



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA**

ALINE LOURINHO GUEDES DA COSTA

**MODELOS DE FOLKSONOMIA EM PLATAFORMAS COLABORATIVAS
DE ANIMES**

**Belém – PA
2025**

ALINE LOURINHO GUEDES DA COSTA

**MODELOS DE FOLKSONOMIA EM PLATAFORMAS COLABORATIVAS
DE ANIMES**

Trabalho de Curso, apresentado como requisito parcial para obtenção de grau de Bacharel em Biblioteconomia, pela Universidade Federal do Pará.

Orientadora: Dra. Jacquelin Teresa Camperos Reyes

Belém – PA
2025

ALINE LOURINHO GUEDES DA COSTA

**MODELOS DE FOLKSONOMIA EM PLATAFORMAS COLABORATIVAS
DE ANIMES**

Trabalho de Curso, para obtenção do grau de
Bacharela em Biblioteconomia, pela
Faculdade de Biblioteconomia da
Universidade Federal do Pará.

Data da avaliação: ___/___/___

Conceito: _____

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Jacquelin Teresa Camperos Reyes (Orientadora)
Universidade Federal do Pará – UFPA

Profa. Dra. Wendia Oliveira de Andrade
Universidade Federal do Pará – UFPA

Me. Marcos Oliveira da Costa
Programa de pós-graduação em Ciência da Informação
Universidade Federal do Pará - UFPA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

G924m Guedes Da Costa, Aline Lourinho.
Modelos de folksonomia em plataformas colaborativas de anime /
Aline Lourinho Guedes Da Costa. — 2025.
40 f. : il. color.

Orientador(a): Profª. Dra. Jacquelin Teresa Camperos Reyes
Trabalho de Conclusão (Graduação) - Universidade Federal do
Pará, Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, Faculdade de
Biblioteconomia, Belém, 2025.

1. Animes. 2. Folksonomia . 3. Organização da informação
. 4. Plataformas colaborativas . 5. Recuperação da informação
. I. Título.

CDD 020

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela força, sabedoria e serenidade que me acompanharam ao longo de toda a minha jornada acadêmica. Também sou profundamente grata à minha mãe e à minha avó, cujo apoio constante e incentivo foram fundamentais em cada etapa dessa trajetória. À minha orientadora, Prof.^a Dra. Jacquelin Teresa Camperos Reyes, devo meu reconhecimento pela orientação, dedicação, paciência e valiosas contribuições que tornaram este trabalho possível. Agradeço ainda à Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPESP) da Universidade Federal do Pará (UFPA), pelo apoio e pela oportunidade de atuar como voluntária na pesquisa de iniciação científica. Por fim, expresso meu sincero agradecimento a todos que, direta ou indiretamente, colaboraram para a realização desta pesquisa.

MODELOS DE FOLKSONOMIA EM PLATAFORMAS COLABORATIVAS DE ANIMES

Aline Lourinho Guedes da Costa¹

Profa. Dra. Jacquelin Teresa Camperos Reyes²

Resumo

A popularização das plataformas digitais e o caráter interativo da Web 2.0 têm transformado os processos de organização e recuperação da informação. Em ambientes colaborativos voltados à cultura pop japonesa, como MyAnimeList (MAL), IMDb e AniList, observa-se a participação ativa dos usuários na categorização de conteúdos por meio de descritores informais. Nesse contexto, a folksonomia, sistema de indexação baseado na atribuição livre de etiquetas, configura-se como uma estratégia relevante para a representação do conhecimento em ambientes digitais. Este artigo analisa como a folksonomia se manifesta em três plataformas colaborativas dedicadas à catalogação e recomendação de animes, identificando suas variações entre os modelos indireto, híbrido e assistido. A pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza exploratória e comparativa, baseada em um estudo de caso envolvendo dez animes populares presentes nas três plataformas. A análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2011), foi aplicada às tags, listas públicas e comentários, com o objetivo de compreender as dimensões semânticas e sociais da categorização colaborativa. O estudo fundamenta-se em um marco teórico que articula as contribuições de Hjørland (2002), no que se refere à dimensão sociocognitiva da organização do conhecimento; Vander Wal (2007), quanto à origem e conceituação da folksonomia; e Santarém Segundo (2010), em relação à folksonomia assistida e à mediação tecnológica na indexação colaborativa. Os resultados indicam que o MyAnimeList apresenta uma folksonomia indireta, caracterizada por categorização espontânea e subjetiva, especialmente ligada à narrativa e à emoção. Já o IMDb e o AniList operam sob lógicas mais estruturadas: o primeiro com uma folksonomia híbrida, que combina moderação institucional e inserção controlada de palavras-chave, e o segundo com uma folksonomia assistida, que integra tags colaborativas diretamente aos mecanismos de busca e filtragem. Conclui-se que os diferentes modelos de folksonomia adotados impactam significativamente o grau de participação dos usuários e a eficiência na recuperação da informação, reforçando seu papel como ferramenta estratégica para a organização colaborativa do conhecimento em ambientes digitais.

Palavras-chave: animes; folksonomia; organização da informação; plataformas colaborativas; recuperação da informação.

¹ Graduanda de Biblioteconomia na Universidade Federal do Pará – UFPA. Email: costa.alinelou@gmail.com

² Professora adjunta na Universidade Federal do Pará – UFPA. Email: jacquelin@ufpa.br

Abstract

The popularization of digital platforms and the interactive nature of Web 2.0 have transformed the processes of information organization and retrieval. In collaborative environments dedicated to Japanese pop culture, such as MyAnimeList (MAL), IMDb, and AniList, users actively participate in content categorization through the use of informal descriptors. In this context, folksonomy, an indexing system based on the free attribution of tags, emerges as a relevant strategy for knowledge representation in digital environments. This study analyzes how folksonomy manifests in three collaborative platforms devoted to the cataloging and recommendation of anime, identifying its variations among indirect, hybrid, and assisted models. The research adopts a qualitative, exploratory, and comparative approach, based on a case study involving ten popular anime titles present across the three platforms. Content analysis, as proposed by Bardin (2011), was applied to the collected tags, public lists, and user comments, aiming to understand the semantic and social dimensions of collaborative categorization. The study is grounded in a theoretical framework that articulates the contributions of Hjørland (2002), regarding the sociocognitive dimension of knowledge organization; Vander Wal (2007), concerning the origin and conceptualization of folksonomy; and Santarém Segundo (2010), in relation to assisted folksonomy and technological mediation in collaborative indexing. Results indicate that MyAnimeList demonstrates an indirect folksonomy, characterized by spontaneous and subjective categorization, particularly related to narrative and emotional aspects. In contrast, IMDb and AniList operate under more structured models: the former employs a hybrid folksonomy that combines institutional moderation with controlled keyword insertion, while the latter uses an assisted folksonomy, integrating collaborative tags directly into search and filtering mechanisms. It is concluded that the different folksonomy models significantly influence both user participation and the efficiency of information retrieval, reinforcing its role as a strategic tool for collaborative knowledge organization in digital environments.

Keywords: anime platforms; information retrieval; collaborative tagging; folksonomy; knowledge organization.

1 INTRODUÇÃO

A consolidação das plataformas digitais, articulada ao caráter interativo da Web 2.0, tem produzido mudanças significativas nas práticas de organização e recuperação da informação. A lógica participativa que caracteriza essa fase da web favorece a adoção de modelos de indexação social, nos quais a produção e a gestão de metadados deixam de ser exclusividade de instituições e especialistas, passando a incorporar de forma ativa as contribuições dos próprios usuários.

Em ambientes colaborativos voltados à cultura pop japonesa como, MyAnimeList, IMDb e AniList, tal dinâmica se concretiza na atribuição de descritores informais às obras consumidas, avaliadas e recomendadas, configurando sistemas que traduzem tanto perspectivas individuais quanto tendências coletivas.

Esse fenômeno pode ser relacionado ao conceito de folksonomia, definido por Vander Wal (2007) como uma forma de classificação social baseada na aplicação espontânea e livre

de etiquetas (tags) por parte dos usuários. Tais descritores refletem as vivências, valores, interesses e vocabulários próprios das comunidades virtuais, promovendo uma representação do conhecimento ancorada na subjetividade e na experiência individual e coletiva.

Considerando esse cenário, a presente pesquisa é guiada pela seguinte questão-problema: Como a folksonomia é operacionalizada nas plataformas MyAnimeList, IMDb e AniList, e quais são os impactos de suas particularidades nos processos de representação e recuperação da informação?

O estudo propõe uma análise comparativa entre essas três plataformas colaborativas, com ênfase nos modelos de folksonomia identificados, especialmente a folksonomia indireta, caracterizada por categorizações emergentes de interações espontâneas dos usuários, e a folksonomia assistida, em que há mediação técnica e institucional na atribuição de tags. A investigação busca compreender como essas práticas colaborativas impactam a construção de sistemas descritivos e a eficiência na recuperação da informação.

O objetivo geral é analisar a folksonomia em três plataformas de recomendação e catalogação de animes, destacando as formas de participação dos usuários na construção de sistemas descritivos. Os objetivos específicos incluem: (1) identificar os tipos de folksonomia adotados por cada plataforma; (2) mapear as categorias mais utilizadas pelos usuários; (3) Discutir como a folksonomia contribui para a recuperação da informação nos ambientes analisados a partir dos critérios da análise de conteúdo.

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e comparativa, centrada nas plataformas MyAnimeList, IMDb e AniList, que atuam na organização e recomendação de animes. A coleta de dados foi realizada com base na análise de estruturas informacionais, sistemas de tags e interações dos usuários, buscando identificar os modelos folksonômicos adotados, suas singularidades e efeitos sobre a representação da informação.

O arcabouço teórico fundamenta-se em autores como Vander Wal (2007), Hjørland (2002), Boccato (2012), Santos e Corrêa (2015), cujas contribuições abordam aspectos sociocognitivos, colaborativos e técnicos da representação da informação em ambientes digitais participativos.

A justificativa para a pesquisa reside na necessidade de compreender as dinâmicas emergentes de categorização social em plataformas digitais que, além de disseminarem conteúdos culturais, atuam como espaços de curadoria e mediação informacional. Dada a crescente presença das folksonomias em sistemas informacionais contemporâneos, analisar suas variações, limitações e potencialidades contribui para o avanço dos estudos em representação da informação, curadoria digital e mediação da informação.

2 BASES TEÓRICAS DA FOLKSONOMIA: ESTRUTURAS DE REPRESENTAÇÃO E ABORDAGENS SOCIOCÓGNITIVAS

O termo folksonomia, cunhado por Vander Wal (2007), descreve a prática de atribuição colaborativa de palavras-chave (tags) por usuários em ambientes digitais. Essa prática surgiu no contexto da Web 2.0, momento em que o usuário deixou de ser um mero espectador no processo de organização do conhecimento e passou a ocupar um papel de protagonismo, contribuindo ativamente para o aprimoramento e refinamento do conteúdo por meio de ambientes colaborativos.

