

As abordagens da informação de Buckland (1991) no anime Digimon.

Buckland's (1991) information approaches in the anime Digimon<sup>1</sup>.

Eliseu Barros<sup>2</sup>

## RESUMO

Este trabalho com tema as abordagens de informação de Buckland (1991). O objetivo geral é interpretar as abordagens de informação de Michael K. Buckland a partir do anime Digimon. Especificamente, objetivos da pesquisa foram: a) descrever a narrativa, tema e enredo do anime; b) destacar partes na história do anime Digimon que se aproximam do conceito de informação; c) analisar o anime a partir dos conceitos de informação-como-coisa, informação-como-processo e informação-como-conhecimento de Buckland (1991). A metodologia utilizada na pesquisa é de caráter bibliográfico e documental, analisa artigos e livros da área da ciência da informação, além de 54 episódios da primeira temporada, selecionados 7 episódios para exemplificar os conceitos. Como resultados da pesquisa evidenciam a aplicação das teorias de Buckland dentro do universo digital do anime, demonstrando como o Digiworld e os Digimons incorporam os conceitos de informação-como-coisa, informação-como-processo e informação-como-conhecimento dentro do Digiworld. Conclui-se que a série é um exemplo relevante para explorar conceitos de informação na ciência da informação, contribuindo para a biblioteconomia e ampliando o campo de estudos para incluir animes como recursos válidos para análise e educação.

**Palavras-chave:** Digimon; informação como coisa; biblioteconomia; ciência da informação; Michael K. Buckland.

## ABSTRACT

This study explores the information approaches of Buckland (1991) through the lens of the anime Digimon. The primary objective is to interpret Michael K. Buckland's information frameworks within the context of the anime. Specifically, the research aims to: a) describe the narrative, theme, and plot of the anime b) highlight parts in the Digimon anime story that approach the concept of information; and c) analyze the anime using Buckland's concepts of information-as-thing, information-as-process, and information-as-knowledge. The methodology is bibliographic and documentary in nature, analyzing scholarly articles and books in the field of information science, along with the first season's 54 episodes, selecting 7 episodes to exemplify the concepts. The research findings highlight the application of Buckland's theories within the digital universe of the anime, demonstrating how the Digiworld and the Digimons embody the concepts of information-as-thing, information-as-process, and information-as-knowledge. It concludes that the series serves as a relevant example for exploring information concepts in information science, contributing to library science and expanding the field to include anime as valid resources for analysis and education.

**Keywords:** Digimon; information-as-thing; library science; information science; Michael K. Buckland.

---

<sup>1</sup> Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de graduação em Biblioteconomia, orientado pela professora Dra. Camila Monteiro de Barros, do Departamento de Ciência da Informação, da Universidade Federal de Santa Catarina.

<sup>2</sup> Graduando em Biblioteconomia - Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). E-mail: eliseubarros021@gmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

Desenhos animados representam um papel significativo na formação de crianças e jovens, apresentando histórias fantásticas através de narrativas cativantes que representam experiências do dia-a-dia, possuindo relevância na compreensão de mundo.

No vasto universo das animações, os desenhos animados japoneses, conhecidos como animes, abrangem uma ampla diversidade de histórias, formas, traços, enredos e estilos artísticos para expressar importantes aspectos do imaginário de vários mundos, universos e contextos sociais, promovem fontes ricas de narrativas e simbologia, por sua capacidade de transcender as fronteiras da realidade e explorar temas complexos de forma envolvente e acessível.

Os diversos animes que se tornaram populares nos anos 1990, como Dragon Ball, YuYu Hakusho, Sailor Moon, Trigun, One Piece, entre outros, deixaram marco na cultura pop, sendo referência em mídias e aparecendo em diversos estudos acadêmicos.

O anime Digimon Adventure, lançado em 1999, se destaca como uma obra singular explorando um universo digital interconectado onde criaturas conhecidas como Digimons o habitam (Digimon... 1999).

Digimon, uma animação cujo enredo usa a internet para construção de seu universo, oferece uma oportunidade intrigante para analisar conceitos de informação, podendo mergulhar nesse universo ficcional trazendo questões sociais e tecnológicas no enredo do anime.

Considerando a Ciência da Informação (CI) um campo de conhecimento multidisciplinar que tem como finalidade o estudo da informação independente do paradigma, forma ou abstração que se apresenta (Araújo, 2010) e a Biblioteconomia uma área dentro da CI que permite estudar a informação nos mais diversos formatos e contextos com a finalidade de organizá-la e torna-la acessível, tornam-se uma base fundamental para que a animação possa ter uma análise no que tange os conceitos de informação.

Esta pesquisa possui caráter exploratório, ao buscar compreender novas perspectivas sobre a aplicação de conceitos de informação, bibliográfico e documental ao analisar fontes como artigos acadêmicos e livros da área da ciência da informação. Com objetivo geral interpretar as abordagens de informação de Michael K. Buckland a partir do anime Digimon, e objetivos específicos: a) descrever a narrativa, tema e enredo do anime; b) destacar partes na história do anime Digimon que se aproximam do conceito de informação; c) analisar o anime a partir dos conceitos de informação-como-coisa, informação-como-processo e informação-como-conhecimento de Buckland (1991).

A justificativa da pesquisa é fundamentada na relevância de animes, especificamente “Digimon Adventure” como objeto de estudo significativo na biblioteconomia e ciência da informação, destacando a popularidade entre os jovens explorando o potencial de engajamento das bibliotecas de transmitir conceitos complexos.

No recorte deste contexto, surge a seguinte indagação: pode-se abordar os conceitos de Michael K. Buckland em Digimon Adventure?

Com a expectativa de resultados, busca-se demonstrar que se os conceitos de Buckland podem ser visualizados e compreendidos através de um anime, propondo explorar a teoria da informação. Assim, contribuindo para biblioteconomia expandindo o campo de estudos para incluir animes com recursos válidos para análise e educação.

