



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ**  
**CENTRO DE HUMANIDADES**  
**DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA**  
**INFORMAÇÃO CURSO DE BIBLIOTECONOMIA**

**DANIELA JASMIN NISHI**

**PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE QUADRINHOS: uma análise bibliométrica na**  
**Brapi**

**FORTALEZA**

**2022**

**PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE QUADRINHOS: uma análise bibliométrica  
na Brapci**

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Profa. Dra. Isaura Nelsivânia Sombra Oliveira

FORTALEZA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação  
Universidade Federal do Ceará  
Sistema de Bibliotecas  
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

---

N638p Nishi, Daniela Jasmin.  
PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE QUADRINHOS : uma análise bibliométrica na Brapci /  
Daniela Jasmin Nishi. – 2022.  
53 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Centro de  
Humanidades, Curso de Biblioteconomia, Fortaleza, 2022.  
Orientação: Prof. Dr. Isaura Nelsivânia Sombra Oliveira.

1. Quadrinhos. 2. Bibliometria. 3. Brapci. I. Título.

020 CDD

**PRODUÇÃO CIENTÍFICA SOBRE QUADRINHOS: uma análise bibliométrica na  
Brapci**

Monografia apresentada ao Curso de Biblioteconomia do Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Profa. Dra. Isaura  
Nelsivânia Sombra Oliveira

Aprovada em: 13/12/2022.

**BANCA EXAMINADORA**

Profa. Dra. Isaura Nelsivânia Sombra Oliveira (Orientadora)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Maria Giovanna Guedes Farias  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. Jefferson Veras Nunes (Suplente)  
Universidade Federal do Ceará (UFC)

A Deus, minha família, e todos  
que acreditaram em mim.

## **AGRADECIMENTOS**

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo apoio financeiro com a manutenção da bolsa de auxílio.

A Profa. Dra Isaura Nelsivânia Sombra Oliveira, por toda a paciência, conselhos e ajuda dados na durante a execução deste trabalho.

Aos professores participantes da banca examinadora: profa. Dra Maria Giovanna Guedes Farias, prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas e Dr. Jefferson Veras Nunes pelo tempo, pelas valiosas colaborações e sugestões.

Aos colegas da turma de biblioteconomia, pelo companheirismo, reflexões e sugestões recebidas.

A minha família e meus três gatos que, como nos contos de fada, sempre me ofereceram uma fortuna além do material.

“A noite fica mais escura pouco antes do amanhecer. Mas se você manter seus olhos abertos, se você desviar o olhar do escuro, você será cegado pelos raios de um novo dia. Então mantenha seus olhos abertos não importa o quão escura a noite a seguir seja.” (GINTAMA, 2016, ep. 307).

## RESUMO

Esta pesquisa tem como geral objetivo realizar uma análise bibliométrica sobre a produção científica sobre quadrinhos, dentro da Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (Brapci), sendo os objetivos específicos analisar as palavras-chaves, revistas e os anos de publicação em busca de alguma tendência dentro de sua produção. A metodologia tem base na bibliometria, sendo a pesquisa classificada como bibliográfica e de levantamento, sendo a análise dos dados quali-quantitativa. A coleta de dados foi realizada durante o início do mês de novembro, recuperando cerca de 41 artigos, 96 palavras chaves diferentes, 17 revistas com os anos de produção iniciado em 2005 e continuando de 2009 até novembro de 2022. Resultados indicam que nos últimos anos a produção científica sobre quadrinhos tenha aumentado nos últimos anos, geralmente as pesquisas tendem a focar no formato dos quadrinhos com potencial que oferecem proporcionando dinamismo para tratar de diversos assuntos,