Santos e Corrêa (2015) confirmam essa perspectiva ao destacarem que a folksonomia representa uma forma de organização da informação fundamentada na participação social e na mediação do conhecimento pelo próprio usuário. De maneira complementar, Coutinho e Bottentuit Junior (2007) observam que as ferramentas da Web 2.0 promovem essa mudança de postura, conferindo ao sujeito informacional a possibilidade de atuar como produtor e organizador de conteúdos. Essa transformação é reforçada por Souza e Jorente (2023, p. 4), ao afirmarem que:

Pode-se afirmar que a Web transformou as formas de interação em ambientes digitais, e apresentou dois momentos distintos: o primeiro, a Web 1.0, tinha como foco a transmissão da informação de forma unilateral, de modo que os especialistas possuíam controle de toda a produção de conteúdo, e o sujeito informacional era visto apenas como usuário ou consumidor de informações; a segunda fase, a Web 2.0, apresentou uma perspectiva colaborativa, na qual o sujeito informacional passa a ser, também, produtor de conteúdos.

Nesse contexto, a folksonomia emerge como um exemplo concreto desse novo paradigma, no qual a organização do conhecimento se dá de forma descentralizada, coletiva e flexível, integrando a contribuição dos próprios usuários às estruturas institucionais tradicionais.

Quanto ao conceito de Folksonomia não há uma conceituação única do significado da palavra na área da ciência da informação como afirma Santos e Corrêa (2015), mas existem alguns estudiosos que discutem sobre o que ela seja e como pode ser identificada na internet.

Para Vander Wal (2007) a folksonomia é o resultado de um processo de etiquetagem livre realizado pelos próprios usuários. Esse processo utiliza termos da linguagem natural, sem a necessidade de vocabulários controlados, em ambientes digitais colaborativos, com a

finalidade de indexar e representar recursos informacionais compartilhados, independentemente de seu formato.

Complementando, Mathes (2004) ressalta que a folksonomia é um tipo de classificação social, na qual os próprios usuários de sites ou ferramentas digitais atribuem palavras-chave aos objetos informacionais com o objetivo de categorizá-los.

Nesse mesmo sentido, González (2006) identifica, em sua pesquisa, que a folksonomia possui características básicas como a simplicidade na representação dos recursos, o uso de termos não organizados em hierarquias conceituais, diferentemente dos vocabulários controlados, o que confere maior flexibilidade e facilita a navegação por meio de etiquetas relacionadas. Além disso, destaca que as tags acompanham a dinamicidade da linguagem e permitem a manifestação de diferentes perspectivas dos usuários sobre um mesmo recurso.

Ademais, Brandt e Medeiros (2010) afirmam que, diferentemente dos sistemas tradicionais como tesauros, taxonomias e ontologias, a folksonomia é um sistema “a posteriori”, pois surge a partir da organização realizada pelos próprios usuários. Só é possível caracterizar algo como folksonomia após uma análise que contraste sua lógica com a dos sistemas tradicionais.

Nesta pesquisa, a folksonomia é examinada a partir da comparação entre dois modelos: o indireto e o assistido. A análise concentra-se no perfil semântico da folksonomia, ou seja, nas categorias conceituais predominantes que emergem das tags atribuídas pelos usuários, como Tema/Contexto, Narrativa, Emoção, Personagem/Arquétipo e Avaliação Social. O perfil semântico refere-se ao conjunto de sentidos e representações mais recorrentes nas classificações colaborativas, indicando os aspectos da obra que os usuários valorizam e utilizam como critérios de organização.

Nesse processo, conforme apontam Brandt e Medeiros (2010), a interação com um objeto pode ativar uma ampla gama de conceitos semânticos, desde noções gerais até associações pessoais e características físicas que, uma vez despertados, são facilmente externalizados na forma de etiquetas. Essa atribuição ocorre sem filtragem ou julgamento prévios, permitindo múltiplas associações e revelando, assim, a diversidade de perspectivas que compõem o perfil semântico observado.

2.1 Organização e recuperação da informação: abordagens sociocognitivas e o papel do usuário

As necessidades informacionais são construídas socialmente, variando conforme as diferentes visões teóricas que coexistem em comunidades discursivas. Como aponta Hjørland (2002), essas visões predominantes influenciam diretamente currículos acadêmicos, agendas de pesquisa, critérios editoriais e até mesmo as formas de indexação adotadas por sistemas de informação.

Complementando essa visão, Ferneda (2003) argumenta que a recuperação da informação não deve ser compreendida como um simples processo mecânico de localização de documentos, mas como uma etapa fundamental do tratamento da informação, que envolve atividades como catalogação, indexação e classificação.

Assim, tanto a organização quanto a recuperação da informação dependem de escolhas interpretativas e contextuais, mediadas por agentes humanos, sejam profissionais da informação ou os próprios usuários. De modo similar, Brascher e Café (2008, p. 5) destacam que:

A organização da informação é, portanto, um processo que envolve a descrição física e de conteúdo dos objetos informacionais. O produto desse processo descritivo é a representação da informação, entendida como um conjunto de elementos descritivos que representam os atributos de um objeto informacional específico.

Com isso percebe-se que a organização da informação vai além da ordenação física de documentos, abarcando a descrição de seu conteúdo. O resultado desse processo é a representação da informação, entendida como um conjunto de elementos descritivos que estabelece a mediação entre o objeto informacional e o acesso do usuário sendo, portanto, essencial para uma recuperação eficaz e significativa.

Nesse contexto, a participação do usuário em práticas de representação, como ocorre na folksonomia, reforça seu papel como agente ativo de mediação informacional. Sua atuação contribui para tornar os processos de busca mais sensíveis às reais necessidades de uso e aos contextos de produção e circulação do conhecimento.

Essa visão é aprofundada por Boccato (2012), que analisa o papel do indexador e, por extensão, do usuário no processo de representação temática. Para a autora, a representação da informação não se restringe à aplicação de regras técnicas, mas é influenciada por fatores sociais, culturais, psicológicos e cognitivos.

Boccato (2012) sustenta que tanto a organização quanto a recuperação da informação são práticas sociais, mediadas por valores, finalidades e pelas comunidades discursivas às

quais os sujeitos pertencem. O conhecimento, nesse sentido, não é uma abstração neutra, mas uma construção coletiva, situada e compartilhada.

Nesse panorama, a folksonomia, enquanto forma de representação colaborativa e espontânea, adquire especial relevância em ambientes digitais. Mesmo sem basear-se em vocabulários controlados, ela incorpora elementos do contexto dos usuários, suas referências culturais e interpretações subjetivas, enriquecendo os processos de organização e recuperação da informação.

2.2 Tipos de folksonomia: indireta e assistida

Além da definição geral de folksonomia, diferentes estudos apontam que sua aplicação pode ocorrer de formas variadas, dependendo do grau de liberdade concedido aos usuários, do nível de estrutura institucional das plataformas e da mediação técnica disponível nos sistemas de informação.

Com base em uma sistematização analítica construída a partir da literatura, especialmente a partir de autores como Brandt e Medeiros (2010), Souza e Jorente (2023), Santos e Corrêa (2015) e Santarém Segundo (2010), podem ser identificadas duas formas principais de manifestação da folksonomia: a indireta e a assistida. Embora o termo "folksonomia assistida" seja utilizado explicitamente por Santarém Segundo (2010), a expressão "indireta" é uma interpretação conceitual desenvolvida a partir da leitura das características descritas por outros autores.

A folksonomia indireta caracteriza-se por não estar formalmente integrada à interface dos sistemas. Em vez de um campo específico para aplicação de tags livres, as categorizações colaborativas surgem de forma espontânea e emergente por meio de práticas discursivas dos usuários, como resenhas, listas personalizadas e fóruns de discussão.

Essa dinâmica informal reflete o conceito de folksonomia "a posteriori" discutido por Brandt e Medeiros (2010), em que a organização da informação acontece após a experiência do usuário. Nessa perspectiva, a representação do conhecimento deixa de ser apenas uma tentativa de alcançar uma objetividade absoluta, sendo otimizada com base em tarefas e valores específicos dos usuários.

Souza e Jorente (2023) destacam que, em plataformas como YouTube e Goodreads, a folksonomia se manifesta por meio de práticas informais, como a criação de playlists e listas de leitura, nas quais os usuários categorizam conteúdos com base em suas próprias experiências e critérios pessoais, sem o uso de campos específicos para tags.

Paralelamente, a folksonomia assistida refere-se a sistemas que não apenas permitem a aplicação de tags livres, mas também oferecem suporte ativo para sua padronização e reutilização, Santos e Correa (2015, p. 76) definem que:

[...] tem como objetivo aprimorar a eficiência no uso de tags para a representação da informação, ao permitir que o usuário realize uma descrição livre dos objetos digitais, mas com orientação baseada no conhecimento previamente disponibilizado pelo próprio sistema de informação utilizado.

Sendo assim, é possível afirmar que a folksonomia assistida destaca uma tentativa de equilibrar a liberdade do usuário com certa orientação estruturada pela própria unidade de informação. Ao permitir que os usuários descrevam livremente os objetos digitais, mantendo a essência da folksonomia, que é caracterizada pela participação ativa e descentralizada, mas com a introdução de um suporte baseado no conhecimento existente no sistema e as vezes supervisionada por moderadores dos websites.

Essa abordagem visa minimizar problemas comuns da folksonomia pura, como a ambiguidade ou a inconsistência nas tags, ao mesmo tempo em que evita a rigidez dos sistemas tradicionais de organização da informação, como taxonomias ou ontologias.

Santarém Segundo (2010) aponta que a Folksonomia Assistida busca qualificar e aprimorar a estrutura de representação do conhecimento em ambientes colaborativos, promovendo o uso de tags mais significativas e contextualizadas em relação ao objeto informacional.

Essa abordagem também orienta o usuário a evitar o uso de abreviações, variações de plural e singular, ou termos que possam comprometer a recuperação da informação no futuro. O autor ressalta que essa variação contribui para uma recuperação mais eficiente da informação, ao mesmo tempo em que preserva certa liberdade na descrição do usuário.

Quadro 1 – Tipos de Folksonomia e Principais Características

Tipo de Folksonomia	Autores-chave	Características principais
Indireta	Brandt e Medeiros (2010); Souza e Jorente (2023).	Surge de forma espontânea em listas, comentários e fóruns; sem interface formal para aplicação de tags livres.
Assistida	Santarém Segundo (2010); González (2006); Santos e Corrêa (2015)	Plataforma orienta o uso de tags livres; integração com busca e reutilização colaborativa.

Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Brandt e Medeiros (2010), Souza e Jorente (2023), Santos e Corrêa (2015), Santarém Segundo (2010) e González (2006).