## **2 Estudos da Biblioteconomia sobre animes e mangás**

A abordagem de animes é relativamente nova e em crescimento no meio acadêmico, se faz importante destacar trabalhos que têm essa abordagem lúdica nas teorias de informação e no contexto biblioteconômico, destacando a relevância que animes vem ganhando.

Cavalcante (2023) traz questões sobre como lidamos com a informação nos meios de Histórias em quadrinhos (HQ), mangás e animes. A pesquisa adotou caráter exploratório com objetivo principal de investigar a influência que essas obras ficcionais desempenham na sociedade, focando nos temas voltados para informação e cidadania. Resultando em discussões que apontam forte contextualização da realidade sendo colocada na ficção. Concluindo que HQs, mangás e animes podem ser importantes para análise de cunho científico.

Cho et al. (2018) aplica questões terminológicas dos animes, apresentando o questionamento sobre a falta de termos no momento de classificar animes dentro dos sistemas de bibliotecas, utilizando de ferramentas e sistemas de organização do conhecimento. O objetivo do estudo foi analisar e organizar os gêneros de anime por meio de cinco etapas, com foco na padronização dos termos preferidos. Também buscou destacar a evolução contínua da classificação de informações subjetivas em um meio cultural dinâmico, como anime, e a flexibilidade dos esquemas facetados propostos para acomodar os termos que surgem. Resultando na importância de uma análise facetada para representar e organizar os animes permitindo a abrangência dos seus diversos gêneros. Concluindo que a abordagem facetada permite as conexões entre animes com precisão por sua maneira multigênero, contrastando com a limitação dos sistemas hierárquicos tradicionais.

Com relação às perspectivas dos estudos de usuários, Lee, Shim e Jett (2015) visam aprimorar a compreensão de como as pessoas buscam recomendações de animes, analisando 546 perguntas de usuários em linguagem natural coletadas em sites de perguntas e respostas coreano. Chegando aos resultados que destacam a importância de estabelecer metadados robustos para sete características comumente usadas em recomendadores de anime, como título, gênero, estilo artístico, história, descrição de personagens, título de série e temas, nas bibliotecas digitais.

Seguindo a perspectiva de usuários, Cho et al. (2017) evidencia o crescimento e expansão estrangeira dos animes, levando aos bibliotecários a recomendação e necessidade de inclusão em suas coleções. Apontando a falta de estudos para definir características de animes para recuperação da informação, os autores focaram nos estudos de usuários no fórum online Anime News Network. O objetivo do artigo foi entender as necessidades de informação do usuário de anime, com base nas recomendações. Cho et al. (2017) identificaram 19 diferentes características relacionadas às necessidades de informação dos usuários de anime e ressaltaram a importância de desenvolver uma taxonomia de vocabulário específico para materiais de animes, representando um primeiro passo para a organização e recomendação de informação multimídia.

Exner (2012) apresenta os mangás como um tema de interesse para bibliotecas, juntamente com animes, como formas de promover a biblioteca através do interesse dos usuários nessas mídias, revelando a relação significativa entre fãs de animes e mangás ao uso frequente de biblioteca, enfatizando a leitura no lazer como atividade principal. O autor propõe um incentivo na oferta de acervos de mangás e animes, destacando a oportunidade para bibliotecas se conectarem a esse público. O autor defende que as bibliotecas também podem atender às necessidades desses frequentadores por meio de recursos como jogos de vídeo, línguas, cultura, vestuário e arte, demonstrando compreensão da amplitude da cultura otaku.

Investigando o impacto de animes e mangás no desenvolvimento de coleções, Disher, Jett e Lee (2017) investigam a situação das coleções de anime em bibliotecas públicas analisando a circulação média mensal com base no tamanho da coleção. Os resultados mostraram que bibliotecas com acervo de 100 a 500 itens de animes e mangás tiveram circulação média mensal de 50 a 100 itens. Além disso, observou-se que bibliotecas com acervo inferior a 100 itens têm circulação menor do que bibliotecas com acervo de 501 a 1.000 itens. Segundo os autores, esses dados sugerem que o tamanho da coleção afeta a circulação, quanto maior o acervo de animes e mangás, maior a taxa de circulação desse material. Portanto, a fim

de aumentar a circulação de coleções de animação, as bibliotecas podem considerar expandir suas coleções para atender a demanda dos usuários.

Continuando a explorar as possibilidades de animes na etapa de desenvolvimento de coleções, Robbins (2014) em sua pesquisa teve como objetivo destacar a importância de desenvolvimento de coleção de anime em bibliotecas acadêmicas, visando atender às necessidades de entretenimento e pesquisa da comunidade acadêmica. Os resultados da pesquisa mostram que o anime é reconhecido como um meio que pode explorar diversos gêneros, temas universais e oferecer um vislumbre da vida japonesa. Além disso, a análise revela uma lacuna existente nas coleções acadêmicas em relação a animes, ressaltando a necessidade de preencher essa lacuna para atender ao crescimento de interesse na cultura japonesa. A conclusão enfatiza a importância de incluir materiais de anime nas coleções de bibliotecas acadêmicas oferecendo à comunidade elementos que possam ser usados tanto para diversão quanto para estudo, permitindo a compreensão mais aprofundada da sociedade e da arte japonesa.

Partindo para a interação de análise de conceitos e em animes, os autores Morigi, Kussler e Massoni (2017) investigam as representações dos bibliotecários na cultura japonesa, utilizando a Teoria das representações sociais (TRS) de Moscovici, com objetivo de compreender como essas representações são formadas e influenciadas pela cultura. As representações identificadas ancoram-se na visão dos bibliotecários como “guardiões” de livros, bibliotecas e memórias, destacando sua importância na preservação e recuperação da informação para a construção da memória social.