**Palavras-chave:** quadrinhos; bibliometria; brapci.

## **ABSTRACT**

This research has the general objective of carrying out a bibliometric analysis on the scientific production on comics, within the Reference Data of Articles in Periodicals in Information Science (Brapci), with the specific objectives of analyzing the keywords, magazines and years of publication in search for some trend within their production. The methodology is based on bibliometrics, and the research is classified as bibliographic and survey, with qualitative and quantitative data analysis. Data collection was carried out during the beginning of November, recovering about 41 articles, 96 different keywords, 17 journals with the years of production starting in 2005 and continuing from 2009 to November 2022. Results indicate that in recent years scientific production on comics has increased in recent years, generally research tends to focus on the format of comics with the potential they offer, providing dynamism to deal with various subjects,

**Keywords:** comic; bibliometrics; brapci.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Nightwing.....	18
Figura 2 – Página da HQ Fables.....	19
Figura 3 - Quadro da HQ HELM.....	20
Figura 4 – Painel do primeiro pergaminho do Chōjū-jinbutsu-giga.....	25
Figura 5 – Capa da Revista Japan Punch.....	27
Figura 6 – Painel de Sho-chan no Bouken.....	27
Figura 7 – Capa do Mangá Astro Boy.....	30

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Agrupamento de palavras chave.....	43
--	----

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Frequência de Palavra-Chave.....	39
Tabela 2 - Frequência anual de publicação.....	44
Tabela 3 - Distribuição de Frequência dos Periódicos e Qualis.....	46

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLA**

<b>FEBAB</b>	Federação Brasileira de Associações de Bibliotecários
<b>FIC</b>	Faculdade de Informação e Comunicação
<b>ICI</b>	Instituto de Ciência da Informação
<b>LABEDIS</b>	Laboratório de Estudos do Discurso
<b>NBR</b>	Norma Brasileira Regulamentar
<b>PPGCI</b>	Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação
<b>REBECIN</b>	Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação
<b>SBU</b>	Sistema de Bibliotecas da UNICAMP
<b>SIBI</b>	Sistema Integrado de Bibliotecas
<b>UFBA</b>	Universidade Federal da Bahia
<b>UFC</b>	Universidade Federal do Ceará
<b>UFG</b>	Universidade Federal de Goiás
<b>UFS</b>	Universidade Federal de Sergipe

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>15</b>
<b>2</b>	<b>O QUE SÃO QUADRINHOS?</b>	<b>17</b>
<b>2.1</b>	<b>História dos Quadrinhos</b>	<b>20</b>
<b>2.2</b>	<b>Uma Breve História das Hqs no Brasil</b>	<b>22</b>
<b>2.3</b>	<b>Mangá</b>	<b>23</b>
<b>3</b>	<b>Bibliometria</b>	<b>31</b>
<b>4</b>	<b>METODOLOGIA</b>	<b>37</b>
<b>5</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>39</b>
<b>6</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	<b>49</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>51</b>
	<b>APÊNDICE A</b>	<b>54</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Histórias de quadrinhos ou HQ 's, *comics* em inglês, é um gênero literário que se tornou popular a nível global no século 21, sendo uma das indústrias mais lucrativas na área do entretenimento. Além disso suas histórias foram muitas vezes adaptadas para outros meios de comunicação em massa, multiplicando a popularidade do original, como por exemplo, o famoso Batman da DC Comics, que ao longo dos anos rendeu vários filmes, séries de animação e jogos eletrônicos.

Os quadrinhos são um dos meios de entretenimento da era atual. Porém, isso não subtrai o seu valor e impacto na cultura popular. Seu formato possibilita a transmissão de assuntos complexos, de modo mais compreensível. Uma outra vantagem é seu baixo custo de produção. Esses dois pontos potencializam os quadrinhos como um meio de comunicação flexível, quaisquer seja a intenção do autor de querer realizar um obra de alívio cômico, explicar conceitos científicos, explorar conceitos filosóficos ou o gênero de ficção com super heróis.

Esses fatores combinados fazem com que os quadrinhos sejam um interessante objeto de pesquisa na área da ciência, sua flexibilidade, impacto na cultura e alcance, potencializa o seu papel como suporte e levam ao seguinte questionamento: que tipo de estudos estão sendo conduzidos nos cenário nacional.

