

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

LÓREN PELLISOLI

A REPRESENTAÇÃO DO BIBLIOTECÁRIO EM *GENSHIN IMPACT*

PORTO ALEGRE

2024

LÓREN PELLISOLI

A REPRESENTAÇÃO DO BIBLIOTECÁRIO EM *GENSHIN IMPACT*

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Profa. Ma. Marlise Maria Giovanaz

Coorientador: Prof. Dr. Luis Fernando Herbert Massoni

PORTO ALEGRE

2024

LÓREN PELLISOLI

A REPRESENTAÇÃO DO BIBLIOTECÁRIO EM *GENSHIN IMPACT*

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Profa. Ma. Marlise Maria Giovanaz
Orientadora

Prof. Dr. Luis Fernando Herbert Massoni
Coorientador

Apresentado em: __ de _____ de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Ma. Marlise Maria Giovanaz
Orientadora
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Dra. Priscila Machado Borges Sena
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Bela. Paula Rafaina Martini Severo
Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Google can bring you back 100.000
answers. A librarian can bring you back
the right one.

Neil Gaiman

RESUMO

Apresenta uma análise sobre a representação do bibliotecário no jogo eletrônico chinês *Genshin Impact*. Discorre sobre o jogo e suas dinâmicas. Contextualiza a Teoria das Representações Sociais de Serge Moscovici e apresenta uma leitura técnica de alguns estudos selecionados na área das Ciências da Informação referentes à representação do bibliotecário. Possui objetivo exploratório e abordagem qualitativa, sendo seus procedimentos de caráter documental e natureza básica. Apresenta o conceito de narratologia, método utilizado como base para a análise dos dados coletados. Identifica as características físicas, emocionais, sociais e políticas da personagem bibliotecária, Lisa Minci, com base na narratologia, avalia suas ações e interações com outros personagens, bem como seu papel no enredo e compara suas características com as representações convencionais de bibliotecários. Conclui que a personagem analisada possui diversas das características presentes nas representações difundidas, excedendo estas, estando presente de forma ativa na narrativa e que, embora esta representação seja, de modo geral, positiva, ainda apresenta traços negativos ligados ao profissional e seu ofício.

Palavras-chave: Bibliotecário. Representações Sociais. Narratologia. Bibliotecários em jogos eletrônicos.

ABSTRACT

It presents an analysis of the librarian representation in the Chinese video game Genshin Impact. Discusses the video game and its dynamics. Contextualizes the Theory of Social Representations, by Serge Moscovici, and presents a technical reading of selected studies in the area of Information Sciences regarding the representation of librarians. Its objective is exploratory, having a qualitative approach with documentary and basic procedures. It presents the concept of narratology, method used as the basis for analyzing the data. Catalogues the physical, emotional, social and political characteristics of the librarian character, Lisa Minci, based on narratology, evaluates her actions and interactions with other characters, as well as her role in the plot and compares her characteristics with conventional representations of librarians. It concludes that the character analyzed has several of the characteristics present in widespread representations, exceeding these, being actively present in the narrative and that, although this representation is, in general, positive, it still shows negative traits linked to the professional and their job.

Keywords: Librarian. Social Representations. Narratology. Librarians in video games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Parte do perfil <i>in game</i> da personagem Lisa	10
Figura 2	<i>Banner</i> temporário com personagem inédito	12
Figura 3	<i>Banner</i> temporário com personagem antigo	12
Figura 4	<i>Banner</i> de armas	13
Figura 5	<i>Banner</i> fixo	13
Figura 6	Paimon (esquerda) e Aether (direita)	14
Figura 7	Parte do mapa de Teyvat mostrando Mondstadt e parte de sua nação vizinha, Liyue	15
Figura 8	<i>Splash art</i> de Amber	29
Figura 9	Amber nos dá as boas-vindas à Mondstadt	30
Figura 10	Amber nos apresenta Keya	31
Figura 11	Primeira aparição de Lisa	33
Figura 12	Lisa tenta acalmar Jean	33
Figura 13	Jean nos apresenta Lisa	36
Figura 14	A frase de Amber e as opções de diálogo disponíveis	37
Figura 15	Que tipo de coisas uma bibliotecária faz?	38
Figura 16	Lisa utilizando um catalisador em forma de livro para liberar seu Ataque Supremo	40
Figura 17	Parte do conteúdo do livro que recebemos de Lisa	43
Figura 18	<i>Splash art</i> de Lisa	44
Figura 19	Opção “Voz” dentro do perfil <i>in game</i> de Lisa	47

LISTA DE QUADROS

Quadro 1	Resultados da busca na plataforma Brapci	16
Quadro 2	Resultados da busca na plataforma Scopus	17
Quadro 3	Resultados da busca na plataforma Lume	17
Quadro 4	Falas presentes no perfil <i>in game</i> de Lisa	47
Quadro 5	Características presentes nos estudos analisados e sua presença na representação do bibliotecário em <i>Genshin Impact</i>	50

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO	19
3 METODOLOGIA	25
4 ANÁLISE DE DADOS	29
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS	53

1 INTRODUÇÃO

Quando você imagina um bibliotecário/a o que lhe vem à mente? A figura do bibliotecário está presente em diversas formas de mídia, e tais representações podem, ou não, ser fiéis à realidade da profissão. Todos já nos deparamos pelo menos uma vez com a figura da senhora de óculos e feições sérias ordenando silêncio, a jovem vestindo um terninho carregando vários livros ou o senhor sábio de barba longa. Tais representações, fiéis ou não, tendem a influenciar as percepções da sociedade sobre o bibliotecário. O estudo da representação do bibliotecário pode auxiliar no entendimento de como este está presente no imaginário coletivo e como seu estereótipo pode influenciar a relação do profissional com seu meio ou até mesmo modificá-la.

Ao longo do tempo, o papel do bibliotecário sofreu diversas modificações, sempre se atualizando conforme as necessidades informacionais da sociedade: se anteriormente o foco da profissão era voltado à guarda e preservação de livros, atualmente o olhar desse profissional está direcionado ao usuário e à disseminação da informação. No entanto, em uma sociedade que muitas vezes desconhece até mesmo a existência de uma graduação em Biblioteconomia, tais transformações passam despercebidas, permanecendo uma imagem antiquada da profissão. Tal imagem é, muitas vezes, perpetuada pelos meios de comunicação, que possuem grande influência na forma de pensar da sociedade, daí a importância da presença do bibliotecário em diversas formas de mídia, pois, através da representação contemporânea dele, seria possível apresentar à sociedade a realidade da profissão.

Com base nas informações apontadas anteriormente, esta pesquisa analisa como o bibliotecário é representado no jogo eletrônico chinês *Genshin Impact*, imagem presente na figura da personagem Lisa Minci. Estando a história do jogo ainda em andamento e, sendo o jogador livre para experienciá-la em seu próprio ritmo, o recorte deste estudo se atém à primeira missão do jogo, intitulada “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento”, obrigatória para todos os jogadores para a progressão do jogo. Serão analisadas, também, informações presentes no perfil *in game* da personagem (Figura 1), recurso disponível dentro do próprio jogo que possui diversas informações, entre elas um resumo sobre o personagem, sua história e algumas de suas falas, estes dois últimos itens sendo desbloqueados conforme o personagem é utilizado no jogo. Para melhor compreensão do universo

recortado nesta pesquisa, serão apresentadas, a seguir, informações sobre o jogo, bem como definições de termos utilizados no campo dos jogos eletrônicos.

Figura 1 - Parte do perfil *in game* da personagem Lisa



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Genshin Impact é um jogo gratuito *online* de aventura Role-Playing Game (RPG) em mundo aberto produzido e lançado pela companhia chinesa Hoyoverse, em setembro de 2020, sua classificação indicativa é *Teens* (adolescentes) e está atualmente disponível para computador, *Play Station* 4 e 5 e celulares com os sistemas *Android* ou *iOS* (Hoyoverse, c2023b).

Fundada em 2012, em Xangai, na China, primeiramente com o nome Mihoyo, Hoyoverse é uma empresa focada no desenvolvimento de jogos e animações (Tectudo, c2023), também sendo responsável pela criação de um *software* e de uma rede social *online*, bem como *comics*, música, entre outros produtos tecnológicos e de entretenimento (Hoyoverse, c2023a). Além de *Genshin Impact*, a empresa ainda possui outros três jogos: *Honkai Impact 3rd*, *Tears of Themis* e *Honkai: Star Rail*.

Conforme Vicente, Barna e Fachinetto (2016), RPG é um termo emprestado dos jogos de mesa surgidos em 1974 com o lançamento de *Dungeons & Dragons*, onde os jogadores possuem a autonomia de criação e interpretação de seus

personagens, que serão utilizados em uma história também criada e narrada por outro jogador. Ainda que não possuam customização de personagens ou completa autonomia sobre suas ações, os jogos eletrônicos colocados nessa categoria se assemelham aos originais RPGs de mesa devido à utilização de sistemas similares.

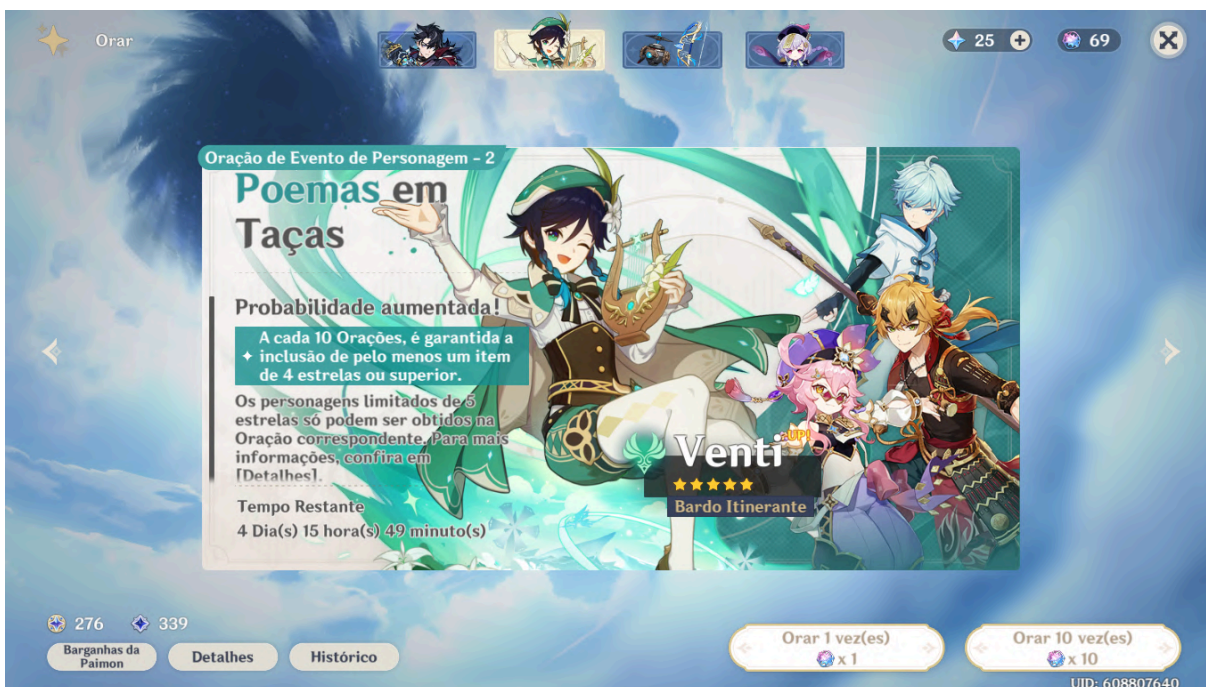
É o caso de *Genshin Impact*: o jogador muitas vezes possui opções de diálogo e pode, por exemplo, escolher o gênero do personagem com o qual irá jogar. Além disso, o jogo possui uma mecânica de missões e níveis de progressão para o jogador. Já jogos em mundo aberto são os que não possuem uma estrutura linear, o jogador é livre para se movimentar e interagir com objetos, bem como progredir no enredo em seu próprio ritmo (Sefton, 2008).