Adentrando os conceitos de informação, Germano Júnior e Silva Neto (2020) abordam diretamente a representação da ciência da informação nos animes e suas relevâncias na criação de universo de fantasia. A pesquisa adotou uma abordagem explicativa e descritiva, utilizando métodos de pesquisa bibliográfica e documental, selecionando animes por meio da colaboração de fãs, resultando na análise de mais de 230 de episódios ao longo de aproximadamente 90 dias. Foram descartadas representações simples de personagens bibliotecários, focando-se na presença da ciência da informação. Entre os onze animes pré-selecionados, cinco foram escolhidos, incluindo *Library War*, *No Game No Life!*, *Log Horizon*, *Read Or Die*, *The TV* e *Tatakau Shisho: The Book of Bantorra*. Conclui-se que a presença da ciência da informação foi identificada em diversos contextos e ambientes ficcionais de animes.

Ao examinarmos os artigos, pode-se constatar que animes como objetos de estudo apresentam um leque de oportunidades de estudos na biblioteconomia, demonstrando investigações que abrangem uma ampla gama de tópicos, que vão desde a exploração de

aspectos teóricos, a representação do bibliotecário, e dos impactos que essa mídia gera nas bibliotecas, assim, demonstrando grande potencial das histórias em quadrinhos, animes e mangás, como fonte de pesquisa e compreensão na biblioteconomia.

### 3 Digimons, Digitais, Digimons são campeões<sup>3</sup>

Digimon Adventure é a segunda adaptação em anime da franquia multimídia Digimon, lançada mundialmente em 06 de março de 1999 juntamente com filme de mesmo nome distribuído como piloto para série animada. A temporada, com 54 episódios, segue a história de sete crianças: Tai Kamiya, Matt Ishida, Sora Takenouchi, Izzy Izumi, Mimi Tachikawa, Joe Kido e Takeru Takaishi (T.K.), que durante um acampamento de verão, são transportados para o Digiworld (Digimon, 1999).

**Figura 1** – Digimon Adventure 1999.



**Fonte:** Pôster de divulgação de Digimon Adventure<sup>4</sup>

A jornada inicia com cada criança conhecendo seu Digimon parceiro, companheiros e guias no Digiworld. Os digimons companheiros digievoluem (termo usado para quando os digimons evoluem, mudando sua forma) a partir do estímulo emocional dos digiescolhidos (termo usado para se referir às crianças) (Férias de verão, 1999).

---

<sup>3</sup> Trecho da música de abertura e divulgação na versão brasileira da animação.

<sup>4</sup> Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Digimon\\_Adventure](https://pt.wikipedia.org/wiki/Digimon_Adventure). Acesso em: 27 maio 2024.

À medida que exploram o Digiworld, os digiescolhidos descobrem ameaças malignas, enfrentando-as e superando os desafios em batalhas contra os Digimaus (forma que as crianças chamam os digimons inimigos). Seus principais inimigos são o Digimon Imperador e os Darks Masters, que buscam dominar o Digiworld (Digimon, 1999).

Durante a jornada, os digiescolhidos aprendem o valor da amizade, trabalho em equipe e a superar desafios pessoais, enfrentando suas limitações e conflitos internos para proteger o Digiworld e o mundo real.

O universo conhecido como Digiworld foi construído a partir de um vírus desenvolvido por cientistas com a finalidade de desenvolver um jogo. Segundo *Digimon Reference Book* (Bandai, 2024), site oficial da franquia e autorizada como *lore*<sup>5</sup> pelos criadores da obra,

Um dia, um vírus com inteligência artificial começou a se espalhar entre os computadores do mundo. Ele mudou de forma e formato enquanto viajava pela rede e evoluiu para as formas de vida conhecidas como Monstros digitais ou Digimon! (Bandai, 2023, tradução nossa).

**Figura 2 – Digiworld**



Fonte: About Digimon<sup>6</sup>

O vírus em questão foi desenvolvido com características autossuficientes e autonomia para se multiplicar livremente, gerando os digimons.

O termo Digimon é usado para todas as formas de vidas existentes no Digiworld, elas são as únicas criaturas nativas desse mundo (Férias..., 1999). Existem diversos digimons que aumentam junto com a expansão contínua do mundo (Patamon e Eu, 1999).

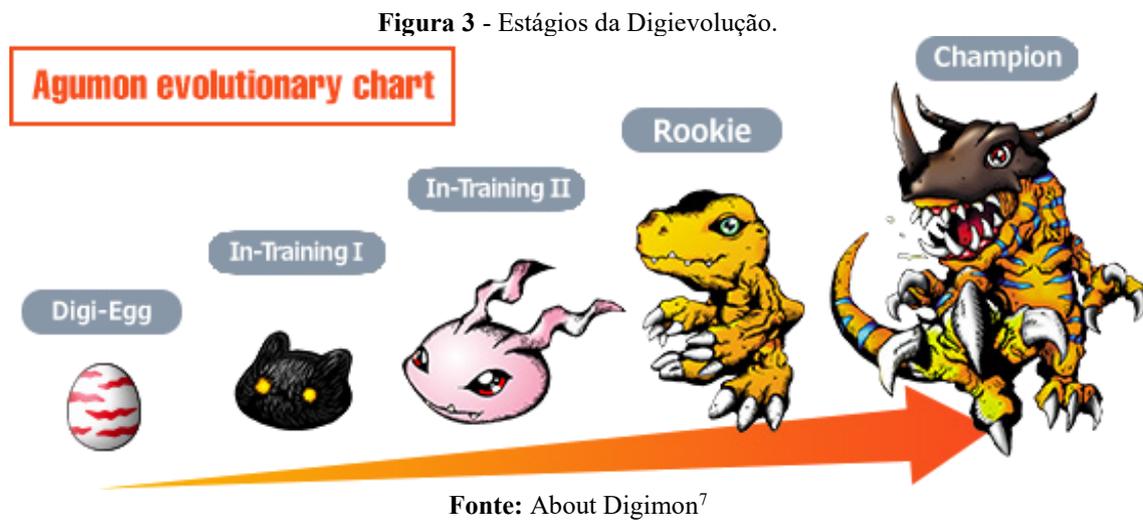
<sup>5</sup> Segundo o Dicionário de Cambridge, significa: “Conhecimento tradicional e estórias sobre um assunto / conhecimento e estórias, normalmente tradicionais, sobre um assunto” (LORE, 2023, tradução nossa).