Embora os quadrinhos tenham diferentes origens de acordo com sua a região geográfica e perspectiva histórica dependendo de qual linha de pensamento cada pesquisador adota, é inegável o impacto das décadas de 20 e 30 para o desenvolvimento de uma indústria própria, começando a serem publicadas em revistas próprias ou antologias.

Um estudo bibliométrico serviria para descobrir como está a produção científica relacionada aos quadrinhos, podendo acompanhar quais são as tendências e as áreas que mais produzem materiais relacionados.

Estudar a informação é uma das principais objetos de interesse da biblioteconomia, a produção científica também está inserida neste meio. Neste caso em específico temos o objetivo geral de compreender a produção científica sobre quadrinhos utilizando a análise bibliométrica nos artigos recuperados da base de dados Brapci com os objetivos específicos analisar as palavras-chaves, anos de publicação e revistas recuperadas bem como verificar se há alguma tendência na produção.

Uma das justificativas, cabe em parte da motivação pessoal por parte da autora que

passou grande parte de sua infância e adolescência lendo quadrinhos, em particular serialização de mangá.

Além disso, apesar dos quadrinhos serem principalmente um meio de entretenimento, oferecem bastante versatilidade como suporte devido à utilização de linguagem híbrida, podendo abordar uma variedade de temas conforme o autor desejar.

Combinando os motivos acima foi escolhido a base de dados Brapci da Ciência da Informação, pois foi pensando que a combinação da interdisciplinaridade da área somado a versatilidade das histórias em quadrinhos encurtado para HQ's abriria a possibilidade de se explorar uma gama maior de assuntos do que delimitando a pesquisa em outras áreas.

A escolha da Brapci se deve por ser uma base dentro da Ciência da Informação, área que a autora está minimamente familiarizada com a Biblioteconomia.

A base de dados Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (Brapci) (BUFREM, et al, 2010) foi criada com o intuito de indexar textos, revistas e outros documentos referentes à Ciência da Informação sendo conectados ao Departamento de Ciências da Informação da Universidade Federal de Pernambuco, ganhando uma visibilidade em 2008 e consolidando a sua base. Mudando de instituição em 2016 para Universidade Federal do Rio Grande do Sul sendo assim conectado ao projeto de pesquisa Desenvolvimento de uma metodologia para incorporação dos modelos de web semântica e FRBR.

Sendo assim a Brapci foi escolhida por ser uma das maiores base de dados nacional sobre Ciência da Informação, descrevendo seu sistema de recuperação como (Brapci, 2010) “marcado pelo contínuo aperfeiçoamento na sistematização e organização da literatura periódica da área, em prol da localização e obtenção de artigos de periódicos científicos da área de Ciência da Informação (CI), oferecendo suporte à pesquisa, à organização e à análise de dados.” Assim como indiciado pela própria Brapci como um ambiente propício para a recuperação e análise de dados contanto com o mecanismo de busca, tendo um index de autoridades, publicações entre outras especificações.

Este trabalho foi dividido em nos seguintes capítulos: 2 O que são quadrinhos? Ao qual contextualiza o conceito de quadrinhos, o seu formato e um pouco da sua história na indústria americana que mais tarde se popularizou para o resto do mundo, seguido pela sua chegada no Brasil e a história dos quadrinhos japoneses que nos últimos anos conseguiu ganhar popularidade equivalente aos maiores nomes dos quadrinhos americanos e por isso irá ser considerado. No capítulo 3 é feita uma breve apresentação do conceito de bibliometria e seus princípios. A seguir será apresentado a metodologia do trabalho, junto do tipo de pesquisas e

a forma como a coleta de dados se desenvolveu, por fim temos a análise de dados na parte de resultados e a conclusão.