Além destas características, *Genshin* também possui um sistema de obtenção de personagens e armas denominado *gacha*, termo que se refere a máquinas japonesas onde o indivíduo, após inserir dinheiro, gira uma alavanca para a obtenção de um prêmio aleatório. Em jogos eletrônicos, esse sistema pode ser visualmente representado de diversas formas; sua base, no entanto, é a mesma: o jogador gira uma espécie de roleta após utilizar uma moeda específica, que pode ser obtida através de atividades dentro do próprio jogo ou compradas, e recebe itens previamente listados, sendo tais itens divididos em raridades, geralmente denominadas estrelas.

No caso de *Genshin Impact*, existem personagens de 4 e 5 estrelas (sendo 5 a raridade mais alta) e armas de 3 a 5 estrelas, e as moedas utilizadas são chamadas Gemas Essenciais, que podem ser gastas em três *banners* distintos (o equivalente às roletas mencionadas anteriormente): um *banner* temporário com um personagens 5 estrelas que só pode ser obtido durante um período restrito de tempo (Figura 2), mas que ficam disponíveis desta forma novamente depois de alguns meses (Figura 3); um *banner* temporário com duas armas 5 estrelas (Figura 4), uma das quais só pode ser obtido durante um período restrito de tempo, mas que assim como o banner de personagem volta após algum tempo; e um *banner* fixo (Figura 5), que atualmente conta com sete personagens 5 estrelas e 7 armas da mesma raridade. Em todos estes *banners* o jogador ainda recebe armas de 3 e 4 estrelas e personagens de 4 estrelas.

Figura 2 - *Banner* temporário com personagem inédito

Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Figura 3 - *Banner* temporário com personagem antigo

Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Figura 4 - Banner de armas



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Figura 5 - Banner fixo



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Lisa, a personagem aqui analisada, é uma personagem 4 estrelas, que, após ser adicionada aos personagens possuídos pelo jogador durante a missão “O

Forasteiro que Voa a Favor do Vento”, pode ser obtida somente através do *banner* fixo. Tendo as características técnicas gerais do jogo sido explanadas, explicaremos brevemente, a seguir, a história do jogo para melhor compreensão do contexto no qual o objeto de pesquisa está inserido.

Em *Genshin Impact*, o jogador parte em uma jornada em busca do paradeiro de sua irmã ou seu irmão: Aether e Lumine são irmãos gêmeos que viajam juntos através de diferentes mundos, porém, ao tentar partir de Teyvat, os irmãos são atacados por uma Deusa Desconhecida, neste momento o jogador deve escolher com qual dos irmãos jogará, sendo o outro aprisionado e tendo seu paradeiro incerto a partir de então. O gêmeo escolhido durante este estudo foi o irmão, Aether. Portanto, a partir deste momento, o personagem principal será tratado por este nome. Após o confronto, Aether tem seus poderes selados e perde parte de sua memória, seguindo, então, em sua jornada em busca de respostas e do paradeiro de sua irmã através de Teyvat e suas sete nações, juntamente com sua nova companheira de viagem, Paimon (Figura 6).

Figura 6 - Paimon (esquerda) e Aether (direita)

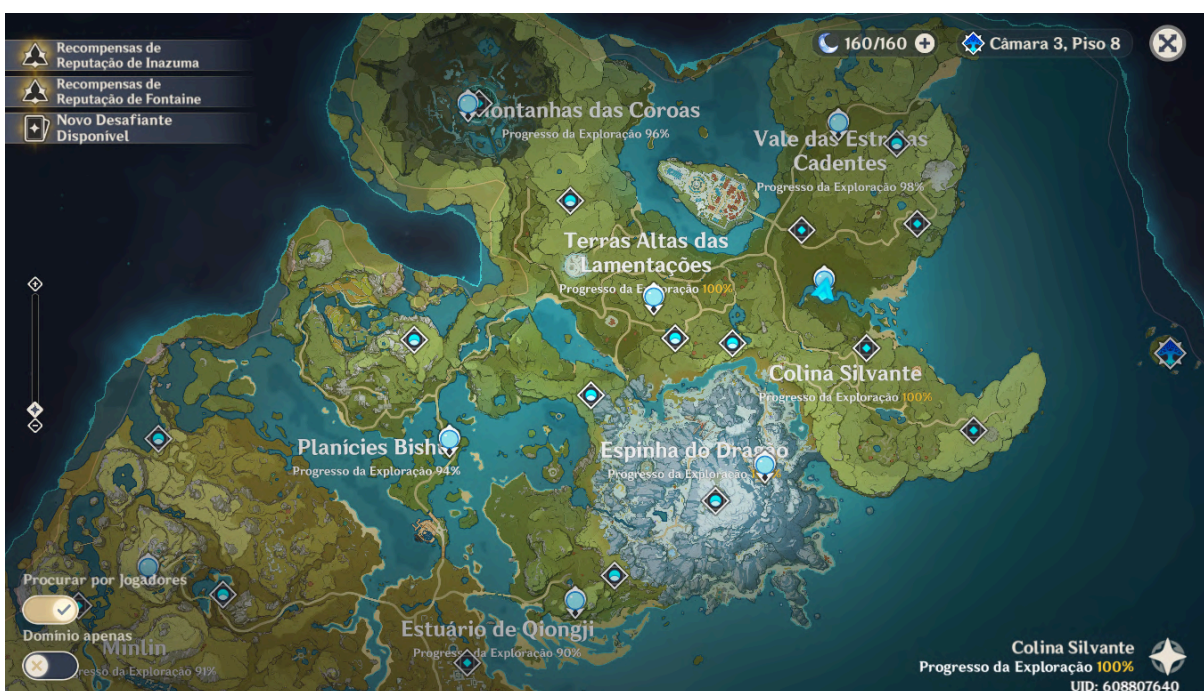


Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

A primeira nação com a qual o jogador se depara é Mondstadt (Figura 7), terra da liberdade, protegida pela Ordem dos Cavaleiros de Favonius. É em

Mondstadt que o jogador conhece a personagem Lisa Minci, bibliotecária dos Cavaleiros de Favonius, uma das personagens secundárias que, posteriormente, torna-se também uma personagem jogável.

Figura 7 - Parte do mapa de Teyvat mostrando Mondstadt e parte de sua nação vizinha, Liyue



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

No site oficial do jogo, Lisa é descrita como alguém “inteligente que sempre sabe o que fazer” e que, mesmo amando dormir, “ainda consegue manter tudo sob controle de maneira calma e serena.” (Hoyoverse, c2023c, tradução nossa). Esta breve citação traz algumas das características atribuídas à bibliotecária: **inteligente, consegue resolver todos os problemas e mantém tudo sob controle**. Com estas poucas informações o leitor pode começar a criar uma imagem para ela em sua mente. Tais características foram pensadas para a criação da personagem e possuem suas motivações.

A partir dos aspectos aqui apresentados, esta investigação se propõe a responder a seguinte questão: como é feita a representação do bibliotecário durante a missão “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento” do jogo eletrônico *Genshin Impact*?

A presente pesquisa tem como **objetivo geral** analisar a representação do bibliotecário durante a missão “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento” do jogo eletrônico *Genshin Impact*, figura presente através da personagem Lisa Minci, bem como informações presentes no perfil *in game* da personagem. Por sua vez, os **objetivos específicos** são:

- a) identificar as características físicas, emocionais, sociais e políticas da personagem com base na narratologia;
- b) avaliar as ações e interações de Lisa com outros personagens e seu papel no enredo;
- c) comparar as características da personagem com as representações convencionais de bibliotecários.

Uma das razões que fomentaram este estudo foi a carência de pesquisas acadêmicas abrangendo a representação de bibliotecários em jogos. Visando confirmar tal hipótese, foram realizadas buscas nas seguintes plataformas: Base de Dados em Ciência da Informação (Brapci), Scopus e Lume. Utilizado-se os delimitadores pertinentes a cada plataforma, foram pesquisados nos campos “assunto” e “palavras-chave” os termos “Bibliotecário”, “Representação”, “Representação Social”, “Representações sociais”, “Jogos eletrônicos” e “Representação do bibliotecário”, bem como seus equivalentes em língua inglesa, quando necessário à plataforma.

O Quadro 1 apresenta os resultados obtidos na plataforma Brapci:

Quadro 1 - Resultados da busca na plataforma Brapci

Termo pesquisado	Resultados	Registros úteis*
Bibliotecário	736	5
Representação	514	1**
Representação social	0	0
Representações sociais	65	1**
Jogos eletrônicos	5	0
Representação do bibliotecário	0	0

*Foram considerados úteis documentos que tratassem sobre bibliotecários e sua representação.

**Não contabilizados resultados já obtidos com outros termos.

Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados obtidos na plataforma Brapci (2023).

O Quadro 2 apresenta os resultados obtidos na plataforma Scopus:

Quadro 2 - Resultados da busca na plataforma Scopus

Termo pesquisado	Resultados	Registros úteis*
Librarian	936	2
Representation	1,856	0
Social representation	139	0
Social representations	534	0
Games	383	0
Librarian representation	4	0

*Foram considerados úteis documentos que tratassem sobre bibliotecários e sua representação.

Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados obtidos na plataforma Scopus (2023).

O Quadro 3 apresenta os resultados obtidos na plataforma Lume:

Quadro 3 - Resultados da busca na plataforma Lume

Termo pesquisado	Resultados	Registros úteis*
Bibliotecário	107	6**
Representação	647	0***
Representação social	151	4***
Representações sociais	87	0
Jogos eletrônicos	70	0
Representação do bibliotecário	10	1***

*Foram considerados úteis documentos que tratassem sobre bibliotecários e sua representação.

**Não contabilizados resultados já obtidos em outras plataformas.

***Não contabilizados resultados já obtidos com outros termos.

Fonte: Elaborado pela autora a partir de dados obtidos na plataforma Lume (2023).

Os resultados obtidos apresentaram estudos sobre a representação do bibliotecário em mídias como literaturas fantástica, de ficção e infantil, filmes, seriados, histórias em quadrinhos e animações japonesas, porém nenhuma pesquisa relacionada a bibliotecários e jogos eletrônicos. Dentre estes resultados cabe destacar as monografias de Kussler (2016) e Galhard (2013), que tratam sobre a representação do bibliotecário em animações japonesas e em um seriado, respectivamente. Ambos vão ao encontro deste estudo, tendo o primeiro como base a teoria das Representações Sociais de Moscovici e uma mídia de origem asiática, enquanto o segundo, ainda que tendo bases diferentes, destaca como os meios de comunicação de massa podem influenciar a visão dos indivíduos e a importância disso para o profissional bibliotecário. Tal importância foi outra motivação para esta pesquisa, visto que a percepção do público quanto à figura do bibliotecário afeta suas expectativas e a forma como este interage com o profissional. Compreendendo

essas representações e a forma como elas são criadas e difundidas, seria possível buscar modificá-las de forma a melhor demonstrar a realidade do bibliotecário na atualidade.

No âmbito pessoal, este estudo se justifica em razão do interesse da pesquisadora, tanto pelo jogo, *Genshin Impact*, em si, como pela questão da representação e estereótipos do bibliotecário na mídia. Justifica-se, ainda, pelo fato de que o primeiro contato desta com o jogo deu-se por indicação de uma amiga, ao apontar que um dos personagens (Lisa Minci, o objeto de estudo), por suas atitudes e pelo fato de ser bibliotecária, a fez pensar na pesquisadora. Tal comentário posteriormente trouxe alguns questionamentos quanto à representação da profissão no jogo.

Em suma, a importância deste trabalho se dá pelo fato de que, enquanto a representação da imagem do bibliotecário é razoavelmente presente em estudos e publicações, estas costumam focar em filmes, séries e livros. Além disso, tendo *Genshin Impact* sido lançado há cerca de três anos, tal estudo é também inédito na área.

Este estudo foi estruturado da seguinte forma: primeiramente apresenta-se o referencial teórico, trazendo o histórico e a conceituação da Teoria das Representações Sociais de Moscovici, bem como a leitura técnica de alguns estudos selecionados na área das Ciências da Informação referentes à representação do bibliotecário. Em seguida, é exposta a metodologia utilizada neste estudo, acrescida de uma explicação sobre o conceito de narratologia, método escolhido como base para a análise dos dados coletados. Posteriormente, é feita a análise dos dados, que foi dividida entre a apresentação e análise da missão “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento”, tendo como foco a personagem Lisa, e a apresentação e análise de seu perfil *in game*. Por fim, são apresentadas as considerações finais da autora sobre o estudo realizado.