<sup>6</sup> Disponível em: <https://digimon.net/about/>. Acesso em: 27 maio 2024.

O *Digimon Reference Book* (Bandai, 2024) estabelece os traços primários dos Digimons como:

Nascem de ovos; não são diferenciados em masculino ou feminino; consomem alimentos no Mundo Digital de fonte de energia; podem morrer devido a fatores externos, como doença e morte, ou velhice; não realizam atividades reprodutiva; após a morte, eles criam uma nova geração gerando um ovo; cresce mudando de forma através de Digievolução; e o instinto natural lhe dá habilidades de combate (Bandai, 2023, tradução nossa).

Digimons crescem quando consomem programas ou dados, vencendo batalhas ou se alimentando, que permitem digievoluir (Digimon, 1999).



Em todas as suas mídias, Digimon aborda temas como maturidade e autoconhecimento, de forma sensível e lúdica, usando o contexto dos monstros digitais.

#### 4 INFORMAÇÃO COMO COISA

Adentrando a teoria da informação que será abordada nesta pesquisa, Buckland (1991) apresenta que o termo informação vem sendo difícil de ser explorado devido a sua ambiguidade, podendo-se interpretá-lo das mais diversas formas, dependendo do contexto.

Buckland (1991) identifica três principais usos da palavra informação:

(1) Informação-como-processo: Quando alguém é informado, aquilo que conhece é modificado. Nesse sentido “informação” é “o ato de informar...; comunicação do conhecimento ou “novidade” de algum fato ou ocorrência; a ação de falar ou o fato de ter falado sobre alguma coisa” (Oxford English Dictionary, 1989, v.7, p. 944, apud Buckland, (1991, p. 1).

(2) Informação-como-conhecimento: “Informação” é também usado para denotar aquilo que é percebido na “informação-como-processo”: o “conhecimento comunicado referente a

<sup>7</sup> Disponível em: <https://digimon.net/about/>. Acesso em: 27 maio 2024.

algum fato particular, assunto ou evento; aquilo que é transmitido, inteligência, notícias” (Oxford English Dictionary, 1989, v.7, p.944, apud Buckland). A noção de que informação é aquela que reduz a incerteza poderia ser entendida como um caso especial de “informação-comoconhecimento”. Às vezes a informação aumenta a incerteza (Buckland, 1991, p. 1).

(3) Informação-como-coisa: O termo “informação” é também atribuído para objetos, assim como dados para documentos, que são considerados como “informação“, porque são relacionados como sendo informativos, tendo a qualidade de conhecimento comunicado ou comunicação, informação, algo informativo. (Oxford English Dictionary, 1989, v.7,1946, apud Buckland, 1991, p. 1).

Buckland (1991) ainda especifica as características de cada abordagem, sendo que informação como processo pode ser entendida nos aspectos tangível e intangível, onde a informação assume o processo de comunicar, o ato de informar; informação como conhecimento: a abordagem da informação se dá para determinar algo de fato particular, caracterizada como intangível, que não pode ser medida de modo algum, necessitando de uma representação física para ser expressa; e informação como coisa: aspecto tangível como dados e documentos, a informação se comporta como informativo, uma qualidade de conhecimento. Esses aspectos fazem parte do processo de informação.

Distingue-se os aspectos da informação, segundo Buckland (1991), da seguinte forma:

- Intangível (conhecimento): que necessita de artifício para ser representado, carece de uma representação tangível para compreensão (código, sinal, dados, textos);
- Tangível (informação-como-coisa): pode ser manipulado, operacionalizado, tem uma forma física.

Estabelecendo os quatro aspectos da informação como entidades e processos entre intangíveis e tangíveis, combinado na tabela 1.

**Quadro 1 – Aspectos da informação**

INTANGÍVEL	TANGÍVEL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entidade</li> <li>• Informação-como-conhecimento.</li> <li>• Conhecimento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informação-como-coisa</li> <li>• Dados, Documentos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Processo</li> <li>• Informação-como-processo</li> <li>• Tornando-se informação</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Processo de informação</li> <li>• Processamento de dados</li> </ul>

Fonte: Buckland (1991, p. 3).

Aprofundando o estudo, Buckland (1991) levanta o questionamento de “O que é informativo? ”, retomando à exploração dentro da ciência da informação, o questionamento leva a variedade de coisas, dados, eventos objetos podem ser informativos. Levantando a atenção que dentro das leituras científicas o conhecimento restringe-se a coisas físicas e eventos físicos, negando eventos parafísicos ou inspirações divinas.

O autor expõe um paradigma de informação como evidência, onde podemos aprender com vários tipos de coisas, objetos, imagens, formando opiniões que afetam o conhecimento e a compressão.

Buscando a compreensão da informação como evidência, Buckland (1991) apresenta tipos de informação que podem ser especificados:

Dados: Termo aceitável para significado de informação-como-coisa, que tenha sido processada de alguma forma para uso posterior;

Textos e documentos: Associados diretamente ao raciocínio dentro da ciência da informação, onde o termo “documento” é associado a texto, mesmo podendo ser representado em imagens e sons que comunicam informação. Distinguindo “dado” se refere a recuperação de registro específico e “documento” se refere a busca por itens desconhecidos, não assumindo definitivamente a distensão do texto, documento e dados na prática;

Objeto: Não é considerado documento, assume a propriedade de fonte de informação dentro da ciência da informação, deixando se limitar a dados ou documentos textuais como informativo, vindo em objetos como importantes fontes de informação, como fósseis para estudos de dinossauros;

Dentre das muitas definições propostas para o termo “informação”, Buckland (1991) destaca a informação-como-coisa com algo que merece análise cuidadosa, sendo o tipo de informação que é diretamente tratada pelos sistemas de informação.