O Quadro 1 apresenta uma sistematização dos principais tipos de folksonomia identificados na literatura, destacando autores-chave e características predominantes de cada modelo. Essa classificação serve de referência para a análise comparativa realizada no presente estudo, permitindo observar como diferentes plataformas digitais adotam práticas distintas de organização colaborativa da informação.

3 METODOLOGIA

A pesquisa é de caráter qualitativo, com abordagem exploratória e comparativa, buscando compreender como a folksonomia se manifesta em plataformas digitais dedicadas à categorização e recomendação de animes. O método adotado é o estudo de caso comparado, envolvendo três plataformas: MyAnimeList (MAL), Internet Movie Database (IMDb) e AniList.

A seleção do MyAnimeList (MAL), IMDb e AniList como objetos de estudo desta pesquisa foi orientada por critérios que visam abranger a diversidade de modelos de organização colaborativa presentes em plataformas digitais dedicadas à catalogação e recomendação de animes. Em primeiro lugar, considerou-se a relevância e representatividade dessas plataformas no ecossistema de consumo e curadoria de animes. O MAL e o AniList são espaços especializados e amplamente adotados por comunidades de fãs, enquanto o IMDb, embora não seja focado exclusivamente em animes, inclui um acervo significativo e atrai um público diversificado, possibilitando a análise de contextos de mediação distintos.

Em segundo lugar, buscou-se contemplar variações nos modelos de folksonomia adotados. O MAL se caracteriza pela ausência de um sistema formal de tags, onde a categorização emerge de maneira indireta, por meio de listas públicas, fóruns e comentários. O IMDb, por sua vez, opera com um sistema de palavras-chave (keywords) que permite contribuições colaborativas, mas sob mediação institucional e com uso de inteligência artificial. Já o AniList exemplifica a folksonomia assistida de forma integrada, com suporte ativo à inserção, reaproveitamento e hierarquização de tags diretamente vinculadas aos mecanismos de busca e filtragem.

Por fim, a opção por essas três plataformas permite explorar diferenças técnicas e sociocognitivas na participação dos usuários. Cada ambiente reflete graus distintos de liberdade, controle e integração sistêmica das contribuições colaborativas, o que enriquece a análise comparativa proposta. Dessa forma, a escolha buscou assegurar um panorama abrangente e representativo das manifestações da folksonomia em ambientes digitais,

alinhando-se aos objetivos de investigar como tais modelos impactam a representação e a recuperação da informação.

Foram selecionados 10 animes presentes nas três plataformas mencionadas, garantindo um parâmetro comum para comparação. A escolha baseou-se no critério de popularidade, utilizando como referência inicial a lista “séries mais bem avaliadas” da categoria “animes” no IMDb, que considera notas dos usuários, volume de acessos e frequência de inclusão em listas públicas.

Esse mesmo conjunto de animes foi utilizado como base para análise nas três plataformas, assegurando que a comparação entre as folksonomias observadas em MyAnimeList, IMDb e AniList fosse realizada a partir de um mesmo universo de obras. Dessa forma, busca-se garantir consistência na coleta de dados, observando como as categorias oficiais e as tags colaborativas se manifestam em torno dos mesmos títulos em contextos de indexação distintos.

Para fundamentar teoricamente esta pesquisa, foi realizada uma busca exploratória de literatura utilizando a plataforma Google Acadêmico. Os termos aplicados incluíram “Folksonomia”, “Folksonomia e curadoria digital”, “organização da informação” e “ambientes colaborativos”. Não foi aplicado recorte temporal, mas deu-se preferência a artigos científicos e, priorizando textos com alto número de citações conforme indicado pela própria plataforma.

Foram priorizados autores clássicos e contemporâneos considerados relevantes no campo da Ciência da Informação e da folksonomia, como Vander Wal (2007), autor que cunhou o termo folksonomia e definiu seu conceito básico como classificação social; Mathes (2004), que discutiu a folksonomia no contexto da Web 2.0 e sistemas colaborativos; Hjørland (2002), cuja abordagem sociocognitiva da organização do conhecimento embasa a análise da representação colaborativa da informação.

3.1 Estratégia de coleta e organização dos dados

A coleta de dados incluiu:

- Identificação dos gêneros e categorias institucionais atribuídas a cada anime em cada plataforma;
- Coleta de palavras-chave (tags) colaborativas atribuídas diretamente pelos usuários (folksonomia) nas plataformas IMDb, MAL e AniList;

- Análise de listas públicas, comentários, resenhas e discussões para extração de tags informais, realizado com a técnica de Análise de Conteúdo de Bardin (2008);
- Registro e organização dos dados em planilha padronizada, permitindo a comparação entre as plataformas e entre os animes selecionados.

3.2 Categorização das tags: pré-análise e exploração do material

A definição das cinco categorias analíticas, "Tema/Contexto", "Narrativa", "Emoção", "Personagem/Arquétipo" e "Avaliação Social", seguiu os princípios metodológicos da análise de conteúdo conforme Bardin (2011), a partir de um processo indutivo baseado nos dados coletados. Realizou-se inicialmente uma análise exploratória das *tags*, listas públicas, *reviews* e comentários das três plataformas (MAL, IMDb e AniList), identificando padrões recorrentes na linguagem informal dos usuários. Por meio de codificação e classificação temática, etapas fundamentais propostas por Bardin, agruparam-se os descritores conforme afinidades semânticas, o que permitiu a emergência natural dessas cinco categorias.

O critério de frequência e recorrência orientou a consolidação das categorias, garantindo que representassem tanto dimensões objetivas das obras (como Tema/Contexto e Narrativa) quanto subjetivas (como Emoção e Avaliação Social), além de aspectos relacionais como Personagem/Arquétipo. Dessa forma, a categorização não foi pré-definida, mas resultou de um processo sistemático de organização dos dados, assegurando que refletisse efetivamente as formas pelas quais os usuários representam colaborativamente os animes nesses ambientes digitais.

- Tema/Contexto: elementos relacionados ao cenário, universo ou temática central do anime;
- Narrativa: aspectos ligados à trama, desenvolvimento da história e estrutura narrativa;
- Personagem/Arquétipo: características dos personagens ou arquétipos recorrentes;
- Emoção: sentimentos, atmosferas ou reações emocionais associadas à obra;
- Avaliação Social: percepções coletivas, julgamentos de qualidade ou popularidade atribuídos pelos usuários.

Essa classificação serviu como base para o processo de codificação e categorização das tags, conforme os princípios da Análise de Conteúdo proposta por Bardin (2011). A utilização desse método permitiu agrupar e interpretar as ocorrências de forma sistemática, possibilitando a identificação de padrões semânticos e temáticos nas representações

folksonômicas observadas. Dessa forma, a codificação das tags facilitou a comparação entre as três plataformas, destacando tanto convergências quanto particularidades na forma como os usuários descrevem os animes.

Nesse sentido, Vieira e Garrido (2011) ressaltam que, em ambientes colaborativos, a livre inserção de descritores na representação de recursos informacionais pode abranger múltiplas perspectivas, como o assunto, a forma, o propósito, o tempo, a tarefa, além de aspectos afetivos, reações críticas e outros fatores considerados relevantes pelos usuários. A seguir, apresenta-se o Quadro 2 que sintetiza as dimensões semânticas empregadas na análise, acompanhadas de exemplos recorrentes extraídos da folksonomia e suas respectivas descrições:

Quadro 2 – Categorias de Análise das Tags com Base na Codificação de Bardin (2011)

Categoria	Exemplos Comuns na Folksonomia	Descrição/Situação
Tema/Contexto	Fantasia urbana, Pós-apocalíptico, Política, Guerra	Situação, cenário ou temática central da narrativa.
Narrativa	Plot twist, História não linear, Final aberto	Estrutura, ritmo, desenvolvimento da trama.
Personagem/Arquétipo	Anti-herói, Tsundere, Protagonista masculino, Vilão carismático	Traços e perfis dos personagens.
Emoção	Anime que faz chorar, Confortável, Peso emocional	Sensações e sentimentos provocados pela obra.
Avaliação Social	Obra-prima, Clássico, Shounen popular, Anime indispensável	Julgamentos coletivos e reconhecimento social.

Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

3.3 Técnicas de análise

Os dados foram analisados por meio da técnica de análise de conteúdo de Bardin, buscando identificar padrões de uso e recorrência das categorias de tags em cada plataforma. A análise considerou tanto a frequência das categorias quanto a diversidade de termos utilizados, permitindo observar as diferenças e semelhanças na forma como os usuários colaboram para a organização da informação por meio da folksonomia.

Para sistematizar a comparação entre as plataformas, a pesquisadora utilizou uma escala qualitativa de frequência do tipo Likert, variando de 1 a 5, na qual cada valor

representava um nível de predominância observado para as categorias folksonômicas. Nessa escala, a pesquisadora atribuiu:

- Valor 1 para frequência muito baixa;
- Valor 5 para frequência muito alta;
- Valores intermediários (2 a 4) conforme a intensidade de ocorrência em tags, listas, resenhas e comentários.

A escala Likert foi aplicada diretamente pela autora do estudo com base na análise sistemática do material coletado, permitindo uma avaliação comparativa da recorrência de cada categoria (Tema/Contexto, Narrativa, Emoção, Personagem/Arquétipo e Avaliação Social) em cada plataforma. A atribuição dos valores considerou a frequência de menções, a diversidade de termos associados e a visibilidade das categorias nas interações dos usuários, assegurando uma mensuração consistente e replicável do perfil folksonômico de cada ambiente analisado.

Assim, categorias que apareciam de forma recorrente, com forte presença discursiva ou funcional (como tags aplicadas diretamente a obras ou temas recorrentes em listas e fóruns), foram classificadas com notas mais altas. Já aquelas pouco mencionadas ou com presença residual nas manifestações colaborativas receberam notas mais baixas. Essa abordagem permitiu construir gráficos quantitativos que sintetizam o perfil semântico da folksonomia em cada plataforma.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise dos dados coletados nas plataformas MyAnimeList (MAL), Internet Movie Database (IMDb) e AniList permitiu observar diferenças significativas na forma como a folksonomia é aplicada e manifesta-se em cada contexto. Essas diferenças refletem as características técnicas das plataformas e também aspectos sociocognitivos e culturais relacionados à participação do usuário, conforme discutido por Hjørland (2002) e Boccato (2012).

4.1 MyAnimeList (MAL): estrutura institucional e expressões de folksonomia indireta por listas e fóruns

O MyAnimeList organiza seus conteúdos por meio de categorias institucionais, como gêneros (ex.: ação, comédia, drama), temas (ex.: sobrenatural, vida escolar) e demografias

(ex.: shounen, seinen). As páginas dos animes exibem dados técnicos como estúdio, número de episódios, datas de exibição, elenco e sinopse. No entanto, a plataforma não possui um sistema formal de tags livres atribuídas diretamente aos animes.