2 REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E CIÊNCIAS DA INFORMAÇÃO

A presente seção apresenta o referencial teórico que norteou a construção deste estudo. Primeiramente, conceitua-se a Teoria das Representações Sociais de Serge Moscovici, perpassando por outros teóricos de importância para a teoria: Sandra Jovchelovitch, Gerard Duveen e José Maria Jardim. Em seguida, é realizada uma leitura técnica de pesquisas selecionadas que abordam a representação do bibliotecário em diferentes tipos de mídias, possibilitando um panorama sobre a forma como o profissional vem sendo representado e, posteriormente, uma comparação com os resultados aqui obtidos.

Para Jovchelovitch (2004, p. 22), representações sociais podem ser descritas como conjuntos de símbolos associados a algo ou alguém, tais símbolos são socialmente construídos e difundidos através da comunicação e interações sociais. A autora considera estas representações um sistema de relações psicossociais que requerem:

- 1) Os produtores/sujeitos do saber, o que abrange a consideração de identidades, interesses, acesso a recursos e poder.
- 2) Os meios de produção do saber, que correspondem sempre aos tipos de relações sociais estabelecidas entre as pessoas e seu ambiente tanto social, como natural.
- 3) Os produtos/objetos do saber, que se referem tanto aos objetos físicos como aos objetos abstratos que formam o meio-ambiente simbólico e material de uma comunidade humana. Estes podem ser, por exemplo, tecnologias de todos os tipos, mas também as operações simbólicas e abstratas que dão sentido à ordem físico-material e que se tornam objetivadas em monumentos, máquinas, livros, documentos, legislação, na mídia, etc. (Jovchelovitch, 2004, p. 27)

Estas representações abrangem características físicas e comportamentais, influenciando a forma como o indivíduo vê e interage com sua realidade. É através dos estudos sobre estas representações que surge a teoria de Moscovici.

A Teoria das Representações Sociais foi cunhada na década de 1960 por Serge Moscovici. Seus estudos unem sociologia e psicologia em uma tentativa de melhor compreender e analisar como representações são criadas por grupos de pessoas, como estas se tornam parte de um senso-comum e, entrando para a vida cotidiana dos indivíduos, influenciam suas visões e a forma como interagem uns com os outros.

Pode-se dizer que a Teoria de Moscovici está relacionada à noção de Representações Coletivas de Durkheim: ambas visam compreender representações presentes em determinados grupos. No entanto, enquanto Durkheim parte de uma separação entre representação individual e coletiva, relegando o estudo da primeira à Psicologia e o da segunda à Sociologia, Moscovici, embora não faça uma distinção entre os termos “coletivo” e “social”, preza pela dinamicidade das representações, levando em conta a influência mútua entre indivíduo e sociedade, bem como processos de mudança presentes na sociedade. Segundo o autor, as representações tornam comuns seus alvos e são impostas aos indivíduos e por eles reproduzidas, sendo sua finalidade tornar familiar algo que não o é (Moscovici, 2007).

As Representações Sociais seriam criadas a partir dos processos de ancoragem e objetivação, sendo o primeiro uma espécie de classificação, comparando o objeto a outros comuns ao sujeito, e o segundo a transformação de um conceito em uma imagem, algo tangível. Esta última seria o centro da representação, transformando-a em realidade e mantendo-se através da passagem do tempo, sobrevivendo mesmo a modificações que tal representação venha a sofrer. Para Moscovici (2007), elas seriam formas de lidar com a memória:

A primeira mantém a memória em movimento e a memória é dirigida para dentro, está sempre colocando e tirando objetos, pessoas e acontecimentos, que ela classifica de acordo com um tipo e os rotula com um nome. A segunda, sendo mais ou menos direcionada para fora (para outros), tira daí conceitos e imagens para juntá-los e reproduzi-los no mundo exterior, para fazer as coisas conhecidas a partir do que já é conhecido. (Moscovici 2007, p. 78)

Outro conceito trazido pelo autor e de grande importância em sua Teoria é o de polifasia cognitiva, onde basicamente leva-se em consideração que cada indivíduo possui diferentes formas de pensar. Nas palavras de Jovchelovitch (2004, p. 20) esta “refere-se a um estado em que registros lógicos diferenciados inseridos em modalidades diferentes de saber coexistem em um mesmo indivíduo, grupo social ou comunidade.” (Jovchelovitch, 2004, p. 20), tal coexistência e adaptação seria essencial, visto que é graças a ela que as representações podem ser difundidas e mantidas. Assim como diferentes formas de pensar, o indivíduo também agiria sob duas formas distintas de motivações, que atuariam em conjunto nas representações sociais, é o que Moscovici (2007) chama de pensamento bi-causal: a

primeira causalidade seria quando o indivíduo encontra respostas simples e práticas para questões e conflitos, encontradas em si mesmo e em seu convívio; já a segunda causalidade não seria espontânea como a primeira, exigindo a busca e comparação de informações.

A representação social seria, em suma, apenas uma forma de tornar o desconhecido conhecido. Utilizando-se dos conceitos anteriormente citados, a Teoria das Representações Sociais tem como propósito desvendar como os indivíduos e grupos, em sua grande diversidade, são capazes de construir um mundo em comum (Moscovici, 2007).

Em sua introdução para a compilação de estudos de Moscovici, publicada sob o título de “Representações sociais: investigações em psicologia social”, Gerard Duveen destaca que:

A procura de conhecimentos nos leva de volta ao tumulto da vida humana e da sociedade humana; é aqui que o conhecimento toma aparência e forma através da comunicação e, ao mesmo tempo, contribui para a configuração e formação dos intercâmbios comunicativos. Através da comunicação, somos capazes de nos ligar a outros ou de distanciar-nos deles. Esse é o poder das idéias, e a teoria das representações sociais de Moscovici procurou tanto reconhecer um fenômeno social específico, como fornecer os meios para torná-lo inteligível como um processo sociopsicológico. (Duveen, 2007, p. 28)

Nota-se, aqui, que a comunicação possui um papel central na Teoria: é através dela que as representações sociais são disseminadas e consolidadas ou, em outros casos, substituídas.

Em suas explanações, Moscovici (2007, p. 83) apresenta um exemplo bastante didático: ao avistar uma figura de estatura baixa, usando uma boina e carregando um bagueete muito provavelmente chegaremos à conclusão de que se trata de uma pessoa francesa. Caso tal pessoa seja de outra nacionalidade haverá um estranhamento de nossa parte, pois esta é a representação com a qual estamos acostumados. Tal anedota pode também ser aplicada, por exemplo, à profissão de bibliotecário: esperamos do bibliotecário certo visual e comportamento, que, quando não apresentados, podem gerar o mesmo estranhamento que o “não-francês” do exemplo de Moscovici.

Em seu artigo publicado pela revista *Transinformação*, Jardim (1996) faz um breve resumo sobre o histórico do conceito de representação social nas Ciências Sociais e mostra, a partir da análise de diversos autores, sua conexão com o

conceito de informação. A partir da leitura do livro "Métodos de Pesquisa em Ciências Sociais", de Howard S. Becker, o autor atenta para o fato de que tais representações somente existem diante da recepção e interpretação feita pelo público consumidor, e destaca a relevância de se analisar as representações a partir das formas como são produzidas e consumidas. Segundo Jardim (1996, p. 28):

Entende-se **representações sociais** como as concepções, imagens e visões de mundo que os atores sociais produzem e consomem no âmbito de práticas sociais diversas e em um tempo e espaços determinados, mostra-se extremamente convidativa a sua abordagem no campo da Ciência da Informação. No mínimo poderiam ser enriquecidas as pesquisas em torno do eixo temático informação/cultura/sociedade. Neste caso, uma vez mais defronta-se a Ciência da Informação com seus próprios apelos à interdisciplinaridade. (Jardim, 1996, p. 28, grifos do autor)

Daí a importância da análise da representação da profissão em diversas formas de mídia. Mas como o bibliotecário vem sendo retratado? Para responder esta pergunta, foi feita a leitura técnica de alguns dos Trabalhos de Conclusão de Curso em Biblioteconomia presentes na plataforma Lume e obtidos através das buscas apresentadas na seção anterior desta pesquisa. Visando dados atualizados, foram selecionados trabalhos entre os anos de 2013 e 2021, ano mais recente com registros pertinentes a este estudo.

Em sua investigação sobre o estereótipo do bibliotecário no cinema, Silva (2021) analisa dez produções cinematográficas e, tendo como embasamento teórico a Teoria das Representações Sociais, conclui que a maior representação está presente em mulheres brancas e idosas e que, embora tais personagens sejam intitulados bibliotecários, não há indicações da necessidade de formação para exercer a profissão. A monografia de Galhard (2013), embora com enfoque diferente e utilizando uma técnica chamada método de montagem cinematográfica, vai ao encontro desta conclusão, mostrando a representação presente no seriado norte-americano *The Middle*: uma senhora idosa e de pele clara.

Matos (2014) faz uma análise mais aprofundada da imagem do bibliotecário, atentando para características físicas, de personalidade, de ação, posição e local de atuação de vinte e um personagens presentes em vinte livros de literatura infantil juvenil. Corroborando com os trabalhos anteriormente citados, a autora constata que a maioria das personagens são c (vinte dos vinte e um bibliotecário), no entanto, tais

mulheres são aqui representadas, em sua maioria, como adultas (seis adultos e apenas três idosas), simpáticas e atenciosas.

Por fim, Kussler (2016) analisa quatro *animês* (animações japonesas), visando não apenas investigar as características físicas, psicológicas e sociais dos personagens bibliotecários, como também compreender a visão do povo nipônico sobre o profissional e compará-la à visão Ocidental. Tendo como referencial a Teoria de Moscovici, Kussler aferiu que essas representações possuem três ancoragens principais, mostrando o bibliotecário como: “guardião de livros”, “guardião da biblioteca” e “guardião da memória”. Assim como nos estudos anteriores, a representação concentra-se em personagens femininas (três dos quatro personagens analisados). Ainda que com algumas características pessoais distintas (duas personagens são descritas como desajeitadas e inteligentes, outra como preguiçosa e o quarto como sombrio), todos possuem forte associação com livros e demonstram empenho em entregar a informação ao usuário. Tais resultados levaram o autor à conclusão de que não há uma grande distinção entre as representações Orientais e Ocidentais do bibliotecário.

Para melhor visualização, as características presentes em cada uma das pesquisas analisadas serão apresentadas em tópicos, separados por seus respectivos autores:

- **Quanto às características presentes em Silva (2021):** mulheres, brancas, idosas, não há indicações da necessidade de formação para exercer a profissão.
- **Quanto às características presentes em Galhard (2013):** mulher, idosa, branca.
- **Quanto às características presentes em Matos (2014):** mulheres, adultas, simpáticas, atenciosas.
- **Quanto às características presentes em Kussler (2016):** “guardião de livros”, “guardião da biblioteca”, “guardião da memória”, mulheres, desajeitadas, inteligentes, preguiçosa, sombrio, forte associação com livros, empenho em entregar a informação ao usuário.

A partir de tais dados, é possível aferir que a figura do bibliotecário vem sendo retratada na mídia, de modo geral, como uma **mulher branca jovem adulta e simpática**, que, embora **preze pela preservação do acervo**, também é muito **atenciosa às necessidades informacionais do usuário**. Estes resultados serão posteriormente comparados aos obtidos através das análises feitas no decorrer desta pesquisa, objetivando um melhor panorama sobre o modo como o bibliotecário é representado, visto que tal representação influencia a opinião da sociedade sobre a profissão e por ela é influenciada.

3 METODOLOGIA

Metodologia pode ser definida como o estudo dos caminhos que o pesquisador percorre em uma pesquisa científica (Gerhardt; Souza, 2009, p. 12). Os procedimentos utilizados em tais caminhos são denominados métodos e variam conforme o objeto a ser analisado, o tipo e a finalidade da pesquisa. Este estudo possui objetivo exploratório, sendo de abordagem qualitativa com procedimentos de caráter documental e natureza básica, conceitos que serão brevemente abordados a seguir.