## **5 METODOLOGIA**

Dos procedimentos metodológicos, esta pesquisa tem caráter exploratório, bibliográfico e documental. Identifica-se como uma pesquisa documental conforme Severino (2007), considera como fonte documental em seu sentido abrangente, engloba não somente documentos impressos, mas também outros registros, como jornais, fotografias, filmes, gravações e documentos legais.

Para montar o referencial teórico desta pesquisa, foram utilizadas as bases de dados BRAPCI e o buscador Google Acadêmico, usando os termos “Digimon”, “Ciência da Informação”, “Teorias da Ciência da Informação”, “Anime” e “Biblioteconomia”, combinadas ou separadamente.

Após análise de palavras-chaves e leitura de resumos foram selecionados nove artigos pertinentes à área de biblioteconomia, comentados na segunda seção “Estudo da Biblioteconomia sobre animes e mangás”. Outras bases de dados como Catálogo de Teses &

Dissertações CAPES, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), foram consultadas, mas não retornaram resultados relevantes para esse estudo.

A escolha de Digimon Adventure deu-se por trazer conceitos pertinentes à informação, ambientado na internet, utilizando-se dos conceitos de características únicas, implicando em seu enredo e abordagens de assuntos do cotidiano ilustrados como ferramenta de representação em suas histórias.

A primeira temporada de 1999 foi a escolhida para análise, destacando-se por ser a primeira adaptação para animes da franquia, sendo relevante para introduzir ao rico universo de Digimon.

Dividida em quatro sagas sendo Saga de Devimon (do episódio 8 ao 13); Saga de Etemon (do 15 ao 20); Saga de Myotismon (do 22 ao 39); Saga de Mestres das Trevas & Apocalymon (do 40 ao 54). A temporada segue uma narrativa linear, conforme supracitado, iniciando com a Saga de Devimon e encerrando com a de Apocalymon

No que tange aos conceitos de informação pertinentes à área de ciência da informação, foi utilizado o texto *Informaion as Thing*, de Michel K. Buckland, publicado no *Journal of American Society for Information Science* em 1991, em específico a tradução livre de Luciane Artêncio, publicada em 2004. Além do texto ser um clássico da literatura da área, traz três diferentes perspectivas da informação de forma objetiva possibilitando a sua interpretação a partir do anime.

Após as leituras, foram assistidos os 54 episódios do anime, foram selecionados 7 episódios para exemplificar os conceitos através das análises de narrativas, de acordo com Bal (2015), as narrativas são estruturas verbais, visuais ou sonoras em que eventos (ou “acontecimentos”) são arranjados em uma sequência temporal. Essa sequência é a base da análise narrativa, pois revela como os eventos são organizados e apresentados ao espectador, influenciando a percepção e a interpretação da história.

Junto com a análise temática, que segundo Thelwall (2012), é um método qualitativo utilizado na pesquisa social que consiste em identificar, analisar e interpretar padrões de significados recorrentes dentro de um conjunto de dados, tais como entrevistas, textos ou outras fontes de informação.

Conciliando com o formato de anime, Thelwall (2012) destaca que cada mídia possui suas peculiaridades, mas a análise temática pode ser aplicada de forma eficaz para identificar e interpretar os principais temas e significados presentes em filmes, anime e séries.

## 6 RESULTADO E DISCUSSÕES

Os resultados serão apresentados conjuntamente aos conceitos de informação-como-coisa, informação-como-processo e informação-como-conhecimento de Michael Buckland, separados em três seções.

### 6.1 Representação de Informação como coisa.

Será usado o próprio Digiworld para representar o conceito de informação como coisa que, na interpretação de Buckand (1991), é algo tangível que podemos manusear ou sentir como algo que consideramos informativo, que podemos codificar e comunicar. Abrangendo a informação na sua perspectiva física destacando a materialidade da informação em seu suporte.

No episódio 5 (Kabuterimon, 1999), as crianças encontram uma fábrica em pleno funcionamento, Izzy explorando a área encontra uma grande bateria com códigos computacionais escritos nas paredes, ao interagir interfere no funcionamento da fábrica (figura 4) chegando a dedução: “[...] baterias produzem eletricidade através do metal e do líquido que tem dentro, mas é diferente, o programa na parede está produzindo eletricidade”, deduzindo que “nesta fábrica o próprio programa produz sua própria energia. Neste mundo, informações substanciais como dados ou programas são descartadas e inevitavelmente...” (Kabuterimon, 1999), sendo interrompido por uma cena de batalha.

**Figura 4 – Izzy na bateria**



**Fonte:** Kabuterimon (1999)

Ao interagir com a bateria da fábrica, pode-se ilustrar a informação como coisa, em que os códigos fisicamente escritos nas paredes da fábrica geram impacto tangível no mundo resultando em eletricidade.

Essa passagem representa os códigos computacionais como entidades físicas que podem ser manipuladas, refletindo a materialidade de informação conforme descrito por Buckland (1991).

Posteriormente, no episódio 19 (Nanomon no labirinto, 1999), Izzy completa sua teoria sobre o Digiworld ser composto por dados digitais alocados na internet, conforme vemos na figura 5, o personagem apresenta um comparativo da dimensão do Digiworld com o planeta Terra.

**Figura 5** – Digiworld e planeta Terra por Izzy



**Fonte:** Nanomon no labirinto (1999)

Conforme mostra a figura 5, à esquerda temos um holograma do Digiworld, à direita uma representação do planeta Terra, as linhas cruzando os globos representam a internet, que são idênticas nos dois mundos.