Figura 1 – Interface de exibição das informações técnicas dos animes no MyAnimeList

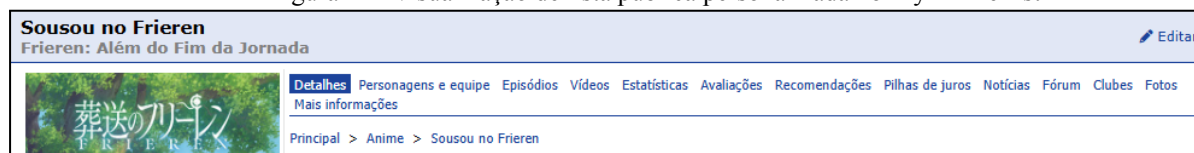
Informação
Tipo: TV
Episódios: 28
Status: Exibição concluída
Exibido: 29 de setembro de 2023 a 22 de março de 2024
Estreou: Outono de 2023
Transmissão: Sextas-feiras às 23:00 (JST)
Produtores: Aniplex , Dentsu , Shogakukan-Shueisha Productions , Nippon Television Network , TOHO animation , Shogakukan
Licenciantes: Crunchyroll
Estúdios: Madhouse
Fonte: Mangá
Gêneros: Aventura , Drama , Fantasia
Demográfico: Shounen
Duração: 24 min. por episódio.
Classificação: PG-13 - Adolescentes com 13 anos ou mais

Fonte: MyAnimeList, 2025.

A folksonomia no MAL se manifesta de forma indireta, emergindo em espaços colaborativos como listas públicas personalizadas, resenhas e fóruns.

Na figura 2, destaca-se a interface do MyAnimeList exibindo a página do anime "Sousou no Frieren (Frieren: Além do Fim da Jornada)", com ênfase na aba "Listas Públicas" (normalmente localizada junto a "Recomendações", "Fóruns" e "Clubes"). Essa seção ilustra como os usuários criam agrupamentos temáticos personalizados, como "Animes para chorar" ou "Melhores romances psicológicos", que funcionam como manifestações de folksonomia indireta. A ausência de um campo formal para tags livres é compensada por esses mecanismos de curadoria colaborativa, onde títulos e descrições das listas atuam como categorização emergente.

Figura 2 – Visualização de lista pública personalizada no MyAnimeList



Fonte: MyAnimeList, 2025.

As listas públicas personalizadas funcionam como uma ferramenta de organização e compartilhamento colaborativo, permitindo que os usuários agrupem animes conforme critérios próprios. Além das listas automáticas geradas pela plataforma como "Assistindo", "Completos" ou "Planejo Assistir", os usuários podem personalizar suas listas atribuindo notas, comentários e filtros baseados em aspectos como gênero, número de episódios ou avaliação pessoal.

Embora o MAL não possua um sistema formal de atribuição de tags livres diretamente vinculadas aos perfis dos animes, as listas públicas personalizadas configuram uma forma de folksonomia indireta. Os usuários expressam suas categorizações por meio dos títulos das listas, descrições e comentários, criando agrupamentos temáticos e subjetivos, como “Animes para chorar”, “Melhores romances psicológicos” ou “Top animes com protagonistas anti-heróis”. Essas listas ficam acessíveis aos demais usuários da plataforma, ampliando o alcance das recomendações e permitindo a construção coletiva de significados a partir da experiência dos próprios espectadores.

A figura 3 apresenta exemplos concretos de listas públicas personalizadas criadas por usuários no MyAnimeList, demonstrando a manifestação de folksonomia indireta por meio de títulos e descrições subjetivas. Destacam-se listas como:

- "O personagem principal quer ficar sozinho" (agrupamento por traço de personalidade)
- "Essa atmosfera" (categorização por ambientação emocional)
- "Séries que utilizam uma abordagem filosófica..." (classificação por temática narrativa)
- "Lista de observação de olhares femininos" (organização por perspectiva de gênero)

Estes exemplos ilustram como os usuários desenvolvem sistemas de categorização alternativos aos gêneros institucionais, utilizando linguagem natural e critérios pessoais para classificar as obras. Cada entrada inclui o número de animes listados e data de

criação/atualização, evidenciando o caráter dinâmico e colaborativo destas práticas de curadoria.

Figura 3 – Lista com tags subjetivas utilizada por usuário no MyAnimeList



Fonte: MyAnimeList, 2025.

As listas públicas personalizadas exemplificadas na Figura 3 demonstram o mecanismo de folksonomia indireta no MyAnimeList. Através de títulos como "O personagem principal quer ficar sozinho" e "Essa atmosfera", os usuários desenvolvem sistemas de tags implícitas que transcendem as categorizações oficiais da plataforma. Estas listas funcionam como espaços de curadoria coletiva onde:

- Os títulos atuam como descriptors temáticos informais
- As descrições explicativas contextualizam os critérios subjetivos de agrupamento
- O número de entradas (15 a 50 animes por lista) indica o alcance destas categorizações alternativas

Esta prática compensa a ausência de um sistema formal de tags no MAL, permitindo que os usuários criem redes semânticas baseadas em experiências de consumo compartilhadas, características narrativas ou impactos emocionais - aspectos que não são capturados pelos metadados institucionais da plataforma.

A figura 4 apresenta a seção de fórum da página do anime "Sousou no Frieren" no MyAnimeList, destacando tópicos de discussão ativos com diferentes volumes de interação. Os títulos dos tópicos demonstram como os usuários criam categorizações espontâneas através de questionamentos e debates, tais como:

- "Quanto tempo até esse show ficar bom?" (avaliação progressiva da qualidade)
- "O que torna esse anime tão popular e interessante?" (análise de apelo coletivo)
- "Sempre me perguntei como Frieren se daria com demônios de outros mundos?" (especulação temática)
- Discussões episódicas específicas (ex.: Episódio 28 com 1.041 respostas)

Os números de respostas (variando de 19 a 1.041) evidenciam o alto engajamento da comunidade nestas discussões, enquanto as datas mostram a continuidade temporal destas interações.

Figura 4 – Fórum de discussão vinculado a uma obra específica no MyAnimeList

Discussão recente do fórum		Mais discussões	
<input type="radio"/>	Quanto tempo até esse show ficar bom? (1 2) immortal142 - 16 de julho	98 respostas	por Ren_Nohihara7005 >> 7 minutos atrás
<input type="radio"/>	Sempre me perguntei como Frieren se daria com demônios de outros mundos? HollowIchigo58 - 15 de julho	19 respostas	por HollowIchigo58 >> 23 minutos atrás
<input type="radio"/>	Enquete: Sousou no Frieren Episódio 10 Discussão (1 2 3 4 5 ... Última página) Stark700 - 10 de novembro de 2023	624 respostas	por rhyzien >> 3 horas atrás
<input type="radio"/>	Pergunta genuína: o que torna esse anime tão popular e interessante? (pergunta não no sentido ruim) isa1sa - 14 de julho	39 respostas	por mecurial_kai >> 7 horas atrás
<input type="radio"/>	Enquete: Sousou no Frieren Episódio 28 Discussão (1 2 3 4 5 ... Última página) anime-prime - 22 de março de 2024	1.041 respostas	por misaruto >> Ontem, 11h52

Fonte: MyAnimeList, 2025.

Os fóruns representam um mecanismo fundamental de folksonomia indireta no MyAnimeList por permitirem a emergência de categorizações colaborativas através de práticas discursivas. Diferentemente de tags formais, estas categorizações surgem organicamente de três formas principais:

1. Títulos dos tópicos como descriptors temáticos: Perguntas como "O que torna esse anime tão popular?" funcionam como tags implícitas que categorizam a obra segundo critérios de recepção coletiva.

2. Agrupamento por questões narrativas: Discussões sobre episódios específicos (ex.: Episódio 28) criam categorizações baseadas em marcos narrativos, complementando a estrutura linear de episódios.
3. Validação coletiva através do engajamento: O volume de respostas (ex.: 1.041 interações) serve como indicador de relevância temática, priorizando naturalmente certas categorizações sobre outras.

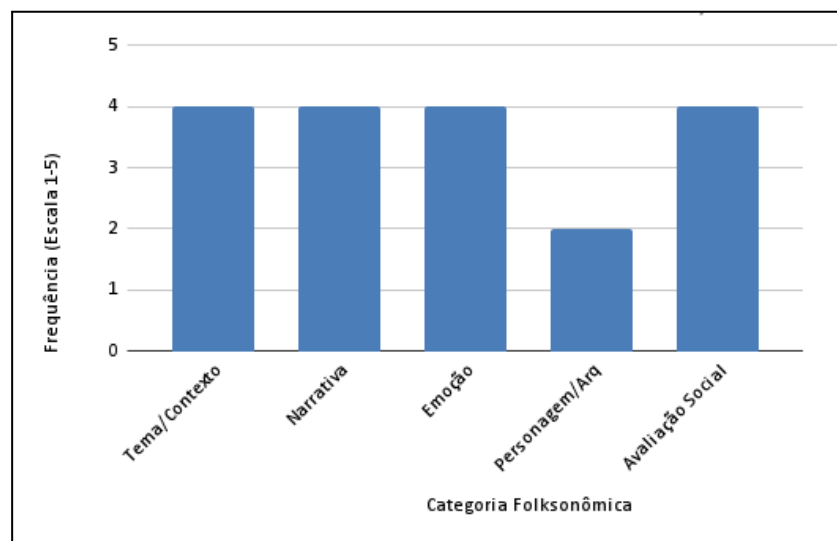
Esta dinâmica demonstra como a plataforma permite a construção colaborativa de significado sem um sistema formal de tags, onde as próprias interações discursivas geram metadados sociais que enriquecem a recuperação e contextualização das obras.

4.1.1 Perfil semântico da folksonomia indireta no myanimelist

A análise realizada no MyAnimeList (MAL) revela que, embora a plataforma disponibilize um campo específico para a inserção de tags, seu uso pelos usuários é restrito e pouco explorado como instrumento de indexação colaborativa. Na prática, as manifestações folksonômicas ocorrem de forma indireta, emergindo predominantemente em listas públicas, resenhas, comentários e discussões em fóruns. Esses espaços tornam-se os principais meios pelos quais a comunidade expressa percepções, sentimentos e interpretações sobre as obras.

Essa dinâmica evidencia que o MAL apresenta uma folksonomia indireta, na qual as categorizações colaborativas são resultado de práticas discursivas e não de mecanismos formais de etiquetagem. A partir da categorização das tags coletadas, observou-se uma predominância das categorias Narrativa, Emoção e Avaliação Social, todas classificadas com frequência alta. A categoria Tema/Contexto também apresentou incidência relevante, enquanto Personagem/Arquétipo foi observada com frequência média.

