puc-campinas.edu.br/transinfo/article/view/6103/3815>. Acesso em: 10 jun. 2024.

GILLILAND, Anne J.; GILL, Tony; WOODLEY, Mary S.; WHALEN, Maureen. **Introduction to metadata**. 2. ed. Los Angeles: Getty Research Institute, 2008. Disponível em: <https://www.getty.edu/publications/resources/virtuallibrary/0892368969.pdf>. Acesso em: 31 maio 2024.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 3. ed. São Paulo: Hedra, 2012.

MACHADO, Raildo de Sousa; ZAFALON, Zaira Regina. **Catálogo: dos princípios e teorias ao RDA e IFLA LRM**. João Pessoa: Editora UFPB, 2020. Disponível em: <https://www.editora.ufpb.br/sistema/press5/index.php/UFPB/catalog/view/336/780/6478>. Acesso em: 24 maio 2024.

MAIMONE, Giovana Deliberali; GRACIOSO, Luciana de Souza. Representação temática de imagens: perspectivas metodológicas. **Informação & Informação**, [s. l.], v. 12, n. 1, p. 130–141, 2007. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/1760/1504>. Acesso em: 16 jul. 2024.

MANINI, Miriam Paula. **Análise documentária de fotografias: um referencial de leitura de imagens fotográficas para fins documentários**. 2002. Tese (Doutorado em Ciência da Informação e Documentação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2002. Disponível em: <https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27143/tde-23032007-111516/publico/Tese.pdf>. Acesso em: 17 jul. 2024.

MEY, Eliane Serrão Alves. **Introdução à catalogação**. Brasília: Briquet de Lemos/Livros, 1995.

MOURA, Maria Aparecida; GOMES, Cássia Adriana. Comércio e consumo em tempo de conexões digitais: dimensões informacionais. **DataGramaZero: Revista de Ciência da Informação**, [s. l.], v. 15, n. 2, 2014. Disponível em: <https://cip.brapci.inf.br/download/8283>. Acesso em: 10 jun. 2024.

ORTEGA, Cristina Dotta. Do princípio monográfico à unidade documentária: exploração dos fundamentos da Catalogação. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 43-60, 2011. Disponível em: <https://revista.ibict.br/liinc/article/view/3288/2904>. Acesso em: 27 maio 2024.

PAVARINA, Etefania Cristina; ZAFALON, Zaira Regina. Catalogação de histórias em quadrinhos à luz da semiótica da cultura. **Palavra Clave**, La Plata, v. 12, n. 1, p. 19, 2022. Disponível em: <https://www.palavraclave.fahce.unlp.edu.ar/article/view/pce169/16239>. Acesso em: 13 jun. 2024.

PAVARINA, Etefania Cristina; ZAFALON, Zaira Regina; BARBOZA, Thalyta Braga. Representação de histórias em quadrinhos: análise de metadados. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, [s. l.], v. 14, 2021. Disponível em: <https://revistas.ancib.org/index.php/tpbci/article/view/592/545>. Acesso em: 12 jun. 2024.

SAITO, Cecilia Noriko Ito. Cultura pop japonesa e as novas referências midiáticas: o fenômeno otaku e hikikomori. **Revista de Estudos Universitários**, Sorocaba, v. 38, n. 2, p. 249-260, 2012. Disponível em: <https://periodicos.uniso.br/reu/article/view/1035/1031>. Acesso em: 12 jun. 2024.

SILVA, Renata Eleuterio da; SANTOS, Plácida Leopoldina Ventura Amorim da Costa. As contribuições da web semântica para a catalogação: arquiteturas de metadados e FRBR em foco. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 13., 2012, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. [Rio de Janeiro]: [ANCIB], 2012. Disponível em: <https://cip.brapci.inf.br/download/182694>. Acesso em: 30 maio 2024.

SOARES, Diego Francisco Vieira. **O processo histórico dos animes e mangás no brasil**. 2019. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em História) – Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul, [Rio Grande do Sul], 2019. Disponível em: <https://bibliodigital.unijui.edu.br/bitstreams/8e2001db-9ee1-4e40-ad43-8a3f39488eac/download>. Acesso em: 13 maio 2024.

VASCONCELLOS, Pedro Vicente Figueiredo. **Mangá-Dô: os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas**. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes e Design) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=8973@1>. Acesso em: 18 abr. 2024.

ZAFALON, Zaira Regina. Recurso informacional e representação documental. In: ENCONTRO DE REPRESENTAÇÃO DOCUMENTAL, 1., 2017, São Carlos (SP). **Anais [...]**. [São Carlos (SP)]: [Universidade Federal de São Carlos], 2017. Disponível em: <http://eprints.rclis.org/44378/1/2017%20-%20EnReDo%20-%20Recurso%20informacional%20e%20representa%C3%A7%C3%A3o%20documental.pdf>. Acesso em: 30 maio 2024.