A dedução de Izzy (Nanomon no labirinto, 1999) é que o Digiworld existe como uma sombra do mundo real, onde dados de informação da internet se tornam substanciais, vale destacar que quando as crianças foram transportadas para esse mundo se tornaram dados substanciais. O personagem assume que no Digiworld, os dados digitais ganham materialidade, resultando em objetos físicos e substanciais.

Corroborando com a dedução de Izzy, Mestre Gennai, no episódio 28 (figura 6) (Voltando para o Japão, 1999), complementa:

“Tudo e todos nesse mundo são feitos de dados da rede de computadores de seu mundo. Portanto, se acharem esse mundo incorreto, os dados estão incorretos (**corrompidos**) ou **informações imprecisas**” (Voltando para o Japão, 1999).

**Figura 6 – Mestre Gennai e Izzy**

Fonte: Voltando para o Japão (1999)

A afirmação de Mestre Gennai reforça a ideia de que a informação digital pode se manifestar de forma tangível no Digiworld. Sendo que os dados, que no mundo real são intangíveis tornam-se substanciais no Digiworld, fortalecendo a perspectiva de Buckland (1991) sobre a materialidade de informação.

Informação-como-coisa pode ser identificada através das interações de Izzy com elementos do Digiworld. Através dessas interações, podemos ver como os dados e programas digitais tornam-se tangíveis, manipuláveis e substanciais.

A interação da fábrica, episódio 5 (Kabuterimon, 1999), que gera eletricidade a partir de códigos, a teoria de Izzy sobre a natureza digital do Digiworld, episódio 19 (Nanomon no labirinto, 1999), e a explicação do Mestre Gennai, episódio 28 (Voltando para o Japão, 1999), sobre a composição do Digiworld ilustram como a informação mesmo sendo originalmente intangível se manifesta de forma tangível e material em contexto digital.

## 6.2 Representação de Informação como processo

Será usado o processo de Digievolução para o conceito de informação como processo, o qual Buckland (1991) não se aprofunda para evitar confusão com outros conceitos.

A discussão da informação-como-processo acontece na perspectiva de processo sendo circunstancial, onde a capacidade de “ser informativo” depende de onde o objeto ou documento estão situados, cabendo ao julgamento individual de opinião. Nesta perspectiva, a informação é vista como parte de um processo de comunicação, transmitindo a informação de um ponto a outro, incluindo processo de criação, transmissão, armazenamento e recuperação da informação.

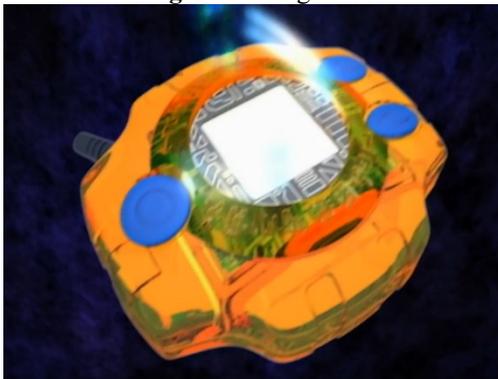
Esse conceito pode ser visto na Digievolução, ato em que os Digimon adquirem informação o suficiente para evoluírem para estágios superiores.

Na animação *Digimon Adventure* (1999) somos apresentados a dois tipos de Digievolução:

- Digievolução natural: O Digimon absorve dados através de alimentação e batalhas. Considerada a “ordem natural” do Digiworld, onde o Digimon nasce, cresce, absorve informação e digievolui. Uma diferença do senso comum de evolução é que não existe propriamente morte natural, com digimons podendo viver anos no mesmo estágio, pode-se dizer também que não existe “morte” no Digiworld, pois os dados são reaproveitados originando novos digimons.

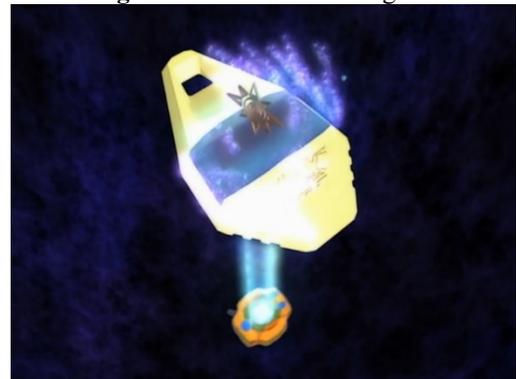
- Digievolução forçada (digivice/brasão): Neste processo em específico, o digimon sofre interferência de outra entidade, os digiescolhidos, para evoluir. Na animação, essa evolução é estimulada por sentimentos das crianças, sendo que o digivice serve para transferir/materializar os sentimentos das crianças, funcionando como um catalisador e forçando a digievolução, ao decorrer da história esse processo sofre interferência de mais um dispositivo, os brasões, para alcançar um nível superior a digievolução por digivice (figuras 7 e 8).

**Figura 7 – Digivice**



**Fonte:** MetalGreymon (1999)

**Figura 8 – Brasão da Coragem.**



**Fonte:** MetalGreymon (1999)

A capacidade dos Digimons de evoluir depende das circunstâncias específicas (na presença de um Digivice ou em batalha), e do julgamento individual dos Dgiescolhidos. Assim, reflete natureza circunstancial e subjetiva da informação-corno-processo de Buckland (1991).

A transmissão de sentimentos através do Digivice é o exemplo de como a informação é parte do processo comunicativo incluído na criação, transmissão e transformação de informação, nesse contexto, sentimentos se tornam dados permitindo a evolução.

Digievolução, em particular por Digivices, exemplifica a informação como processo descrito por Buckland (1991). Com a assimilação contínua dos dados e o impulso de sentimentos que levam à evolução dos digimons, mostra como a informação pode ser dinâmica

e dependente do contexto. Destacando, nessa perspectiva, a importância da comunicação e transformação da informação no processo de evolução, no Digiworld e na realidade.