Uma pesquisa científica pode possuir objetivo exploratório ou explicativo. Segundo Severino (2014), enquanto o primeiro levanta informações, o segundo busca a causa do fenômeno analisado. Sendo assim, o presente estudo possui objetivo exploratório, pois trata sobre o levantamento de informações e analisa o fenômeno estudado através de uma abordagem qualitativa. Tal abordagem visa a obtenção de informações a partir da observação, preocupando-se “com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais” (Silveira; Córdova, 2009, p. 32). Quanto aos procedimentos, esta pesquisa possui caráter documental, visto tratar da coleta e análise de imagens, diálogos e textos em sua fonte primária sem qualquer tipo de análise prévia (Severino, 2014). Por fim, a presente pesquisa é de natureza básica, visto tratar sobre a análise da representação do profissional bibliotecário, gerando novos conhecimentos pertinentes à Biblioteconomia, porém sem possuir uma aplicação prática (Silveira; Córdova, 2009, p. 34). Por tratar da análise de imagens, diálogos, ações e textos visando a compreensão do que está sendo comunicado, o método escolhido como base para a análise de dados foi a narratologia.

Inicialmente voltada à área das Letras, a narratologia, termo cunhado pelo filósofo búlgaro Tzvetan Todorov em 1970 para designar a teoria e análise da narrativa, objetiva a interpretação de narrativas através da observação de suas estruturas e elementos (Motta, 2013). Em seu livro “Análise crítica da narrativa”, o jornalista Luiz Gonzaga Motta (2023) define o ato de narrar como “*relatar eventos de interesse humano enunciados em um suceder temporal encaminhado a um desfecho*. Implica, portanto, narratividade, uma sucessão de estados de transformação responsável pelo sentido.” (Motta, 2013, p. 71 grifos do autor).

“Narrativa” aqui, portanto, não se restringe somente a textos literários ou relatos, sejam eles reais ou fictícios, ela é entendida como um conjunto de dados, abrangendo todo tipo de comunicação: com o passar do tempo, a teoria da análise da narrativa sofreu influência de diversos campos, se tornando, segundo Motta (2013, p. 77) “um ramo das ciências humanas que *estuda os sistemas narrativos no seio das sociedades*” (Motta, 2013, p. 77, grifos do autor). Ainda segundo o autor:

Essa narratologia, à qual me filio, dedica-se ao estudo dos processos de relações humanas que produzem sentidos *através de expressões narrativas*, sejam elas factuais (jornalismo, história, biografias, manifestações orais, por exemplo) ou ficcionais (romances, contos, cinema, telenovelas, mitos). Procura entender como os sujeitos sociais constroem intersubjetivamente seus significados pela apreensão, representação e expressão narrativa da realidade. A produção cultural de sentidos é, portanto, um fator prévio que implica e engloba essa nova narratologia. (Motta, 2013, p. 78, grifos do autor)

A narratologia torna-se, assim, multidisciplinar, passando a tratar sobre a construção de significados, deslocando-se “da teoria literária (ainda que preservando muitos conceitos dela decorrentes) para tornar-se um procedimento de análise social geral” (Motta, 2013, p.80).

O livro “Como analisar narrativas”, escrito por Cândida Vilares Gancho (2002), apresenta **cinco elementos apontados como fundamentais da narrativa**, são eles: enredo, personagens, tempo, espaço e narrador. O elemento **enredo** é definido como “o conjunto de fatos de uma história”, e deve ser observado a partir de sua estrutura (ou suas partes) e sua natureza ficcional; os **personagens** são os responsáveis pelo desenvolvimento do enredo, e definidos por suas ações, falas e pelas opiniões que outros personagens possuem deles, fatores a partir dos quais é possível constatar suas características; **tempo** refere-se à época na qual a história se passa e sua duração, sendo dividido em tempo cronológico (tempo que transcorre do início ao fim da história) e psicológico (tempo não-linear, que sofre influência dos personagens ou do narrador); **espaço** é o local físico onde ocorrem as ações, tendo “como funções principais situar as ações dos personagens e estabelecer com eles uma interação, quer influenciando suas atitudes, pensamentos ou emoções, quer sofrendo eventuais transformações provocadas pelos personagens.”; por fim, o **narrador** é o elemento estruturador da história, podendo a história ser narrada em primeira pessoa (narrador personagem) ou terceira pessoa (narrador não faz parte do enredo).

Mas como a narratologia pode ser utilizada no âmbito das Ciências da Informação? Tal método pode ser comparado à já recorrente análise de conteúdo. A análise de conteúdo é caracterizada por seu foco na “análise do conteúdo das mensagens, os enunciados dos discursos, a busca do significado das mensagens” (Severino, 2014) a fim de compreender criticamente a intenção de tais comunicações. A narratologia, no entanto, apresenta uma maior facilidade na compilação e organização dos dados a serem analisados, já que dispõe de categorias prévias para análise. É importante salientar, também, que estas categorias não são obrigatórias ou rígidas, podendo ser utilizadas conforme as necessidades identificadas durante a pesquisa (Massoni; Morigi, 2023, no prelo).

Como referido anteriormente, o objeto de estudo desta pesquisa é a personagem bibliotecária Lisa Minci, personagem do jogo eletrônico *Genshin Impact*, durante a missão “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento”. Visando mais fácil acesso aos dados, a pesquisadora criou uma nova conta em *Genshin Impact* para poder jogar novamente a missão, já que esta somente pode ser feita no início do jogo. Tal ação foi gravada em vídeo para posterior acesso e análise, sendo as imagens utilizadas na seção a seguir capturas de tela feitas a partir dessa gravação.

Os elementos e categorias apresentados por Gancho (2002) em seu livro sobre análise de narrativas serviram como instrumento norteador para a criação de categorias de análise para a presente pesquisa, sendo feitas modificações condizentes com os objetivos pretendidos. Sendo o foco da análise uma personagem, este elemento recebeu maior atenção em detrimento de outros. Das categorias apresentadas anteriormente, serão utilizadas: **enredo**, **espaço**, **tempo** e **personagens**, sendo as três primeiras utilizadas como contextualização para a análise da personagem. A opção pela não utilização da categoria narrador se deu pelas características do tipo de mídia analisada: não há uma linearidade na narrativa, podendo-se considerar que o narrador muda de personagem em certas ocasiões, passando da personagem Paimon para o protagonista. Além disso, não foram observadas influências deste sobre o objeto analisado.

Objetivando facilitar a compreensão desta pesquisa, faz-se necessária uma explicação mais detalhada da categoria personagem, foco do estudo: como apontado anteriormente, a classificação dos personagens é feita de acordo com seu papel, podendo estes serem considerados protagonistas (personagens principais), antagonistas (se opõem aos protagonistas) ou personagens secundários (possuem

menor participação), e quanto a sua caracterização, podendo ser personagens planos (possuem poucos atributos) ou redondos. Esta última categoria possibilita, ainda, que as características dos personagens sejam classificadas em: físicas (corpo, gestos, roupas), psicológicas (sua personalidade), sociais (classe social, profissão, atividades sociais), ideológicas (modo de pensar, filosofia de vida, opções políticas, religião) e morais (requer julgamento a partir de um ponto de vista: bondade e maldade, honestidade e desonestidade, moralidade e imoralidade).

Além das categorias supracitadas, serão analisadas, também, as metanarrativas em torno da personagem Lisa. Metanarrativas podem ser descritas como narrativas presentes dentro de uma narrativa maior, neste caso o enredo, elas são “tramas causais que proporcionam marcos conceituais de fundo e dão significado aos acontecimentos individuais” (Motta, 2013, p. 83).

A seção a seguir apresenta a descrição do enredo da missão “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento”, o tempo e os espaços nos quais ela ocorre e os personagens que envolve, sendo dada maior atenção à personagem objeto do estudo, Lisa, bem como seu perfil *in game* a partir da gravação anteriormente citada.

4 ANÁLISE DE DADOS

Nesta seção serão apresentados os dados do estudo e realizada a sua análise, que foi dividida em dois momentos: descrição e análise da missão “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento”, tendo como foco a personagem Lisa, e apresentação e análise de seu perfil *in game*.

Como explicado anteriormente, jogamos com o personagem principal, Aether, que está à procura de sua irmã gêmea e, visando obter informações sobre seu paradeiro, segue em direção à cidade de Mondstadt com sua companheira de viagem, Paimon. No entanto, antes de chegar ao nosso destino, somos abordados por uma garota jovem que se apresenta como Amber, Aventureira dos Cavaleiros de Favonius. Ao notar que somos forasteiros, Amber se dispõe a nos escortar até a Mondstadt, visto que recentemente há um dragão circundando a cidade. Após esta primeira interação, a *splash art* de Amber (Figura 8) aparece na tela e ela é adicionada aos personagens jogáveis (*splash art* é o termo utilizado para denominar a imagem exibida ao se adquirir um personagem ou arma). Durante a caminhada, Paimon explica o motivo de nossa jornada e Amber se disponibiliza a ajudar a colar cartazes pela cidade enquanto ajudamos a destruir acampamentos de monstros que, segundo ela, têm se aproximado da cidade desde que o dragão Stormterror surgiu.

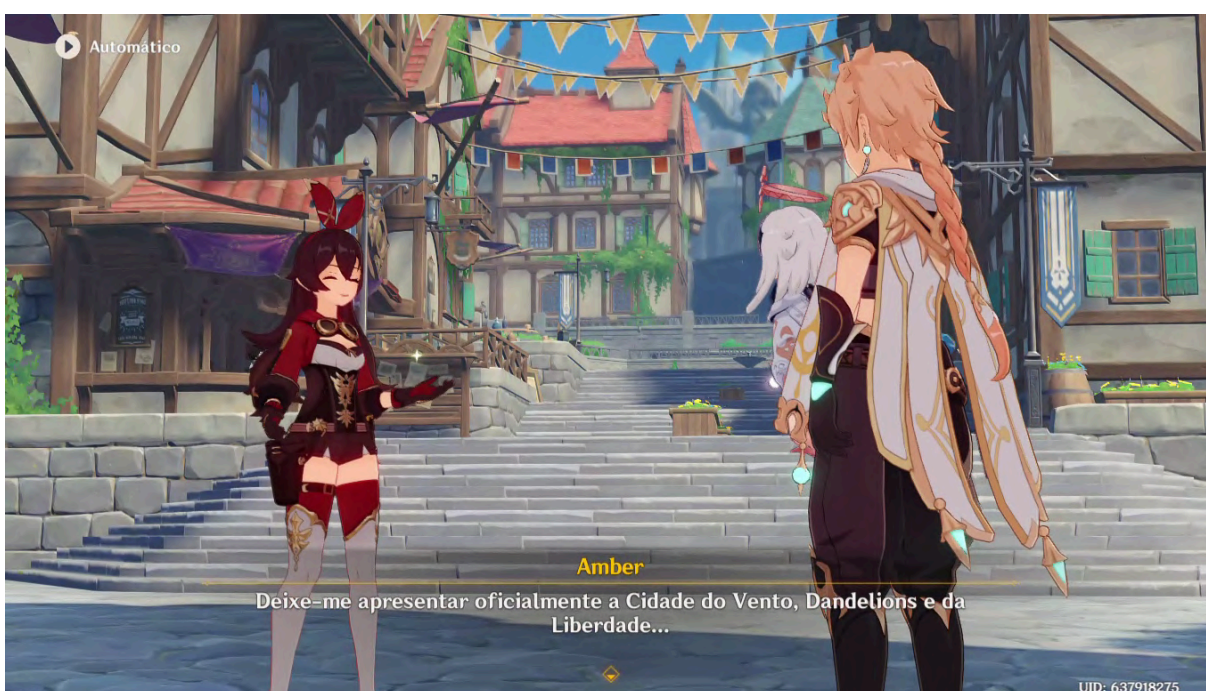
Figura 8 - *Splash art* de Amber



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Ao chegarmos em Mondstadt, podemos perceber que a arquitetura da cidade possui inspirações no estilo enxaimel ou fachwerk, de tradição alemã, como pode ser visto na Figura 9. Embora trate-se de um mundo fantástico, tal inspiração também remete ao medievalismo, situando o tempo no qual a história ocorre. E, embora as vestimentas tenham poucos ou nenhum aspecto medieval, sendo consideradas como mais contemporâneas, tal dissonância pode ser delegada ao aspecto fantástico do jogo, que mescla diversos tempos em sua narrativa

Figura 9 - Amber nos dá as boas-vindas à Mondstadt



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Como recompensa pela ajuda, Amber nos presenteia com um planador, uma espécie de par de asas utilizadas para deslocamento aéreo. Seguimos então para uma espécie de tutorial onde o jogo nos ensina os comandos para planar. Ao fim do tutorial, há uma *cutscene* (sequência de imagens durante as quais o jogador não possui qualquer tipo de controle sobre a cena) mostrando a chegada de Stormterror, causando uma tempestade que carrega Aether para o céu e, utilizando seu novo planador, o personagem consegue se manter no ar. Ao obter novamente o controle sobre o personagem, ouvimos uma voz misteriosa que nos guia e ajuda a afastar o dragão da cidade. O feito chama a atenção de Kaeya, Intendente de Favonius (Figura 10) que, após ouvir nossa história, nos informa que

Jean, a Grande Mestre Intendente dos Cavaleiros de Favonius, nos aguarda no quartel general.