Figura 5 – Gráfico do perfil semântico da folksonomia no MyAnimeList



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

O Gráfico 5 apresenta a distribuição das cinco categorias semânticas identificadas nas tags e expressões extraídas do MyAnimeList. Nota-se que as categorias Narrativa e Emoção concentram as maiores frequências, indicando que os usuários tendem a descrever os animes com base em elementos subjetivos e interpretativos. A categoria Avaliação Social também aparece com incidência elevada, sugerindo que o julgamento coletivo e a percepção crítica sobre a qualidade das obras desempenham papel relevante na construção da folksonomia do MAL. Já Tema/Contexto e Personagem/Arquétipo apresentam menor recorrência, o que demonstra que o foco dos usuários não está em descrições objetivas ou técnicas, mas sim em aspectos experienciais e de recepção.

Esses resultados corroboram o perfil de folksonomia indireta descrito por Souza e Jorente (2023), no qual a categorização colaborativa não ocorre por meio de um sistema formal de tags, mas emerge espontaneamente em listas, resenhas e comentários. Assim, evidencia-se um foco dos usuários em experiências subjetivas e afetivas, destacando elementos narrativos, emocionais e avaliações sociais como principais formas de representação informal da informação.

As tags mais recorrentes extraídas dessas interações foram associadas especialmente às categorias Narrativa, com exemplos como “*plot twist*” e “*história não linear*”, e Emoção, com termos como “*anime que faz chorar*” e “*confortável*”. Esse padrão confirma a relevância dos aspectos emocionais e narrativos para os usuários do MAL, reforçando a dimensão sociocognitiva da folksonomia indireta presente na plataforma.

Além disso, foi identificada uma grande distância entre a categorização oficial (gêneros e temas institucionais) e a folksonomia produzida pelos usuários em listas e fóruns. Enquanto a primeira segue uma estrutura fixa e limitada, a segunda abrange dimensões emocionais, estéticas e narrativas que não estão contempladas nos metadados formais, demonstrando o potencial da folksonomia para ampliar a representação do conhecimento em ambientes digitais colaborativos.

4.2 Internet Movie Database (IMDb): categorização colaborativa e controle institucional assistido

A Figura 6 ilustra a interface de edição de palavras-chave (keywords) colaborativas no IMDb, referente ao anime *"Sôsô no Furiren"* (2023), evidenciando os mecanismos que caracterizam o modelo de folksonomia assistida adotado pela plataforma. Na imagem, observa-se que o sistema permite aos usuários propor adições, correções ou exclusões de termos descritivos, mas dentro de uma estrutura rigidamente mediada por curadoria institucional.

A interface exibe categorias pré-definidas (como *"Detalhes do enredo"*, *"Período de tempo do enredo"*, *"Subgênero"* e *"Outro"*), que orientam semanticamente a inserção de keywords pelos usuários, evitando inconsistências terminológicas. Além disso, o requisito de justificativa obrigatória ("Forneça uma explicação para auxiliar no processamento deste envio") demonstra o controle exercido pela plataforma: todas as contribuições são submetidas à análise de moderadores antes de integrarem o sistema.

Figura 6 – Interface de edição de palavras-chave (keywords) colaborativas no IMDb.

Atualizando informações para "Sôsô no Furîren" (2023)

Enredo e citações

Palavras-chave ? Adicionar 1 item Corrigir / Excluir

Dicas para envio de palavras-chave

Ação	Episódio(s)	Categoria	Palavra-chave
Novo #1	<input type="checkbox"/> (Clique → para selecionar um conjunto de episódios)	<input type="text" value="Escolher"/> <ul style="list-style-type: none"> Escolher Detalhes do enredo Período de tempo do enredo Subgênero Outro 	<input type="text"/>

Forneça uma explicação para auxiliar no processamento deste envio

Para atualizar dados de categorias que não estão listadas acima, selecione esta caixa

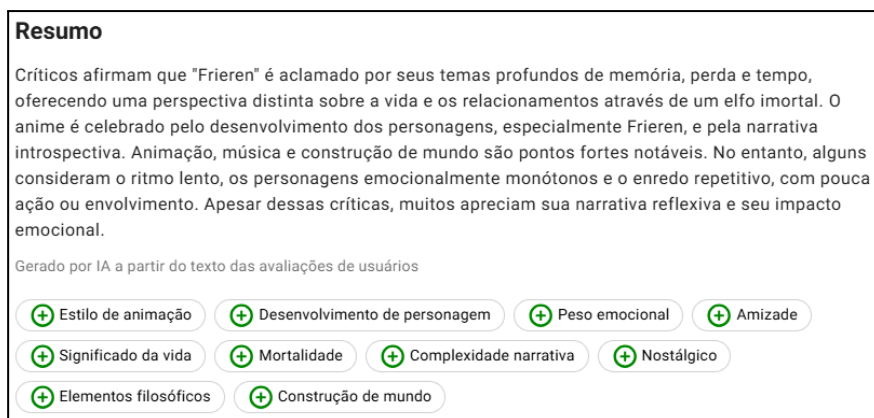
Fonte: Internet Movie Database, 2025.

Esse processo reflete um equilíbrio entre participação colaborativa e padronização institucional. Enquanto os usuários podem sugerir descritores informais (como termos temáticos, elementos narrativos ou contextos específicos), a plataforma atua como filtro, garantindo que apenas keywords validadas sejam incorporadas à base de dados. Dessa forma, o IMDb amplia a recuperação da informação ao incorporar perspectivas da comunidade, mas mantém a consistência descritiva típica de sistemas tradicionais, configurando um modelo híbrido de organização do conhecimento.

Como complemento ao sistema tradicional de *keywords* colaborativas, o IMDb passou a adotar também um recurso denominado “Resumo gerado por IA”. A Figura 7 exemplifica o recurso de "Resumo gerado por IA" implementado pelo IMDb, juntamente com palavras-chave sugeridas automaticamente pelo sistema, tomando como referência a análise da obra "*Frieren*".

O resumo, produzido por inteligência artificial a partir de avaliações de usuários, sintetiza aspectos centrais da recepção crítica, como os temas de memória, perda e tempo, o desenvolvimento aprofundado de personagens e a natureza introspectiva da narrativa, ao mesmo tempo que menciona contrapontos, como o ritmo lento e a possível monotonia emocional.

Figura 7 – Campo “Resumo gerado por IA” e palavras-chave sugeridas no IMDb

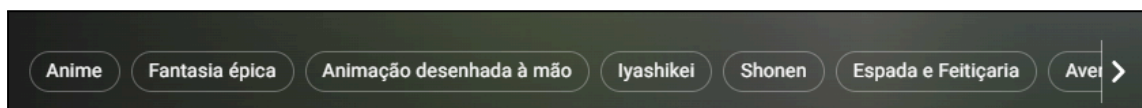


Fonte: Internet Movie Database (2025).

Abaixo do texto, são apresentadas palavras-chave temáticas, como "Desenvolvimento de personagem", "Peso emocional", "Amizade", "Significado da vida" e "Construção de mundo", que funcionam como tags automáticas geradas com base na frequência e no contexto dos comentários dos usuários. Esse campo apresenta uma síntese descritiva da obra, gerada automaticamente com base nas avaliações, resenhas e comentários publicados pelos usuários. A partir da identificação de padrões linguísticos e semânticos recorrentes, o sistema destaca elementos centrais da narrativa, características técnicas e percepções emocionais atribuídas à obra.

Vale destacar que as *keywords* associadas às obras no IMDb podem ser exibidas em diferentes seções da página de um título, refletindo tanto a estrutura colaborativa quanto institucional da plataforma. Especificamente, é possível identificar duas formas distintas de apresentação: a primeira aparece logo abaixo do trailer, com as palavras-chave mais recorrentes e destacadas; a segunda, mais completa, está localizada abaixo do campo “Enredo”.

Figura 8 – Sistema de sugestões de tags no Imdb abaixo do trailer



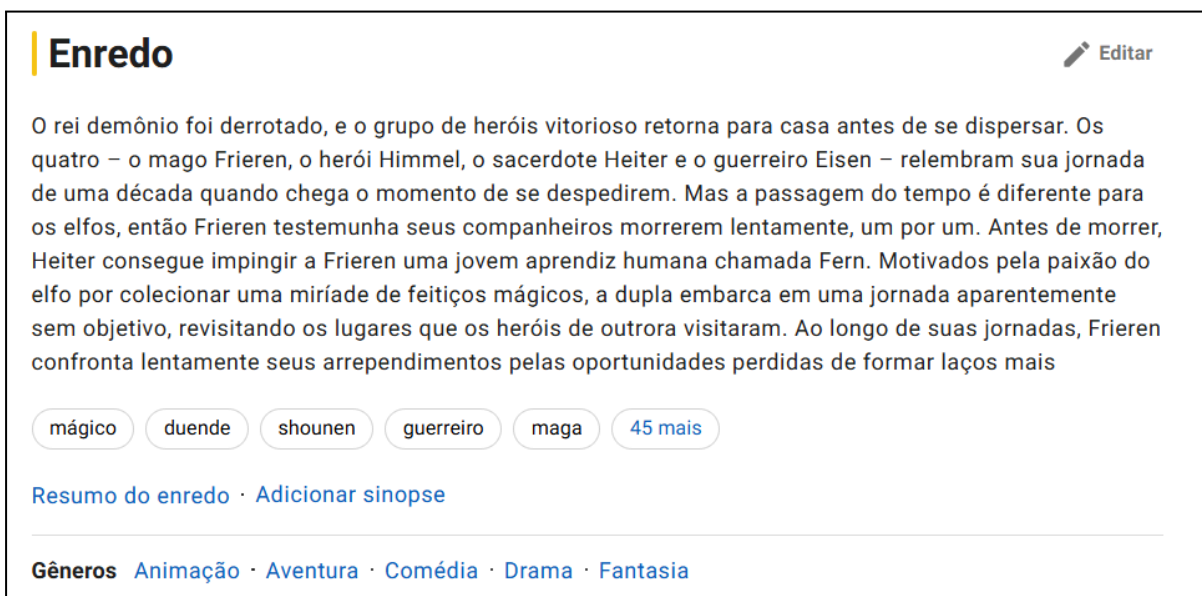
Fonte: Internet Movie Database, 2025.

As *keywords* abaixo do trailer funcionam como um resumo visual dos principais termos atribuídos à obra, priorizando aqueles mais relevantes e frequentes, já aprovados pelos

moderadores. Essa listagem atua como um ponto de acesso rápido, facilitando a identificação de temas centrais, estilos visuais e traços narrativos marcantes.

Já a listagem expandida de *keywords*, exibida na seção inferior (figura 9) vinculada ao enredo, apresenta uma relação mais abrangente de descritores, incluindo termos mais específicos e menos frequentes. Esses dados adicionais ficam disponíveis por meio da opção “ver mais” ou “+45 palavras-chave”, e funcionam como importante ferramenta para buscas internas, filtros e conexões entre obras com temas semelhantes, como vê-se na figura 9.