### 6.3 Representação de informação como conhecimento

Utilizamos uma cena do episódio 2 (Nasce Greymon, 1999), em que temos o diálogo entre a personagem Mimi, humana digiescolhida, e Palmon, um Digimon, para representar o conceito de informação como conhecimento.

Conforme definido por Buckland (1991), informação-como-conhecimento na perspectiva intangível, em que são necessárias ferramentas, códigos, símbolos para representar. Manifestada na perspectiva cognitiva, onde a informação é considerada algo que tem significado ao ser observado, destacando a interpretação e a compreensão da informação pelo usuário. Buckland (1991) enfatiza que a informação só se torna “conhecimento” quando é percebida e entendida por alguém.

O Digiworld é ambientado na internet humana, tendo muitas características e conceitos em comum com mundo real, porém não necessariamente aplicadas da mesma forma, como podemos ver na figura 9 o diálogo de Mimi e Palmon que demonstra esse choque de informação.

**Figura 9 – Palmon-fotossíntese**



Fonte: Nasce Greymon (1999)

Mimi, com dez anos, identifica a Palmon como uma planta, por sua aparência e características de planta e a flor em sua cabeça, Palmon por sua vez confirma o fato de ser uma planta enfatizando o fato de fazer fotossíntese, característica pertinente às plantas. As duas questionam sobre o que significa fotossíntese e ambas chegam a conclusão que não tem conhecimento suficiente para definir.

É estabelecido no primeiro episódio do anime que Mimi está no quarto ano escolar, presume-se conhecimentos limitados, mas suficientes para identificar em Palmon características de uma planta.

Mimi parte de conhecimentos prévios sob uma perspectiva humana de raciocínio (complexo, interpretativo, emocional e não necessariamente lógico ou linear), diferente de Palmon que parte de seu conhecimento primário que é pré-definido de informações retiradas da internet, preestabelecida pelo seu código do Digiworld.

Resultando em Palmon tendo o conhecimento de fazer fotossíntese, por um conhecimento pré-estabelecido, porém não preciso, cuja conexões são limitadas pela lógica que o Digiworld se relaciona com os dados da internet.

Para Palmon, “fotossíntese” é um termo atribuído a ela por suas características como digimon, para Mimi denota uma característica presente em plantas, supondo um processo.

Essa situação parece ilustrar a definição de informação-como-conhecimento de Buckland (1991) onde trata conhecimento, convicção e opinião como sendo atributos individuais, subjetivos e conceituais.

No diálogo, Mimi e Palmon expressam seu conhecimento limitado e específico sobre fotossíntese, apresentando relações cognitivas e pré-estabelecidas sobre um conceito inexplorado pelo raciocínio lógico de máquina de Palmon, e raciocínio humano de Mimi.

A interação permite demonstrar a teoria de Buckland (1991) sobre a informação-como-conhecimento, Mimi usando uma perspectiva humana, complexa e interpretativa para entender Palmon, que aplica uma lógica linear e limitada. Analisando, a informação é transformada em conhecimento através de percepções e compreensão subjetivas, reafirmando a teoria de Buckland (1991) em que informação só se torna significativa quando é percebida e compreendida por um usuário.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Digimon é uma franquia que podemos explorar, analisar, e usar como objeto de estudo em diversos tópicos da biblioteconomia e ciência da informação, que aborda em suas mídias conceitos de internet, tecnologia e interação humana com a informação.

Pelas peculiaridades do contexto do Digimon Adventures, ambientado em um mundo digital derivado de um vírus em que a transição de dados e informações pela rede gera distintas consequências, essa abordagem abrangente, demonstra a relevância e o potencial dos animes como fonte de interpretação e compreensão de conceitos dentro do campo da Ciência da Informação.

Conjuntamente podemos relacionar os enredos de Digimon Adventure, onde as crianças são transportadas para um universo virtual, com o fenômeno do metaverso um espaço coletivo e visual, uma “realidade aumentada”. Entre outros conceitos pertinentes no nosso cotidiano sobre informação.

Além de Digimon Adventure, a franquia conta com diversas mídias, explorando conceitos, abordando como a tecnologia impacta o ser humano. Um exemplo atual e pertinente, temos a série Digimon Universe Appli Monsters de 2016, onde os Digimons são designados como Appmons, inteligências artificiais baseadas em aplicativos de smarthphone, levantando discussões sobre vazamento de dados, *fake news*, deepfake e a dependência de tecnologias no cotidiano.

As investigações apresentadas abrangem uma ampla gama de tópicos, que vão desde a exploração de aspectos teóricos relacionados aos animes até a análise minuciosa da representação da pessoa bibliotecária nessa forma de mídia.