Figura 10 - Amber nos apresenta Keya



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Com as informações até aqui descritas, possuímos a apresentação de três dos elementos a serem analisados: **enredo**, **espaço** e **tempo**. Seguindo as quatro partes definidas por Gancho (2002) a serem analisadas dentro da estrutura de um **enredo** (exposição, complicação, clímax e desfecho), temos condições de situar as três primeiras: a exposição é o momento de introdução ao jogo, onde há a explicação da história e caminhamos em direção à Mondstadt; a complicação pode ser notada ao encontrarmos Amber, pois esta nos informa dos perigo e nos escolta, e o clímax abrange nossa luta contra Stormterror. Já quanto à sua natureza, o enredo deve ser analisado quanto à sua natureza ficcional, onde “a verossimilhança é verificável na relação causal do enredo, isto é, cada fato tem uma causa e desencadeia uma consequência.” (Gancho, 2002, p. 10), é a credibilidade que o enredo passa ao sujeito, sendo o desencadeamento de ações da missão bem estruturado. Quanto ao **espaço** e ao **tempo**, a história se passa em uma cidade fictícia com arquitetura de inspiração medieval germânica em um mundo fantástico.

Após a conversa com Amber e Kaeya, assistimos a uma *cutscene* curta com duas mulheres jovens, que posteriormente são apresentadas como Jean e Lisa, sendo o local o escritório da primeira. Para melhor compreensão a cena será descrita como uma espécie de roteiro:

Jean começa a andar pelo escritório.

Lisa, que está de frente para uma estante com um livro aberto em suas mãos (Figura 11), ao perceber a inquietação da amiga fecha o livro enquanto fala.

LISA

“Jean, que pressa é essa? Eu pensei que tínhamos marcado de encontrá-los aqui?”

Jean para de andar.

JEAN

“O Stormterror foi visto lá fora ao redor da cidade. Depois de nos encontrar, precisamos...”

Lisa se vira de frente para Jean e fala enquanto se apoia em uma espécie de corrimão e usa uma de suas mãos para apoiar o queixo (Figura 12).

LISA

“Relaxa. Eu vou ajudar quando for preciso.”

Ambas olham em direção à porta.

Kaeya, Amber, Paimon e Aether entram.

KAEYA

“Jean, eu trouxe eles aqui.”

Jean e Lisa olham para o grupo e sorriem.

Fim da cena.

Figura 11 - Primeira aparição de Lisa



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Figura 12 - Lisa tenta acalmar Jean



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Nesta primeira aparição já é possível observar diversas características físicas da personagem bibliotecária: Lisa é uma **mulher jovem**, de **olhos verdes** e **longos**

cabelos castanhos-claros, presos sobre seu ombro esquerdo e amarrados com uma flor roxa. Ela usa um **chapéu de bruxa roxo** com detalhes em preto e branco e uma flor idêntica à de sua trança, e veste uma espécie de **vestido roxo** com detalhes em dourado e busto branco, com as laterais abertas após a cintura sobre longas meias pretas e uma bermuda curta, ambas com detalhes em renda. Ela usa luvas pretas com detalhes em roxo e dourado, e seus calçados são pretos de salto alto também com detalhes em dourado, assim como seu cinto, que é adornado por uma rosa.

Embora suas roupas possam ser consideradas reveladoras e contraditórias, demonstrando certo **erotismo** para o contexto de inspiração medieval que a cerca, tal fato pode ser explicado pelo local de origem do jogo, seu público-alvo e seu sistema de obtenção de personagens: trata-se de um jogo asiático direcionado a um público habituado a um padrão de beleza e vestimenta derivado das animações japonesas, e onde o engajamento é de extrema importância para a venda de itens dentro e fora do jogo.

A coloração da vestimenta de Lisa pode, ainda, ser conectada à Biblioteconomia no contexto brasileiro, pois o lilás é a cor associada à graduação em Biblioteconomia e utilizada tanto nos detalhes da toga e no chapéu na cerimônia de graduação, como no anel de formatura. Embora tal afirmação possa não se estender para outras culturas (a cor relacionada à Biblioteconomia nos Estados Unidos é limão, por exemplo), ela mostra-se relevante ao contexto deste estudo, visto este tratar sobre percepções no contexto brasileiro.

Passando-se a uma conjuntura mais abrangente, é possível analisar seus trajes a partir do ponto de vista da Psicologia das Cores, campo de estudo que pesquisa como as cores agem sobre o cérebro humano. Em seu livro intitulado “A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão”, Eva Heller (2013) apresenta relações de cores com sentimentos e qualidades, sendo seus resultados obtidos após entrevistas com 2 mil alemães (local de origem da pesquisa) com idades entre 14 e 97 anos.

Heller apresenta o lilás como relacionado, entre outros, ao pensamento mágico, à sabedoria, ao feminino, como pode ser observado já no título do capítulo que trata especificamente sobre esta cor: “Violeta: do púrpura do poder à cor da teologia, da magia, do feminismo e do movimento gay”. Neste capítulo, a autora elucida relações feitas pelas pessoas com a cor violeta, apresentando explicações e

exemplos. A cor pode ser relacionada ao feminino tanto por sua utilização por movimentos feministas desde 1908, quanto por sua ligação a nomes femininos: enquanto há diversos nomes femininos derivados de violeta, como o próprio nome da cor, Hortênsia ou Malva, por exemplo, não há registros de nomes masculinos que possuam a mesma relação. Sua conexão com a inteligência passa por uma explicação sobre *chakras*, que seriam, segundo o esoterismo, sete pontos de energia espalhados pelo corpo que possuem uma coloração cada, a cor dada ao *chakra* do cérebro é o violeta, conectando os sentimentos e a inteligência. Por fim, destaca-se aqui a relação do violeta com a magia: segundo os resultados de Heller, ainda que a cor mais associada com a magia tenha sido o preto (por associação ao termo “magia negra”), “é só por meio do violeta que o preto se torna mágico e misterioso”, pois remete a feiticeiros, bruxas e fadas (Heller, 2013).

Além de suas características físicas, é importante ressaltar que Lisa é **apresentada segurando em suas mãos um livro aberto**, mais ou menos na metade de seu conteúdo, que é em seguida fechado e colocado de lado para que a personagem pudesse dar atenção à sua amiga, com a qual ela fala de forma **carinhosa** e **calma**, com expressão corporal **despreocupada**. A partir disso, podemos perceber algumas das características apontadas anteriormente nos estudos apresentados na seção 2 desta pesquisa: a representação trata de uma **mulher branca, jovem, simpática e associada a livros**.

A personagem será melhor analisada ao longo deste estudo, conforme o desenrolar da trama e suas interações com o jogador. Para isso, será dado seguimento à descrição da missão:

Ao entrar no escritório, Kaeya explica o ocorrido a Jean e Lisa, Jean nos dá as boas-vindas, se apresenta como a Grande Mestre Intendente dos Cavaleiros de Favonius, também apresentando Lisa como bibliotecária da Ordem (Figura 13). A apresentação é seguida da primeira interação de Lisa com Aether. Ela se mostra **amigável** e **receptiva**: *“Oh, vocês vieram nos ajudar? Vocês dois são muito adoráveis! Infelizmente agora não é uma boa hora... Com o ressurgimento do Stormterror, a cidade está num caos. Simplificando, a esfera elemental de Mondstadt e as Linhas Ley agora são semelhantes a uma bola de fio nas patas de um gatinho. Não poderia haver circunstâncias piores para uma Feiticeira. Minha pele está a uma partícula elemental de se arruinar.”*

Figura 13 - Jean nos apresenta Lisa



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

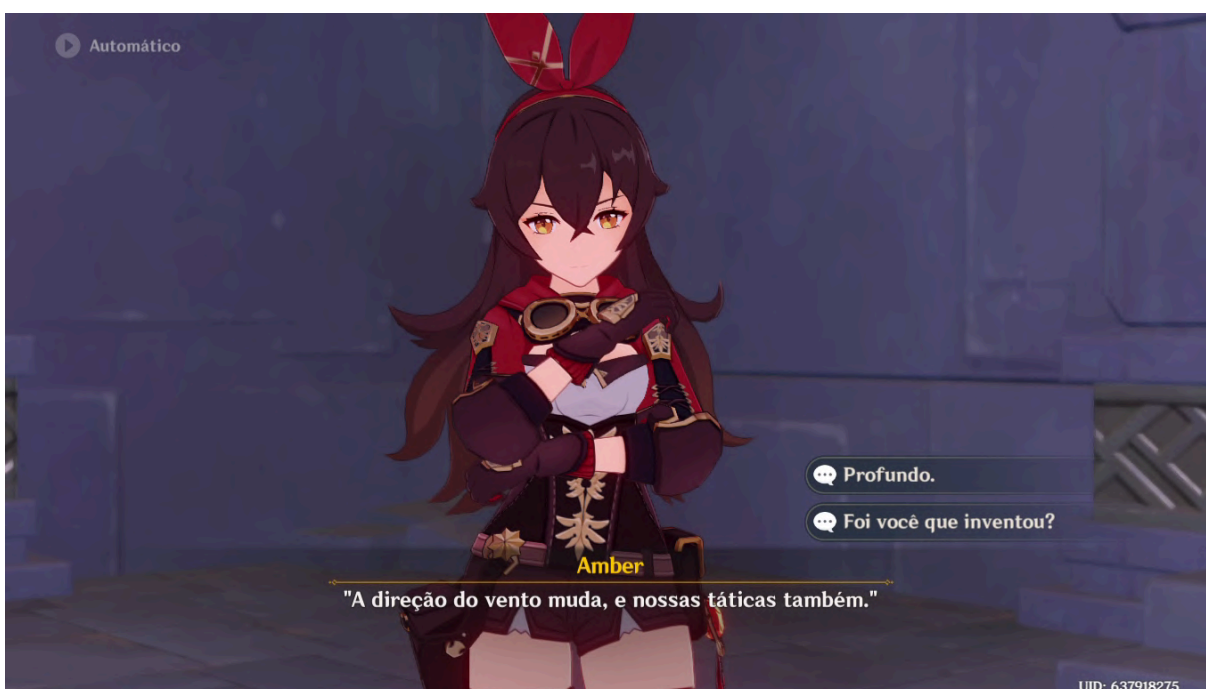
Aether e Paimon se disponibilizam a ajudar a derrotar Stormterror e o grupo começa a discutir uma estratégia: através de uma magia de detecção, Lisa foi capaz de descobrir que o poder do dragão de gerar tempestades tão fortes se origina nos Templos dos Quatro Ventos abandonados, portanto, eles devem se dirigir a três destes templos e destruir as fontes de poder. A participação de Lisa na busca pela origem dos poderes de Stormterror pode ser associada ao papel do **bibliotecário como pesquisador**: ainda que, pelo contexto fantástico do jogo, a obtenção da informação tenha sido por meio de magia, temos aqui a representação da **busca** de uma personagem bibliotecária **pelas necessidades informacionais de seus interagentes**.