Figura 9 – Campo “Enredo” e palavras-chave associadas no perfil de anime no IMDb



Enredo Edit

O rei demônio foi derrotado, e o grupo de heróis vitorioso retorna para casa antes de se dispersar. Os quatro – o mago Frieren, o herói Himmel, o sacerdote Heiter e o guerreiro Eisen – relembram sua jornada de uma década quando chega o momento de se despedirem. Mas a passagem do tempo é diferente para os elfos, então Frieren testemunha seus companheiros morrerem lentamente, um por um. Antes de morrer, Heiter consegue impingir a Frieren uma jovem aprendiz humana chamada Fern. Motivados pela paixão do elfo por colecionar uma miríade de feitiços mágicos, a dupla embarca em uma jornada aparentemente sem objetivo, revisitando os lugares que os heróis de outrora visitaram. Ao longo de suas jornadas, Frieren confronta lentamente seus arrependimentos pelas oportunidades perdidas de formar laços mais

mágico duende shounen guerreiro maga 45 mais

[Resumo do enredo](#) · [Adicionar sinopse](#)

Gêneros [Animação](#) · [Aventura](#) · [Comédia](#) · [Drama](#) · [Fantasia](#)

Fonte: Internet Movie Database, 2025.

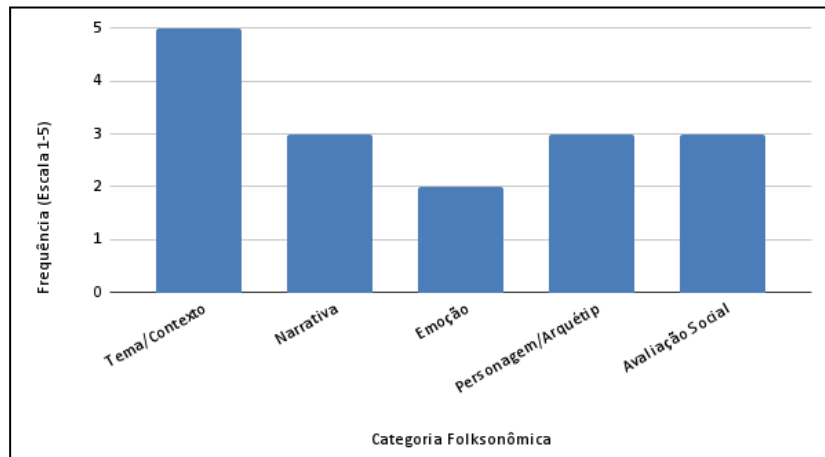
Por fim, é fundamental distinguir essas duas formas de exibição das *keywords* do campo “Resumo gerado por IA”. Enquanto as *keywords* são inseridas, editadas e validadas manualmente pelos usuários e moderadores da plataforma, o resumo gerado por inteligência artificial é construído automaticamente a partir de comentários e resenhas.

4.2.1 Perfil semântico da folksonomia no IMDb

No caso do IMDb, os resultados evidenciam a predominância da categoria Tema/Contexto, classificada como Muito Alta, configurando-se como a dimensão mais relevante para os usuários da plataforma. Por outro lado, a categoria Emoção apresentou frequência Baixa, indicando um menor foco em aspectos subjetivos na descrição das obras. Esse comportamento reflete o perfil assistido da folksonomia presente no IMDb, no qual a

participação dos usuários por meio de *keywords* livres complementa, mas não substitui, a estrutura institucional já estabelecida.

Gráfico 2 – Perfil semântico da folksonomia no IMDb



Fonte: Elaborado pelo autor (2025)

As *keywords* mais recorrentes no IMDb concentram-se principalmente na categoria Tema/Contexto, com exemplos como “fantasia urbana”, “pós-apocalíptico” e “política”, complementadas por categorias como Personagem/Arquétipo e Narrativa. Esse padrão evidencia que a folksonomia na plataforma é incorporada de forma estruturada, agregando valor à recuperação da informação sem substituir o controle institucional, conforme discutido por Santos e Corrêa (2015). Assim, mesmo havendo espaço para a participação colaborativa, a organização da informação no IMDb permanece fortemente guiada por categorias oficiais e moderadas pela própria plataforma.

Observa-se ainda que, embora o IMDb permita a inserção direta de *keywords* pelos usuários, persiste uma distância entre a linguagem subjetiva presente em listas e comentários e a estrutura formal de categorização. Nesse contexto, a folksonomia atua como uma camada complementar à organização oficial, mas segue condicionada por regras específicas e pela curadoria institucional.

4.3 AniList: orientação institucional e participação ativa na indexação por tags

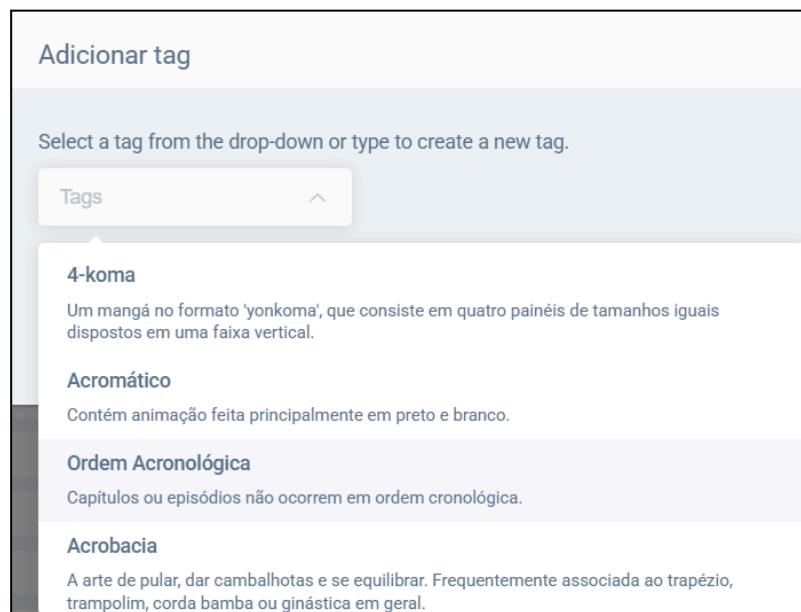
No AniList, a atribuição de *tags* aos animes e mangás representa uma das funcionalidades centrais do sistema de organização colaborativa da plataforma. Inserida no modelo de folksonomia assistida, essa funcionalidade permite que os usuários participem

ativamente da categorização das obras por meio da aplicação de *tags* livres, com suporte técnico e semântico oferecido pela própria interface.

Ao iniciar o processo de inserção, o sistema apresenta um campo de busca com sugestões automáticas de termos previamente utilizados por outros usuários, acompanhadas de definições explicativas que auxiliam na escolha dos descritores mais adequados. Importante destacar que os usuários também podem propor novas *tags*, porém essas sugestões ficam sujeitas à revisão e aprovação prévia por moderadores antes de serem incorporadas ao sistema, o que assegura maior consistência terminológica e controle de qualidade na base de dados colaborativa.

A Figura 11 ilustra a interface de adição de *tags* no AniList, evidenciando o processo de busca e seleção de termos sugeridos pelo sistema, bem como a apresentação de definições que orientam o usuário durante a etiquetagem.

Figura 11 – Interface de adição de tags no AniList



Fonte: AniList (2025)

Por exemplo, ao digitar uma tag como “4-koma”, o sistema exibe sua descrição: “Um mangá no formato 'yonkoma', que consiste em quatro painéis de tamanhos iguais dispostos em uma faixa vertical”. Da mesma forma, termos como “Ordem Acronológica” ou “Acrobacia” são definidos com base nos elementos narrativos ou temáticos que caracterizam a obra, contribuindo para uma indexação mais precisa e significativa.

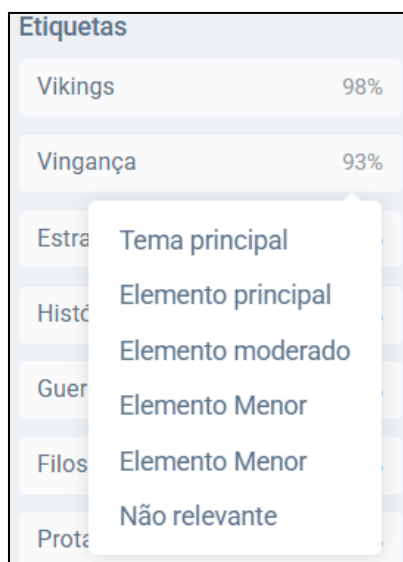
Além disso, o sistema permite que os usuários classifiquem a relevância de cada tag aplicada, escolhendo entre diferentes níveis de importância, como “*Tema principal*”,

“Elemento principal”, “Elemento moderado”, “Elemento menor” e “Não relevante”. Essa possibilidade de qualificação semântica fortalece a natureza assistida da folksonomia presente no AniList, ao introduzir uma dimensão hierárquica às tags colaborativas.

Tal mecanismo permite que a expressão das interpretações subjetivas dos usuários e a organização mais estruturada da informação tenham impacto direto na recuperação dos dados. Tags marcadas como “Tema principal”, por exemplo, são priorizadas em mecanismos de busca e em filtros de recomendação, refletindo o papel central daquele elemento na obra.

A Figura 12 ilustra o sistema de classificação de relevância de tags implementado pelo AniList, que permite aos usuários hierarquizar semanticamente os descritores atribuídos a uma obra. Na imagem, observa-se uma lista de etiquetas, como "Vikings", "Vingança", "Estra", "Histé", "Guer", "Filos" e "Prota", acompanhadas de opções de classificação que variam desde "Tema principal" até "Não relevante". Essa estrutura permite que o usuário não apenas associe tags livres ao conteúdo, mas também indique o peso narrativo ou temático de cada elemento dentro da obra, como destacar "Vikings" como tema principal ou "Filos" (provavelmente "Filosófico") como elemento menor.

Figura 12 – Classificação da relevância de tags no AniList



Fonte: AniList (2025).

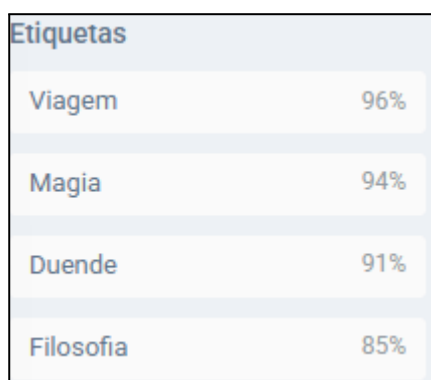
Essa estrutura orientada possibilita que as tags sejam reutilizadas por outros usuários e integradas aos mecanismos de busca, filtros, listas personalizadas e estatísticas visuais, fortalecendo o papel das tags na recuperação da informação.

A Figura 13 mostra um exemplo das estatísticas de uso de tags no AniList, ilustrando como a plataforma quantifica e visualiza a frequência de aplicação de descritores pela comunidade. Na imagem, observam-se tags como "Viagem" (96%), "Magia" (94%), "Duende" (91%) e "Filosofia" (85%), acompanhadas de porcentagens que indicam o grau de associação consensual entre os usuários em relação a esses termos para descrever uma obra específica. Essas porcentagens refletem a proporção de usuários que aplicaram cada tag em relação ao total de classificações realizadas, funcionando como um termômetro de relevância temática coletiva.