Este trabalho aplica na prática as possibilidades de animes de serem abordados dentro da academia, mostrando dinamismo, ludicidade e leveza ao abordarmos conceitos pertinentes e edificantes para graduação. Contribuindo a pratica da pessoa bibliotecária na exploração de novos métodos através de vivencias pessoais, investigando as possibilidades de ensino através de outras mídias, exemplificado nesse trabalho com animes, mas permitindo a exploração através de jogos, series e filmes.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, C. A. Ávila. Correntes teóricas da ciência da informação. **Ciência da Informação**, [S. l.], v. 38, n. 3, 2010. DOI: 10.18225/ci.inf.v38i3.1240. Disponível em: <https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/1240>. Acesso em: 24 maio 2024.
- BAL, Mieke. **Narratology: An Introduction to the Theory of Narrative**. 4th ed. Toronto: University of Toronto Press, 2015.
- BANDAI. **ABOUT Digimon: what are digital monsters?! let's take a look at their world!**. what are digital monsters?! let's take a look at their world!. What are Digital Monsters?! Let's take a look at their world!. What are Digital Monsters?! Let's take a look at their world!. 2024. Disponível em: <https://digimon.net/about>. Acesso em: 24 maio 2023.
- BUCKLAND, M.K. **Information as thing**. *Journal of the American Society for Information Science (JASIS)*, v.45, n.5, p.351-360, 1991. Tradução Livre de LUCIANE. Disponível em: [https://www.cin.ufpe.br/~cjgf/TECNOLOGIA%20-%20material%20NAO-CLASSIFICADO/Informacao%20como%20Coisa%20\(thing\).pdf](https://www.cin.ufpe.br/~cjgf/TECNOLOGIA%20-%20material%20NAO-CLASSIFICADO/Informacao%20como%20Coisa%20(thing).pdf). Acesso em: 23 maio 2024.
- CAVALCANTE, S. S. (2023). **A arte imita a vida: um estudo sobre informação e cidadania a partir da ficção em HQs, mangás e animes**. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal do Amazonas. Disponível em: [https://www.rii.ufam.edu.br/bitstream/prefix/7196/3/TCC\\_StefanoCavalcante.pdf](https://www.rii.ufam.edu.br/bitstream/prefix/7196/3/TCC_StefanoCavalcante.pdf). Acesso em: 24 maio 2024.
- CHO, Hyerim; DISHER, Thomas; LEE, Wan-Chen; KEATING, Stephen A.; LEE, Jin Ha. Facet Analysis of Anime Genres: the challenges of defining genre information for popular cultural objects. **Knowledge Organization**, [S.L.], v. 45, n. 6, p. 484-499, 2018. Nomos Verlag. <http://dx.doi.org/10.5771/0943-7444-2018-6-484>.
- CHO, H.; SCHMALZ, M. L.; KEATING, S. A.; LEE, J. H. Information Needs for Anime Recommendation: Analyzing Anime Users' Online Forum Queries. In: **2017 ACM/IEEE Joint Conference on Digital Libraries (JCDL)**, 2017. DOI: 10.1109/jcdl.2017.7991602. Acesso em: 24 maio 2024.
- DIGIMON Adventure. Direção de De Mamoru Hosoda. [S.L.]: Toei Animation, 1999. (644 min.), MKV, son., color. Série Digimon. Série Animada.
- DISHER, T.; Jett, J.; Lee, J. H. **Investigating the status of anime collections in public libraries**. [Documento online]. iConference 2017 Proceedings. Disponível em: <http://hdl.handle.net/2142/96767>. Acesso em: 24 maio 2024.
- EXNER, Nina. **Anime-zing in North Carolina: library views of anime fans**. *North Carolina Libraries*, [S.L.], v. 70, n. 1, p. 7, 22 mar. 2012. East Carolina University. <http://dx.doi.org/10.3776/ncl.v70i1.324>.
- FÉRIAS de verão. In: **Digimon Adventure**. Criação de Akiyoshi Hongo. Direção de Hiroyuki Kakudou. Japão: Toei Animation, 1999. 23 min, son., color. Temporada 1, episódio 1.

GERMANO JÚNIOR, M. M. S.; SILVA NETO, J. R. Representação da ciência da informação nos animes. **Revista Folha de Rosto**, v. 6, n. 1, n. 1, p. 5-13, 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/139613>. Acesso em: 24 maio 2024.

KABUTERIMON. *In: Digimon Adventure*. Criação de Akiyoshi Hongo. Direção de Hiroki Shibata. Japão: Toei Animation, 1999. 23 min, son., color. Temporada 1, episódio 5.

LEE, J. H.; Shim, Y.; Jett, J. Analyzing User Requests for Anime Recommendations. In: **Proceedings of the 15th ACM/IEEE-CS Joint Conference on Digital Libraries (JCDL '15)**, June 21–25, 2015, Knoxville, TN, USA. ACM, 2015. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2756406.2756969>. Acesso em: 24 maio 2024.

LORE. *In: Cambridge Dictionary*. Inglaterra, Cambridge University Press & Assessment, 2023. Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/lore>. Acesso em: 29 ago. 2023.

METALGREYMON. *In: Digimon Adventure*. Criação de Akiyoshi Hongo. Direção de Keji Hayakawa. Japão: Toei Animation, 1999. 26 min, son., color. Temporada 1, episódio 20.

MORIGI, V. J.; KUSSLER, N. F.; MASSONI, L. F. H. Bibliotecários em animês: representações ficcionais e realidade. **Informação & Informação**, v. 22, n. 3, p. 320-345, 2017. DOI: 10.5433/1981-8920.2017v22n3p320. Acesso em: 24 maio 2024.

MOSCOVICI, S. **Representações sociais: investigações em psicologia social**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

NANOMON no labirinto. *In: Digimon Adventure*. Criação de Akiyoshi Hongo. Direção de Hiroyuki Kakudou. Japão: Toei Animation, 1999. 26 min, son., color. Temporada 1, episódio 19.

NASCE Greymon, *In: Digimon Adventure*. Criação de Akiyoshi Hongo. Direção de Kioyuki Kakudou. Japão: Toei Animation, 1999. 23 min, son., color. Temporada 1, episódio 2, 1999.

PATAMON e eu. *In: Digimon Adventure*. Criação de Akiyoshi Hongo. Direção de Takahiro Imamura. Japão: Toei Animation, 1999. 26 min, son., color. Temporada 1, episódio 12, 1999.

ROBBINS, L. P. (2014). **Bringing anime to academic libraries: a recommended core collection**. *Collection Building*, 33(2), 46-52.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 24. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007. 317 p. ISBN 9788524913112.

THELWALL, M. (2012). **Thematic Analysis**. London: SAGE Publications.

VOLTANDO para o Japão. *In: Digimon Adventure*. Criação de Akiyoshi Hongo. Direção de Takahiro Imamura. Japão: Toei Animation, 1999. 23 min, son., color. Temporada 1, episódio 28, 1999.