Partimos, então, para o primeiro dos templos, o Templo do Falcão, onde encontramos Amber e passamos por uma espécie de tutorial sobre o uso do elemento *Pyro*. Em *Genshin Impact*, todos os personagens jogáveis possuem uma espécie de jóia chamada Visão que possibilita que eles manipulem um dentre sete elementos distintos, ligados às sete nações e seus deuses: *Anemo* (vento), *Geo* (terra), *Electro* (eletricidade), *Dendro* (grama), *Hydro* (água), *Pyro* (fogo) e *Cryo* (gelo). Com a ajuda de Amber derrotamos monstros que estavam dentro do templo e

destruímos o “suspiro do dragão”, fonte de onde Stormterror estaria tirando parte de seu poder.

Logo após destruímos o “suspiro do dragão” o jogo nos apresenta uma *cutscene* onde, entre outras coisas Amber, diz: “*A direção do vento muda, e nossas táticas também*”, ao que podemos responder “*Profundo.*” ou “*Foi você que inventou?*” (Figura 14).

Figura 14 - A frase de Amber e as opções de diálogo disponíveis



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Aqui, foi escolhida a opção “*Foi você que inventou?*”, tendo como resposta de Amber: “*É o que a Lisa gosta de dizer. Ah, e sobre o que estávamos falando sobre Os Quatro Ventos... Se você quiser saber mais da nossa história, você pode perguntar a Lisa... Não estou dizendo que não conheço a nossa história! É que... Digo... Supostamente uma bibliotecária deve ter mais conhecimento que uma Aventureira!*”

Tal fala traz uma das três principais ancoragens mencionadas por Kussler (2016), a do bibliotecário como “**guardião da memória**”: a fala de Amber implica que, por ser uma bibliotecária, Lisa **possui maior conhecimento** sobre a história de Mondstadt. Esta afirmação também pode remeter à imagem do bibliotecário como

sábio, visto que Amber cita algo que Lisa diz como faria com uma passagem de um livro.

Seguimos em direção ao Templo do Lobo, onde encontramos Kaeya. Esta parte do jogo segue a mesma lógica do templo anterior: passamos por uma espécie de tutorial sobre o uso do elemento *Cryo*, derrotamos monstros, destruímos a fonte de poder do dragão e temos uma breve conversa com Kaeya, onde o cavaleiro nos elogia. Kaeya é adicionado aos personagens jogáveis e continuamos nossa jornada, desta vez até o Templo do Leão, onde Lisa está à nossa espera.

Ao encontrá-la, ela nos saúda: *“Olá, fofura. Você vai me ajudar também? Muito gentil da sua parte. Não hesite em me procurar para o que precisar.”* Possuímos duas opções de resposta: *“Que tipo de coisas uma bibliotecária faz?”* e *“Por que uma bibliotecária estaria nas ruínas...?”*. Aqui, foi escolhida a opção *“Que tipo de coisas uma bibliotecária faz?”* e, como resposta, Lisa nos diz: *“Essa é uma boa pergunta. Basicamente, são trabalhos que não exigem esforço físico e mental.”* (Figura 15).

Figura 15 - Que tipo de coisas uma bibliotecária faz?



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Podemos separar a análise desta cena em duas partes: primeiramente, Lisa nos recebe de forma **carinhosa** e **amigável** novamente, demonstrando certa

intimidade ao nos chamar de “fofura”. Tal ação pode ser diretamente relacionada à conexão da profissão ao feminino e ao fato de a personagem ser mulher, visto não ser um vocabulário usualmente utilizado por figuras masculinas. Além disso, acrescenta ao final de seu diálogo estar disponível para nos auxiliar no que for preciso. Podemos, aqui, fazer uma conexão com os resultados obtidos por Matos (2014) em sua pesquisa, onde as bibliotecárias são representadas como **simpáticas** e **atenciosas**. Quanto à sua resposta sobre as atividades de uma bibliotecária, podemos perceber uma imagem distorcida mas bastante presente na representação social da profissão: o bibliotecário como **profissional que senta-se ociosamente** atrás de um balcão. Essa imagem pode ser derivada tanto de um desconhecimento geral quanto às atribuições de um bibliotecário como por más experiências anteriores: encontros com profissionais que, por um motivo ou outro, acabam por demonstrar certo comodismo nas rotinas da unidade de informação na qual trabalham.

Entramos no templo e novamente passamos por uma espécie de tutorial, desta vez sobre o uso do elemento *Electro*, juntamente com como jogar utilizando um catalisador. *Genshin* possui cinco tipos diferentes de armas: espada, espadão, arco, lança e catalisador (um objeto, muitas vezes em forma de livro, utilizado para concentrar os poderes). O tutorial sobre como utilizar uma espada é feito logo no início do jogo, já que esta é a arma que o personagem principal utiliza, e o tutorial sobre arco é feito logo após a aquisição de Amber. Kaeya, assim como Aether, utiliza espada, portanto não há um tutorial sobre armas no templo que visitamos com ele. Por não termos entrado em contato com personagens que utilizam espadão ou lança, não há tutorial sobre estas armas neste primeiro momento do jogo.

Embora a utilização de um livro como arma por uma bibliotecária pudesse ser objeto de uma análise mais minuciosa, tal análise não se aplica aqui, visto ser uma arma comum utilizada por diversos personagens e que, como mencionado anteriormente, pode também ser apresentada na forma de outros objetos. Outra análise possível seria a utilização de livros como arma em um todo, no entanto tal análise foge do escopo da presente pesquisa.

O que pode ser analisado aqui é o Ataque Supremo de Lisa (Figura 16). Os personagens de *Genshin Impact* possuem cinco tipos de ataques: Ataque Normal, Ataque Carregado (quando o jogador mantém o botão de ataque pressionado), Ataque Elemental (utiliza o elemento específico do personagem e só pode ser

utilizado novamente após determinado tempo), Ataque Imersivo (quando o jogador pula de uma certa altura e pressionar o botão de ataque) e Ataque Supremo ou Explosão Elemental (ataque mais poderoso que utiliza o elemento do personagem, requer acúmulo de energia e só pode ser utilizado novamente após determinado tempo). O Ataque Supremo de Lisa evoca uma espécie de lâmpada com uma flor em seu interior, e forma um campo circular que recebe constante dano *Electro*, como pode ser visto na Figura 16. A imagem da lâmpada remete à lâmpada de Aladim, relacionada à Biblioteconomia por representar “a incessante vigília, a atividade intelectual, o trabalho árduo das investigações lítero-científicas.” (CRB 13, c2023).

Figura 16 - Lisa utilizando um catalisador em forma de livro para liberar seu Ataque Supremo



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Ao avistarmos o “suspiro do dragão”, ouvimos a voz de Lisa: “*Quebre-o e poderemos voltar para casa e descansar. Só de pensar em descansar, me dá forças!*”, novamente representando a bibliotecária como **ociosa**. Após destruir a fonte de poder de Stormterror, o jogo nos mostra uma espécie de *cutscene* onde a personagem nos explica um pouco da história de sua nação. Para melhor entendimento será utilizado o formato de roteiro novamente:

Lisa coloca um braço em frente a seu corpo e o outro levantado com a mão próxima a seu queixo.

LISA

“O Dragão do Leste, o Leão do Sul, o Lobo do Norte, o Falcão do Oeste... Eles são os Quatro Ventos de Mondstadt, afiliados ao Barbatos, o Deus Anemo. Dvalin. é o nome verdadeiro do Stormterror.”

Lisa descruza os braços e a câmera muda de ângulo, Aether aparece de costas para a câmera.

Lisa coloca uma mão sobre seu colo.

LISA

“Antes de todo mundo chamá-lo de ‘Stormterror’, ele era conhecido como o Dragão do Leste”

Lisa retira a mão de seu colo e expõe ambas as mãos com as palmas para cima.

LISA

“Então, agora você sabe por que o Dvalin é capaz de canalizar três dos poderes dos Quatro Ventos.”

O ângulo da câmera muda novamente, captando apenas Lisa.

Lisa cruza os braços.

LISA

“Porque desde o começo ele estava se consumindo.”

O jogador possui duas opções de diálogo, optando entre "Por quê?" e "Por que ele chegaria até este ponto?"

AETHER

“Por quê?”

*A câmera muda de ângulo, Aether e Paimon aparecem de costas para a câmera.
Lisa continua com os braços cruzados.*

LISA

“Eu acho que é devido a sua raiva.”

PAIMON

“Raiva...?”

A câmera muda de ângulo novamente, focando apenas em Lisa.

LISA

*“Raiva de Mondstadt. A raiva tornou-se em algo mais poderoso que o próprio vento -
tornando-se em Stormterror.”*

*A câmera muda de ângulo, mostrando Aether e Paimon, Lisa aparece de costas
para a câmera.*

PAIMON

“Mas porque um dos Quatro Ventos... Odiaria a cidade que devia proteger?”

Lisa descruza os braços.

A câmera muda de ângulo, focando somente em Lisa novamente.

Lisa expõe ambas as mãos com as palmas para cima, um olhar triste em seu rosto.

LISA

“... Como habitante de Mondstadt, é difícil falar desse assunto.”

Lisa abaixa suas mãos e logo em seguida estende uma delas para Aether.

LISA

“Pegue isto. É uma história que aconteceu muito tempo atrás.”

Fim da cena.

Ao fim da *cutscene* a mensagem “Suprimento da Brisa na Floresta - Tomo do Dragão Incluído no Arquivo” aparece no canto esquerdo da tela. Lisa nos presenteou com um livro (Figura 17), que pode ser lido ao acessar o menu de arquivos presente dentro do jogo, que possui uma seção dedicada a livros que podem ser adquiridos pelo jogador em diversos momentos do jogo.

Figura 17 - Parte do conteúdo do livro que recebemos de Lisa



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

É importante destacar duas grandes diferenças entre esta cena e as interações anteriores com Amber e Kaeya ao final dos templos nos quais eles nos acompanham: **Lisa é a única que tenta nos explicar o que está acontecendo e nos presenteia com um livro** contando parte da história dos Quatro Ventos para que possamos entender melhor a situação. Tal fato vai ao encontro do que Amber nos diz antes de nos separarmos: caso desejássemos saber mais sobre a história de Mondstadt e sobre Os Quatro Ventos, deveríamos perguntar à Lisa. No entanto, não foram necessárias perguntas: Lisa nos conta espontaneamente o que está acontecendo e porque está acontecendo, **antecipando a necessidade informacional de seu interagente**. E, quando questionada sobre algo que

considera mais pessoal, onde talvez não pudesse oferecer informações imparciais, ela **nos presenteia com um livro sobre o assunto para que possamos chegar a nossas próprias conclusões**. Pode-se perceber aqui uma combinação das ancoragens anteriormente apontadas: o **bibliotecário como pesquisador, sua busca pelas necessidades informacionais dos interagentes**, o bibliotecário como “**guardião da memória**” e como **sábio**, mas também como **simpático e atencioso**.

Ao sairmos do templo, assistimos a uma curta *cutscene* mostrando o céu de Mondstadt passando de tempestuoso a ensolarado, ao final da cena a *splash art* de Lisa aparece na tela (Figura 18) e ela é adicionada aos personagens jogáveis. É possível observar as vestimentas da personagem mais detalhadamente, e ela é representada cercada por uma espécie de raio com rosas roxas e segurando a lâmpada utilizada em seu Ataque Supremo, seus olhos apontam em direção à lâmpada e sua **expressão é serena**.

Figura 18 - *Splash art* de Lisa



Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

Após adquirirmos Lisa temos uma breve conversa com Paimon e as seguintes mensagens aparecem no centro da tela: “Prólogo: Ato I concluído. O Forasteiro que Voa a Favor do Vento. Missão Concluída. A ser continuado”, seguida por “Prólogo: Ato II Por um Amanhã Sem Lágrimas. Disponível em Rank de Aventura 10”. Temos

assim o fim da missão “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento”, sua história possui continuação na missão “Por um Amanhã Sem Lágrimas”, esta, porém, só pode ser feita após o jogador alcançar certo nível dentro do jogo, que pode ser adquirido ao se explorar o mundo livremente. Tendo sido feita a análise da participação de Lisa na missão anteriormente citada, parte-se, agora, para a análise do perfil *in game* da personagem.