Esse mecanismo estatístico é um componente fundamental do modelo de folksonomia assistida do AniList, pois transmite a contribuição individual em dados agregados que orientam toda a comunidade. Ao visualizar a frequência de uso, os usuários são incentivados a adotar termos já consolidados, promovendo uma padronização orgânica da linguagem descritiva. Além disso, essas estatísticas são integradas diretamente aos sistemas de busca e recomendação da plataforma, tags com porcentagens mais altas, como "Viagem" (96%), ganham maior peso nos resultados de pesquisa e filtros temáticos.

Diferentemente de sistemas de tags não mediados, onde a dispersão terminológica pode dificultar a recuperação da informação, a visualização estatística no AniList reforça a curadoria colaborativa, equilibrando liberdade de descrição com eficiência na organização do conhecimento. Essa abordagem demonstra como a plataforma utiliza metadados comportamentais da comunidade para refinar continuamente seu vocabulário descritivo, fortalecendo tanto a participação dos usuários quanto a consistência do sistema.

Figura 13 – Exemplo de estatísticas de uso de tags no AniList.



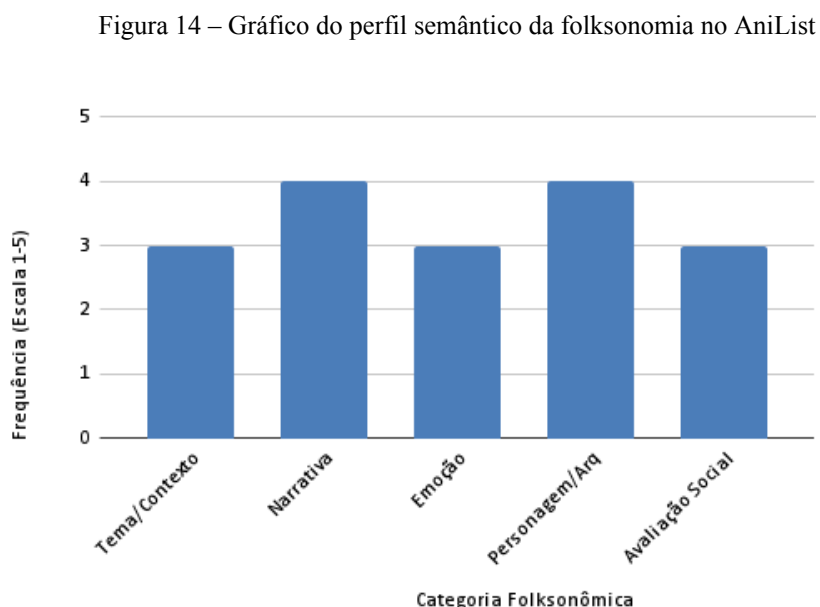
Etiquetas	
Viagem	96%
Magia	94%
Duende	91%
Filosofia	85%

Fonte: AniList (2025).

Dessa forma, o sistema de tagging do AniList exemplifica claramente o conceito de folksonomia assistida, conforme discutido por Santarém Segundo (2010), em que a liberdade colaborativa é equilibrada com estratégias institucionais de orientação e reaproveitamento semântico.

4.3.1 Perfil semântico da folksonomia no AniList

No caso do AniList, observou-se um equilíbrio entre as categorias Personagem/Arquétipo, Narrativa e Tema/Contexto, todas apresentando frequências entre Média e Alta. Essa distribuição mais homogênea reflete o modelo de folksonomia assistida, característico da plataforma. Nesse modelo, as tags colaborativas atribuídas pelos usuários são integradas de forma orientada e funcional ao sistema, sendo incorporadas aos mecanismos de busca, filtros e recomendações, como pode ser observado no gráfico 14:



Fonte: Elaborado pelo autor

A folksonomia no AniList evidencia-se principalmente nas categorias Personagem/Arquétipo, com exemplos como “anti-herói” e “tsundere”, e Tema/Contexto, representada por descritores como “viagem”, “magia” e “filosofia”, que aparecem com maior frequência e relevância nas descrições colaborativas. A estrutura de apoio técnico e semântico oferecida pela plataforma contribui para a construção de um vocabulário colaborativo padronizado e eficiente, em consonância com o conceito de folksonomia assistida proposto por Santarém Segundo (2010). Nesse modelo, a participação dos usuários

na organização da informação é orientada e sistematizada, resultando em uma categorização consistente, reutilizável e integrada aos mecanismos institucionais da plataforma, como filtros de busca, recomendações e estatísticas de uso.

No AniList, a taxonomia manifesta-se como uma estrutura institucional de base, composta por categorias oficiais e controladas pela própria plataforma, como gêneros (ex.: ação, drama), demografias (ex.: shounen, seinen) e formatos (ex.: TV, filme). Essas categorias constituem o sistema classificatório formal, responsável por garantir padronização e consistência na representação da informação.

Entretanto, essa estrutura taxonômica não atua isoladamente, mas se integra ao sistema de folksonomia assistida, permitindo que os usuários participem ativamente da organização da informação. Por meio da aplicação de tags livres, eles podem ampliar e detalhar as categorias oficiais, introduzindo descritores que expressam aspectos mais específicos ou subjetivos das obras, como “anti-herói”, “tsundere”, “filosofia” ou “sentimento de solidão”.

Essa integração ocorre de maneira sistêmica: a plataforma sugere termos já existentes durante o processo de tagging, incentivando a padronização voluntária; classifica a relevância das tags em hierarquias semânticas (como “tema principal” ou “elemento menor”); e gera estatísticas de uso que consolidam coletivamente certos descritores. Com isso, a taxonomia fornece o alicerce técnico e conceitual sobre o qual a folksonomia se desenvolve, e o sistema orienta e sistematiza a participação dos usuários, favorecendo a padronização e o reaproveitamento semântico.

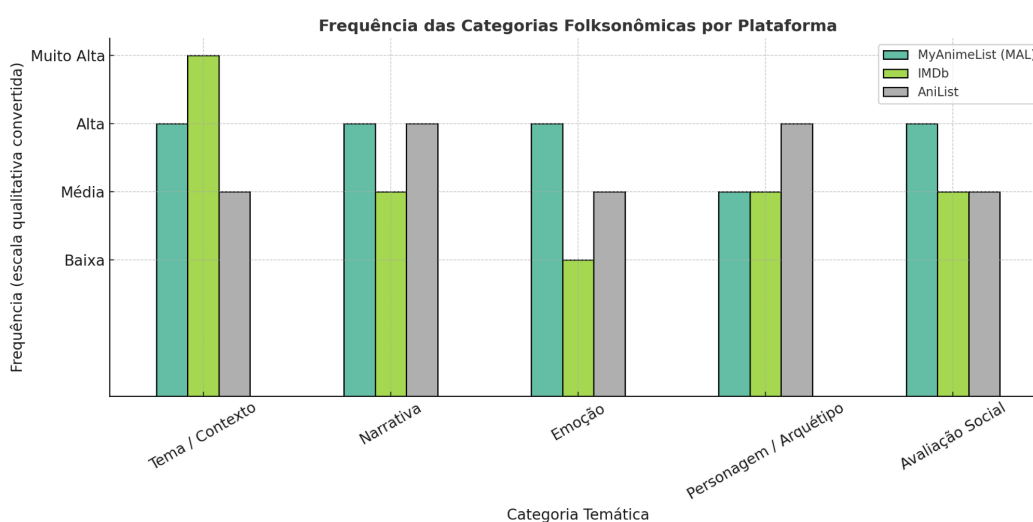
Dessa forma, a taxonomia não é substituída, mas enriquecida pela camada colaborativa. As tags capturam nuances subjetivas, como “sentimento de solidão” ou “relacionamento conturbado”, que escapam às categorias formais, enquanto a estrutura institucional garante consistência e recuperabilidade. Essa simbiose entre a rigidez taxonômica e a flexibilidade folksonômica resulta em um sistema híbrido, no qual a participação dos usuários é canalizada de modo a fortalecer, e não fragmentar, a organização da informação.

Porém, apesar da integração entre taxonomia e folksonomia, ainda há variação entre a categorização institucional e as tags criadas pelos usuários. Muitas das tags expressam nuances subjetivas (ex.: “sentimento de solidão”, “relacionamento conturbado”) que não são capturadas pelas categorias oficiais.

4.4 Tipologia folksonômica e integração sistêmica nas plataformas analisadas

A comparação entre as três plataformas analisadas revela diferentes níveis de liberdade na atribuição de tags e variações expressivas nas categorias semânticas predominantes. Essas diferenças refletem tanto os objetivos institucionais das plataformas quanto às práticas colaborativas que emergem de suas comunidades de usuários. O gráfico a seguir resume a frequência relativa das categorias folksonômicas observadas em cada ambiente:

Gráfico 15 – Frequência das Categorias Folksonômicas por Plataforma



Fonte: Elaborado pelo autor

Esse gráfico evidencia como a folksonomia pode assumir formas distintas a depender do grau de liberdade, da mediação técnica e do perfil de participação do usuário em cada sistema. Ao destacar diferentes ênfases como emoção no MAL, temas descritivos no IMDb e perfis de personagens no AniList, reforça-se a importância da folksonomia como recurso sociocognitivo na representação e recuperação da informação.

Com relação aos tipos de folksonomia analisados e seu nível de integração, o MyAnimeList apresenta características típicas da folksonomia indireta. Como não possui um sistema explícito de aplicação de tags livres, a categorização colaborativa ocorre de forma espontânea por meio de listas, comentários e fóruns. As descrições informais são geradas a partir da linguagem natural dos usuários e não são integradas formalmente aos mecanismos de indexação.

O IMDb, por sua vez, apresenta uma configuração que se aproxima do modelo de folksonomia assistida. A plataforma combina categorias institucionais (como gênero, país e

ano) com a possibilidade de inclusão de keywords livres, contando ainda com mecanismos de moderação e sugestão de termos. A folksonomia funciona aqui como uma camada adicional de representação, ampliando a descrição sem eliminar a estrutura formal e curada do sistema.

O AniList representa claramente o modelo de folksonomia assistida em sua forma mais estruturada. Os usuários aplicam tags livres diretamente às obras, com o apoio de um sistema que sugere, armazena e reutiliza esses termos. As tags são integradas aos filtros de busca, demonstrando uma estratégia de organização que valoriza tanto a liberdade quanto a eficiência na recuperação da informação.

O Quadro 3 apresenta uma síntese das características observadas em cada uma das plataformas analisadas, permitindo visualizar de forma clara como a folksonomia se manifesta em diferentes contextos técnicos e colaborativos.