Em *Genshin*, o menu de personagens é dividido em três partes: “Atributos” (informações sobre os *status* do personagem: pontos de vida, ataque, entre outros), “Arma” (informações sobre a arma atualmente sendo utilizada pelo personagem), “Artefatos” (informações sobre objetos que ajudam a aumentar os *status* dos personagens), “Constelação” (quando se obtém um personagem mais de uma vez estas cópias são denominadas “constelações”, aqui é possível obter informações sobre estas), “Talentos” (informações sobre os diferentes tipos de ataque do personagem) e “Perfil” (apresentado na Figura 1 na seção 1 da presente pesquisa). A partir deste último item, o jogador ainda tem acesso a uma opção chamada “História”, que traz detalhes sobre o personagem e sua história (que é desbloqueada conforme o personagem é utilizado) e “Voz” que apresenta diversas falas dos personagens. Estas duas opções presentes no perfil *in game* da personagem Lisa serão o foco de análise desta parte do estudo. É importante destacar que as falas disponíveis no menu “Voz” não são utilizadas durante o jogo em si, podendo ser ouvidas e lidas apenas nesta parte do jogo.

Ao abrirmos o perfil *in game* de Lisa (Figura 1), recebemos algumas informações sobre a personagem, como o nome de sua dubladora, seu aniversário e sua afiliação dentro do jogo, assim como uma breve descrição: “**Preguiçosa**, mas conhecida como a bibliotecária dos Cavaleiros de Favonius, na verdade foi considerada pela Academia de Sumeru como a **graduada mais distinguida dos últimos dois séculos.**” Novamente Lisa é apontada como **preguiçosa**, representação presente diversas vezes durante a análise posterior. No entanto, este resumo nos apresenta uma nova informação: Lisa não somente é **graduada** na Academia de Sumeru como também **recebeu um lugar de destaque** entre os outros estudantes. Embora esta citação não aponte que tipo de graduação Lisa possui, é possível fazer a conexão da imagem da bibliotecária como **intelectual**, informação que vai de encontro com parte dos resultados obtidos por Silva (2021)

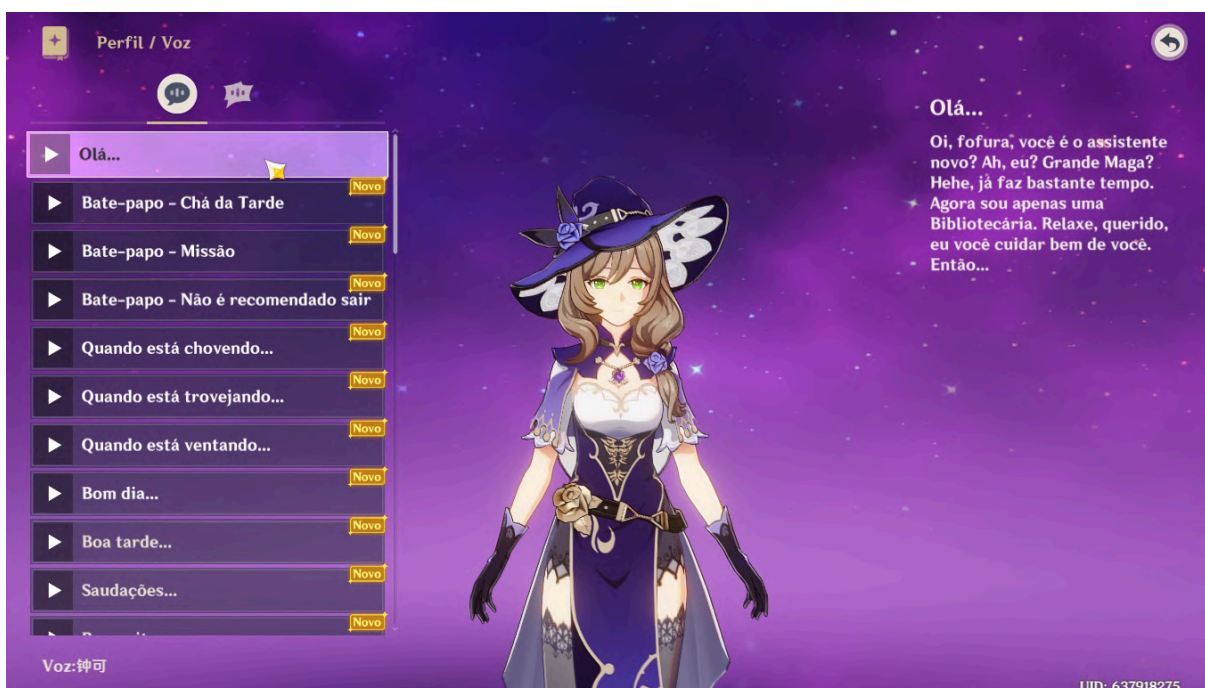
em sua pesquisa, onde a autora aponta não haver indícios de necessidade de formação para exercer a profissão.

Na opção “História”, podemos ler uma descrição um pouco mais detalhada:

A bibliotecária dos Cavaleiros de Favonius. Além de sua requintada elegância, Lisa também é uma mulher de vasto conhecimento. Ela é a feiticeira mais talentosa da Academia de Sumeru nos últimos dois séculos. Por razões pouco claras, depois de estudar em Sumeru por dois anos, Lisa optou por retornar para Mondstadt. Lisa atualmente serve os Cavaleiros de Favonius como bibliotecária. (*Genshin Impact*, c2023)

Esta descrição associa Lisa a dois novos adjetivos: **requintada e elegante**, qualidades que podem ser atestadas através de seus gestos e da maneira como a personagem se porta durante suas interações com o jogador. Em seguida, o texto confirma algo que foi sugerido algumas vezes no decorrer da missão: Lisa possui **vasto conhecimento**. Tal conclusão pode ser conectada ao estudo de Kussler (2016), que aponta duas das personagens analisadas como inteligentes. As duas últimas frases da citação apresentada requerem um pouco mais de atenção em sua análise: “Por razões pouco claras, depois de estudar em Sumeru por dois anos, Lisa optou por retornar para Mondstadt. Lisa atualmente serve os Cavaleiros de Favonius como bibliotecária.”. Tal afirmação sugere, primeiramente, que Lisa poderia ter permanecido em Sumeru e continuado seus estudos, e que tais estudos possivelmente não eram relacionados ao campo da Biblioteconomia, visto que, ao optar por retornar à sua cidade natal, passou a servir os Cavaleiros de Favonius como bibliotecária. No entanto, com base tanto nestas informações como nas obtidas por meio da análise da missão “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento”, não é possível afirmar com certeza se a formação acadêmica de Lisa está ou não relacionada à sua função de bibliotecária. Como dito anteriormente, outras partes da história da personagem são desbloqueadas ao longo do tempo, o que poderia possibilitar uma confirmação sobre sua formação.

A opção “Voz” (Figura 19) presente no perfil de Lisa possui 20 mensagens de voz desbloqueadas logo após sua aquisição, sendo possível, assim como na opção “História”, acessar novos conteúdos conforme a utilização da personagem.

Figura 19 - Opção “Voz” dentro do perfil *in game* de Lisa

Fonte: Captura de tela feita pela autora a partir do jogo (2023).

O Quadro 4 apresenta as falas presentes nesta parte do perfil, bem como seus títulos.

Quadro 4 - Falas presentes no perfil *in game* de Lisa

Título	Fala
Olá...	"Oi, fofura, você é o assistente novo? Ah, eu? Grande Maga? Hehe, já faz bastante tempo. Agora sou apenas uma Bibliotecária. Relaxe, querido, eu vou cuidar bem de você. Então..."
Bate-papo - Chá da Tarde	"É hora do chá da tarde"
Bate-papo - Missão	"O trabalho nunca termina... Que tal a gente conversar um pouco?"
Bate-papo - Não é recomendado sair	"Não é um bom dia para sair... Oh? Eu disse o mesmo ontem?"
Quando está chovendo...	"*Suspiro* Tempo perfeito para tomar uma xícara de chá enquanto se olha para a chuva pela janela."
Quando está trovejando...	"Você sabe que o treinamento num dia de chuva é mais eficaz?... Não, é brincadeira."
Quando está ventando...	"Uma brisa tão calmante... Perfeita para tirar uma soneca, você não acha?"
Bom dia	"Bom dia, Jean. Hum? Desculpe, vi errado."
Boa tarde...	"A hora da sesta chegou..."
Saudações...	"Você ainda está acordado? Eu estou com sono..."
Boa noite...	"Consigo ver que você está trabalhando duro hoje. Deixe-me pensar em uma recompensa para você..."
Sobre a Lisa por ela mesma...	"Eu não sou preguiçosa, só sei poupar minha energia para quando mais precisar dela."

Sobre nós - Relacionamentos	“Eu posso ser sua professora, sua mestra ou sua amiga... Ou os três se você quiser...”
Algo a compartilhar...?	“Fique à vontade de usar o laboratório de alquimia em cima da Biblioteca sempre que quiser. Mas não se esqueça de bater na porta primeiro. Você vai causar problemas se ver algo que não deve.”
Coisas Interessantes...	“As Lótus de Leite são uma erva medicinal com propriedades antidotal. Com elas na mão, não há necessidade de se preocupar com os efeitos colaterais de nenhuma poção... Hehe.”
Mais sobre a Lisa - I	“Então, sobre qual elemento você quer aprender hoje?”
Passatempos de Lisa...	“Oi, fofo. Você também quer provar uma poção mágica? Ninguém sabe o que vai acontecer antes de bebê-la.”
Preocupações de Lisa...	“A sala de Interrogatório no segundo andar já não é usada há anos. Devia ter tido mais utilidade se tivesse sido a minha oficina privada. Mas a senhora Hertha ainda não aceitou a minha proposta.”
Comida favorita...	“Eu gosto muito de sopa vegetal. Eu coloco todos os legumes numa panela, e mexo delicadamente... Pronto, que delícia!”
Comida que detesta...	“Eu tenho fobia de abóbora, portanto, o outono é um grande sofrimento para mim. Será que posso erradicar as espécie de abóbora?”

Fonte: Elaborado pela autora a partir de informações coletadas no jogo (2023).

Ainda que algumas falas apresentem conteúdos simples, como um “bom dia” ou uma preferência por certa comida, outras, ao serem melhor analisadas, podem demonstrar características associadas à personagem bibliotecária. A fala com o título “Olá...”, por exemplo, apresenta Lisa nos chamando de “fofura” novamente, como quando a encontramos em frente ao Templo do Leão, no entanto, outras três análises ainda são possíveis através desta fala: ao questionar se somos “o assistente novo”, Lisa **revela não haver necessidade de qualquer conhecimento prévio para se trabalhar na biblioteca**, ao menos como assistente; além disso, ao dizer que não é mais uma grande maga mas sim “**apenas uma Bibliotecária**”, ainda que a resposta possa partir de um lugar de humildade, a personagem transmite uma mensagem de **desvalorização da profissão**; por fim, sua afirmação de que cuidará bem de nós remete mais uma vez à imagem da bibliotecária como **simpática e atenciosa**. Esta imagem é também apresentada nas frases denominadas “Boa noite...” e “Sobre nós - Relacionamentos”, onde Lisa promete nos recompensar por nosso trabalho duro e se disponibiliza a ser nossa professora, mestra e/ou amiga, respectivamente.

As falas intituladas “Bate-papo - Missão”, “Bate-papo - Não é recomendado sair”, “Quando está chovendo...”, “Quando está ventando...”, “Boa tarde...” e “Saudações...” consolidam o retrato de Lisa como **preguiçosa, ociosa** e até mesmo

reclusa, visto que a mensagem presente em “Bate-papo - Não é recomendado sair”, indica que a personagem **constantemente evita sair**. No entanto, tal imagem é retificada pela própria Lisa em “Sobre a Lisa por ela mesma...”, onde a personagem argumenta estar apenas reservando suas energias para o momento em que forem necessárias. É importante ressaltar que, embora a presença da preguiça seja uma constante caracterização da personagem, em nenhum momento vemos Lisa ociosa, mas sim o oposto: durante a missão “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento”, a personagem está envolvida ativamente nos acontecimentos e lutando junto conosco. Na realidade, sequer chegamos a conhecer a biblioteca, neste primeiro momento.

Por fim, “Mais sobre a Lisa - I” e “Sobre nós - Relacionamentos”, além de fortalecerem a representação da personagem como **simpática e atenciosa**, apresentam Lisa como **inteligente e detentora do conhecimento**. A disposição de Lisa a nos ensinar pode ser conectada à figura do **bibliotecário como educador**, ancoragem que ainda não havia sido abordada tanto nesta pesquisa quanto nos estudos anteriormente analisados.

A partir dos resultados obtidos durante as análises da participação de Lisa na missão “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento” e do perfil *in game* da personagem, foi possível observar as seguintes características na representação do bibliotecário presente em *Genshin Impact*:

- **Quanto às características físicas:** mulher, jovem, olhos verdes, cabelos longos e castanhos-claros, vestimenta considerada reveladora e erotizada para o contexto medieval que a cerca, vestimenta e acessórios em tons de roxo, preto e dourado.
- **Quanto às características psicológicas, sociais, ideológicas e morais:** carinhosa, calma, despreocupada, simpática, amigável, receptiva, atenciosa, ociosa/preguiçosa, sábia, intelectual, requintada, elegante, reclusa, inteligente.
- **Quanto às características da profissão:** bibliotecário como pesquisador, guardião da memória, sábio, educador, detentor do conhecimento, busca pelas necessidades informacionais dos interagentes, forte associação com livros, incerteza sobre a necessidade de formação na área, profissão vista como pouco importante (“Agora sou apenas uma Bibliotecária”).

Mas como a representação da figura do bibliotecário em *Genshin Impact* se relaciona com a forma como a profissão vem sendo retratada na mídia? Diversas das características apontadas no presente estudo foram também evidenciadas pelos Trabalhos de Conclusão de Curso anteriormente apresentados; outras, no entanto, destoam ou se opõem às características apresentadas por Lisa.

O Quadro 5 mostra as características presentes nos estudos analisados, assinalando se estas estão presentes ou não entre os resultados obtidos na presente pesquisa.

Quadro 5 - Características presentes nos estudos analisados e sua presença na representação do bibliotecário em *Genshin Impact*

Estudos analisados	<i>Genshin Impact</i>
Mulher	Sim
Branca	Sim
Idosa	Não
Adulta	Sim
Simpática	Sim
Atenciosa	Sim
Desajeitada	Não
Inteligente	Sim
Preguiçosa	Sim
Sombria	Não
Forte associação com livros	Sim
Empenho em entregar a informação ao usuário	Sim
Guardiã de livros	Não
Guardiã da biblioteca	Não
Guardiã da memória	Sim
Não há indicações da necessidade de formação para exercer a profissão	Sim

Fonte: Elaborado a partir de Galhard (2013), Kussler (2016), Matos (2014) e Silva (2021) (2023).

Como é possível observar, Lisa incorpora grande parte das características apontadas nas pesquisas analisadas: dentre os dezesseis itens, onze estão presentes na personagem. Esta, no entanto, vai além do retrato comumente difundido do bibliotecário: Lisa é apresentada fora da biblioteca e está envolvida na narrativa não apenas de forma intelectual, auxiliando com informações e conhecimento, mas ativamente presente nos acontecimentos desta, lutando ao lado do protagonista. Por fim, ainda que a imagem de Lisa seja, de modo geral, positiva, representando o bibliotecário como simpático, atencioso e atento às necessidades informacionais de seus interagentes, a percepção da profissão como pouco importante e do profissional como ocioso também está visivelmente presente nesta representação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A representação do bibliotecário divulgada por diferentes meios de comunicação influencia e é influenciada pela percepção do público sobre o profissional, atuando sobre a forma como estes se relacionam. O estudo desta representação permite um panorama sobre a forma como ela está presente no imaginário coletivo, possibilitando ações no sentido de modificar esta imagem para que apresente à sociedade uma realidade mais próxima da profissão.

Esta pesquisa analisou a representação do bibliotecário no jogo eletrônico chinês *Genshin Impact*, mais especificamente durante a missão “O Forasteiro que Voa a Favor do Vento”, e as informações contidas no perfil *in game* da personagem bibliotecária.

A partir da análise dos dados coletados, foi possível observar as características físicas e psicológicas da personagem. Quanto às suas características físicas, trata-se de uma mulher jovem, de olhos verdes e cabelos longos e castanhos-claros, utilizando roupas e acessórios em tons de roxo, preto e dourado. No âmbito psicológico, Lisa revelou-se uma pessoa simpática, carinhosa, calma, despreocupada, amigável, receptiva, atenciosa, sábia, intelectual, requintada, elegante e inteligente, mas também preguiçosa e reclusa.

Em suas interações com outros personagens, Lisa demonstra, além das características anteriormente citadas, preocupação em atender às necessidades informacionais de seus interagentes, bem como outros aspectos diretamente relacionados à sua função de bibliotecária: ela demonstra os papéis do bibliotecário como pesquisador, guardião da memória, sábio, educador e detentor do conhecimento e sua forte associação aos livros; no entanto, além de ser possível perceber uma visão da profissão como pouco importante, não foi possível averiguar com certeza se há necessidade de formação na área para exercê-la. Seu papel no enredo é de extrema importância: é Lisa quem descobre a solução para o problema que estão enfrentando e age ativamente para ajudar o protagonista em seu objetivo, lutando ao seu lado.

Na comparação das características da personagem com as representações convencionais de bibliotecários, foi possível perceber que grande parte destas convergem na figura de Lisa. Esta, no entanto, transgride tal imagem, estando

presente na narrativa de forma ativa e não apenas relacionada ao seu papel como bibliotecária.

A utilização da narratologia como base para a análise de dados proporcionou categorias condizentes com o objeto estudado, propiciando, ainda, liberdade e flexibilidade em sua aplicação, adaptando-se às necessidades da pesquisa. A narratologia é um método relativamente recente dentro das Ciências da Informação, tendo a autora entrado em contato com esta apenas ao final da graduação, mas que se mostrou de grande relevância para a área, trazendo novos conceitos e versatilidades não presentes nos métodos mais habitualmente utilizados em pesquisas da área.

Os resultados obtidos nesta pesquisa tornaram possível traçar características comumente presentes na representação do bibliotecário, e, conseqüentemente, na forma como este é percebido pelo público. A partir disso, é possível uma reflexão individual do profissional sobre sua própria postura no ambiente de trabalho e em sua interação com outros indivíduos, fomentando, caso necessário, mudanças, que, por sua vez, podem influenciar diretamente aqueles presentes em seu círculo de relações e modificar, ainda que lentamente, as representações difundidas sobre o bibliotecário para que melhor se adequem à realidade da profissão.

Por fim, espera-se que este estudo incentive futuras investigações, tanto sobre a representação do profissional e da profissão, quanto sobre o objeto de estudo aqui analisado. Sugestões podem ser feitas quanto a um estudo mais aprofundado da personagem Lisa, visto que as informações disponíveis em seu perfil *in game* são desbloqueadas com o tempo e a personagem está presente em outros momentos da narrativa, até mesmo em missões nas quais possui maior protagonismo. Além disso, poderiam, ainda, ser realizados estudos sobre personagens bibliotecários presentes em outros jogos eletrônicos, possibilitando comparações e resultados mais abrangentes nesta mídia, especificamente.

REFERÊNCIAS

CONSELHO Regional de Biblioteconomia 13ª Região (CRB 13). **O profissional**. c2023. Disponível em: <https://crb13.org.br/o-profissional/>. Acesso em 17 dez. 2023.

GALHARD, Ana Carolina de Oliveira. **As representações do bibliotecário no seriado *The Middle***. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/78353>. Acesso em: 18 jun. 2023.

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

GENSHIN Impact. [Xangai]: **Hoyoverse**, c2023. 1 jogo eletrônico. Disponível em: <https://genshin.hoyoverse.com/en/game>. Acesso em: 20 jun. 2023

GERHARDT, Tatiana Engel; SOUZA, Aline Corrêa. Aspectos teóricos e conceituais. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2009, p. 11-30. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em: 12 nov 2023.

HELLER, Eva. Violeta: do púrpura do poder à cor da teologia, da magia, do feminismo e do movimento gay. In: _____. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo: Gustavo Gili, 2013. p. 191-210.

HOYOVERSE. **About us**. c2023a. Disponível em: https://www.hoyoverse.com/en-us/about-us?utm_source=genshin&utm_medium=footer. Acesso em: 28 out. 2023.

HOYOVERSE. **Genshin Impact: step into a vast magical world of adventure**. c2023b. Disponível em: <https://genshin.hoyoverse.com/en/home>. Acesso em: 28 out. 2023.

HOYOVERSE. **Lisa**. c2023c Disponível em:

<https://genshin.hoyoverse.com/en/character/mondstadt?char=2>. Acesso em: 20 jun. 2023.

JARDIM, José Maria. Informação e representações sociais. **Transifirmação**, [S. l.], v. 8, n. 1, p. 15-30, jan./abr. 1996. Disponível em:

<https://periodicos.puc-campinas.edu.br/transinfo/article/view/1619>. Acesso em: 30 out. 2023.

JOVCHELOVITCH, Sandra. **Psicologia Social, saber, comunidade e cultura**.

Psicologia & Sociedade, [S. l.], v. 16, n. 2, p. 20-31, maio/ago. 2004. Disponível em:

<https://doi.org/10.1590/S0102-71822004000200004>. Acesso em: 22 out. 2023.

KUSSLER, Natan Fritscher. **Representações sobre bibliotecários em animês**.

2016. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia)

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em:

<http://hdl.handle.net/10183/157354>. Acesso em: 18 jun. 2023.

MASSONI, Luis Fernando; MORIGI, Valdir. Notas sobre a narratologia como método de estudo em informação e memória. In: **Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, 23., 2023, Aracaju, 13 p. No prelo.

MATOS, Mirella. **As representações do bibliotecário na literatura infantil**. 2014.

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2014. Disponível em:

<http://hdl.handle.net/10183/112159>. Acesso em: 18 jun. 2023.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais: investigações em psicologia social**.

Petrópolis: Vozes, 2007.

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

VICENT, Mauricio Paccos; BARNA, Luiz Augusto Dinamarca; FACHINETTO, Lisiane. Mecânica genérica de jogos aplicada em diferentes plataformas. **Revista**

Tecnológica da Fatec Americana. [S. l.], v. 4, n. 2, p. 148-152, abr./set. 2016.

Disponível em:

<https://www.fatec.edu.br/revista/index.php/RTecFatecAM/article/view/123>. Acesso em: 27 out. 2023.

SEFTON, Jamie. The roots of open-world games. **Gamesradar**, 2008. Disponível em: <https://www.gamesradar.com/the-roots-of-open-world-games/>. Acesso em: 28 out. 2023.

SEVERINO, Antônio Joaquim. Teoria e prática científica. In: _____. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2014. Disponível em:

https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5562413/mod_resource/content/1/Metodologia-Do-Trabalho-Cientifico-23%C2%AA-Edicao-Severino-EBOOK-Escolhido.pdf.

Acesso em: 20 jun. 2023.

SILVA, Bruna Silva da. **O bibliotecário e a 7ª arte**: uma análise do estereótipo do bibliotecário no cinema. 2021. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2021. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/234883>. Acesso em: 18 jun. 2023.

SILVEIRA, Denise Tolfo; CÓRDOVA, Fernanda Peixoto. A Pesquisa Científica. In: GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2009, p. 31-42. Disponível em:

<http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em: 12 nov 2023.

TECHTUDO. **Hoyoverse**. c2023. Disponível em:

<https://www.techtodo.com.br/tudo-sobre/hoyoverse/>. Acesso em: 28 out. 2023.