Cada coluna do quadro cumpre uma função específica. A coluna Plataforma indica o ambiente digital analisado, MyAnimeList, IMDb e AniList, todos voltados à catalogação, avaliação e recomendação de obras audiovisuais, especialmente animes. A coluna Tipo de Folksonomia identifica o modelo predominante em cada ambiente, com base na literatura especializada.

No MyAnimeList, observa-se uma folksonomia indireta, na qual não há aplicação formal de tags, e as categorias emergem de maneira espontânea por meio de listas, fóruns e comentários. No IMDb, ocorre uma folksonomia assistida com mediação institucional, em que os usuários podem inserir palavras-chave livres, mas com validação prévia de moderadores o que garante controle técnico e consistência terminológica. Já no AniList, verifica-se uma folksonomia assistida plenamente integrada, em que o sistema oferece suporte direto à criação, reutilização e hierarquização de tags colaborativas.

A coluna Nível de Integração demonstra o grau em que as tags colaborativas estão incorporadas às funcionalidades das plataformas. No MyAnimeList, esse nível é baixo, pois a folksonomia não é formalmente reconhecida nem utilizada nos mecanismos de busca. No IMDb, a integração é moderada, uma vez que as palavras-chave são registradas e recuperáveis, mas dependem de curadoria institucional. No AniList, o nível é alto, pois as tags livres fazem parte da estrutura do sistema, estando integradas aos filtros de busca, recomendações e navegação.

Por fim, a coluna Participação do Usuário descreve como os participantes contribuem para a categorização da informação. No MyAnimeList, essa contribuição é espontânea e indireta, por meio de listas e resenhas personalizadas. No IMDb, os usuários adicionam palavras-chave estruturadas, dentro de uma lógica complementar à indexação institucional. Já

no AniList, há criação e reutilização colaborativa de tags, apoiadas tecnicamente pela própria plataforma, o que promove uma folksonomia padronizada, participativa e interativa.

Quadro 3 – Comparação dos Tipos de Folksonomia, Nível de Integração e Participação do Usuário nas Plataformas Analisadas.

Plataforma	Tipo de Folksonomia	Nível de Integração	Participação do Usuário
MyAnimeList	Indireta	Baixo	Espontânea, por listas e resenhas
IMDb	Assistida	Moderado	Keywords livres com estrutura
AniList	Assistida	Alto	Tags livres integradas e sugeridas

Fonte: Elaborado pelo autor, com base em Brandt e Medeiros (2010), Souza e Jorente (2023), Santos e Corrêa (2015), Santarém Segundo (2010) e González (2006).

O quadro evidencia que quanto maior o nível de integração da folksonomia ao sistema da plataforma, mais estruturada, visível e funcional se torna a participação do usuário no processo de representação da informação. Ao mesmo tempo, demonstra que, mesmo em contextos de baixa integração, como no caso do *MyAnimeList*, os usuários ainda desenvolvem formas alternativas de categorização social, baseadas em práticas espontâneas e descentralizadas. Essas variações refletem diferentes graus de mediação técnica e institucional, mas todas confirmam o potencial da folksonomia como instrumento de representação colaborativa da informação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise comparativa das plataformas *MyAnimeList*, *IMDb* e *AniList* permitiu compreender como diferentes modelos de folksonomia se articulam aos processos de representação e recuperação da informação em ambientes digitais colaborativos voltados à cultura pop japonesa. O estudo teve como objetivo geral analisar a folksonomia nessas três plataformas de recomendação e catalogação de animes, buscando entender de que modo os usuários participam da construção de sistemas descritivos e de mecanismos de busca e acesso à informação.

Para alcançar esse propósito, a pesquisa estabeleceu três objetivos específicos: identificar os tipos de folksonomia adotados em cada plataforma, mapear as categorias mais utilizadas pelos usuários e discutir como a folksonomia contribui para a representação e recuperação da

informação. Todos esses objetivos foram atingidos, permitindo uma compreensão ampla sobre o papel das práticas colaborativas na organização da informação em contextos digitais.

De modo geral, os resultados indicam que as plataformas analisadas representam a informação de forma coerente com seus modelos de folksonomia, mas recuperam-na com níveis distintos de eficiência. O *MyAnimeList* valoriza a diversidade semântica e a subjetividade, mas carece de integração técnica; o *IMDb* equilibra controle institucional e colaboração; e o *AniList* apresenta o modelo mais estruturado e participativo, integrando a contribuição dos usuários à própria arquitetura informacional da plataforma.

Esses achados confirmam que a folksonomia, quando aliada a mecanismos de mediação e padronização, pode contribuir significativamente para a representação e a recuperação da informação, sem suprimir a participação dos usuários. A integração entre estrutura taxonômica institucional e camada colaborativa, característica da folksonomia assistida, mostra-se essencial para garantir consistência semântica, interoperabilidade e acesso eficiente ao conteúdo.

Contudo, é importante reconhecer as limitações da pesquisa, que restringem o alcance dos resultados. O estudo se baseou exclusivamente nas interfaces públicas das plataformas, sem acesso a algoritmos internos ou bases de dados fechadas, o que impede compreender completamente os mecanismos automatizados que influenciam a exibição ou a ordenação das tags.

Além disso, por se tratar de uma análise qualitativa de dados organizados quantitativamente, não se pretendeu alcançar generalizações estatísticas, mas sim oferecer uma interpretação crítica e contextualizada das práticas de folksonomia nos ambientes estudados. O recorte amostral, limitado a dez animes, permitiu uma comparação consistente, mas não abrangeu toda a diversidade de obras e interações presentes nas plataformas. Também se destaca que a coleta de dados considerou apenas as manifestações públicas dos usuários, como listas, tags, comentários e resenhas, sem captar possíveis dinâmicas privadas ou menos visíveis de categorização e interação.

Apesar dessas limitações, os resultados obtidos oferecem uma contribuição relevante para a Biblioteconomia, ao evidenciar a necessidade de modelos híbridos de representação do conhecimento que conciliem a riqueza descritiva das práticas colaborativas com padrões mínimos de consistência e interoperabilidade. A recuperação da informação se mostra central nesse processo, pois traduz a diversidade semântica gerada pelos usuários em acesso efetivo ao conhecimento.

Conclui-se que as plataformas analisadas atingem, em graus distintos, a integração entre participação colaborativa e estrutura institucional, e que os objetivos propostos foram plenamente alcançados. O estudo amplia a compreensão sobre como sistemas informacionais podem incorporar práticas participativas sem comprometer a qualidade da organização e a eficiência da recuperação da informação, contribuindo para a reflexão sobre os desafios contemporâneos da Biblioteconomia em um cenário marcado pela cultura digital e pelo protagonismo do usuário.

AGRADECIMENTOS

À Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós-Graduação (PROPESP) da Universidade Federal do Pará (UFPA), pelo apoio e oportunidade de atuar como voluntária em pesquisa de iniciação científica.

REFERÊNCIAS

ANILIST. **AniList**: anime tracking and database. Disponível em: <https://anilist.co>. Acesso em: 15 jul. 2025.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.

BOCCATO, V. R. O contexto sociocognitivo do indexador no processo de representação temática da informação. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, Florianópolis, v. 17, n. esp. 1, p. 67–86, 2012. DOI: <https://doi.org/10.5007/1518-2924.2012v17nesp1p67>. Acesso em: 24 jul. 2025.

BRANDT, M.; MEDEIROS, M. B. B. Folksonomia: esquema de representação do conhecimento?. **Transinformação**, Campinas, v. 22, 2010. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/217362>. Acesso em: 24 jul. 2025.

COUTINHO, C. P. ; BOTTENTUIT JUNIOR, J. B. Folksonomia e Web 2.0: desafios para o ensino e a investigação. *In*: MARCELINO, Maria José; SILVA, Maria João (org.). **SIIE'2007**: actas do Simpósio Internacional de Informática Educativa, 9, Porto, Portugal, 2007 [CD-ROM]. Porto: ESE-IPP, 2007. p. 199-204. ISBN 978-972-8969-04-2. Disponível em: <https://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/7358>. Acesso em: 24 jul. 2025.

FERNEDA, E. Recuperação de informação: a representação do subjetivo. *In*: JORENTE, M. J. V. *et al.* (org.). **Curadoria digital e gênero na ciência da informação**. Marília: Oficina Universitária; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2021. p. 193–209. Disponível em : https://ebooks.marilia.unesp.br/index.php/lab_editorial/catalog/view/273/2849/4956. Acesso em : 20 jul. 2025.

GODOY VIERA, A. F.; GARRIDO, I. dos S. Folksonomia como uma estratégia para Recuperação Colaborativa da Informação. **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e**

Biblioteconomia, [S. l.], v. 6, n. 2, 2012. Disponível em: <https://pbcib.com/index.php/pbcib/article/view/13123> Acesso em: 25 jul. 2025.

GONZÁLEZ, M. P. **La representación y recuperación de los contenidos digitales**: de los tesauros conceptuales a las folksonomías. 2006. Disponível em: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2170803>. Acesso em: 24 jul. 2025.

HJØRLAND, B. (2002), Epistemology and the socio-cognitive perspective in information science. **Journal of the American Society for Information Science and Technology**, 53: 257-270. <https://doi.org/10.1002/asi.10042>

INTERNET MOVIE DATABASE (IMDb). **IMDb**. Disponível em: <https://www.imdb.com>. Acesso em: 15 jul. 2025.

MATHES, A. **Folksonomies**: cooperative classification and communication through shared metadata. 2004. Disponível em: <https://adammathes.com/academic/computer-mediated-communication/folksonomies.pdf>. Acesso em: 24 jul. 2025.

MEDEIROS, M. B. B.; CAFÉ, L. M. **A organização da informação ou organização do conhecimento?**. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 9., 2008. São Paulo, Anais [...]. 2008. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/176535>. Acesso em: 24 jul. 2025.

MYANIMELIST. **MyAnimeList**. Disponível em: <https://myanimelist.net>. Acesso em: 15 jul. 2025.

SANTARÉM SEGUNDO, J. E. **Representação Iterativa**: um modelo para repositórios digitais. 2010. 224 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Marília, 2010. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/101212>. Acesso em: 24 jul. 2025.

SANTOS, R. F. ; CORRÊA, R. A folksonomia e a representação colaborativa da informação em ambientes digitais. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, [S. l.]/v. 8, n. 1, 2015. Disponível em: <https://revistas.ancib.org/tpbci/article/view/369>. Acesso em: 24 jul. 2025.

SOUZA, G. O.; JORENTE, M. J. V. A folksonomia como recurso de design e curadoria digital no contexto da Ciência da Informação. **Revista EDICIC**, San José, v. 3, n. 3, p. 1-16, 2023. Disponível em: <https://brapci.inf.br/v/259033>. Acesso em: 24 jul. 2025.

VANDER WAL, T. Folksonomy. **Vanderwal.net**, 2 fev. 2007. Disponível em: <http://www.vanderwal.net/folksonomy.html> . Acesso em: 24 jul. 2025.