## 2 O que são Quadrinhos?

Mccloud (1993), define quadrinhos como uma arte sequencial de imagens que junta à linguagem verbal formam uma narração. Entretanto é possível notar que contação de histórias com imagens em sequência não é algo novo e único dos quadrinhos, por exemplo, temos as pinturas rupestres que demonstravam a vida na Idade da pedra, ou contos antigos como a épica de Gilgamesh, ou mesmo os vitrais das igrejas medievais que ilustravam passagens da bíblia para a população, majoritariamente analfabeta.

É pelo uso das ilustrações que iremos conhecer nossos personagens, suas expressões e emoções, costumes, hábitos ou o lugar e o tempo onde se passa o enredo . A ilustração será o principal ponto de informação do leitor.

Por exemplo, é pela ilustração dos traços da face e suas expressões, que o leitor pode vislumbrar sobre sentimentos e pensamentos dos personagens naquele momento, sem necessidade de uma narração explícita.

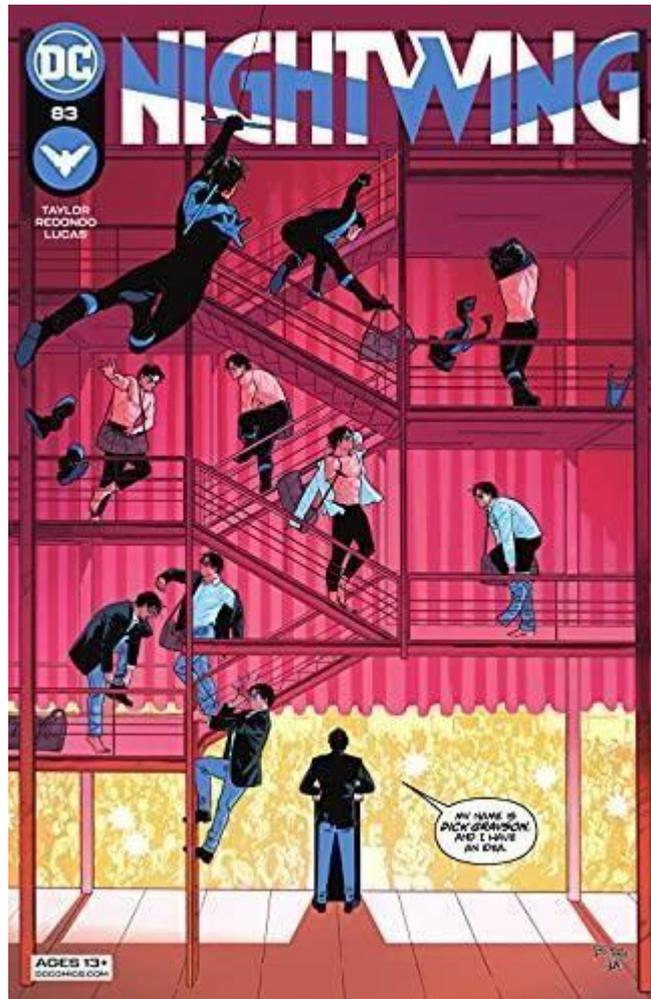
É pela ilustração que sabemos se uma ação é rápida, ou lenta. Se um local é amplo e aberto ou se dá a sensação de ser pequeno e fechado para o personagem, mesmo que na “realidade” não seja assim.

Um ponto chave para se criar uma narrativa visual é o *timing*. Eisner (1985) explica que a habilidade de conseguir passar ao leitor a sensação de tempo é o que vai permitir que a narrativa flua e o leitor consiga entender a sequência de acontecimentos que compõem a história.

Combinado com os painéis que enquadram as ilustrações, dão a alusão a passagem de espaço, tempo, profundidade, movimento e até mesmo diferentes perspectivas dentro da narrativa dos quadrinhos. A forma que estão organizados também são de suma importância para o *timing*, pois eles informam a suposta ordem no qual o leitor deveria seguir.

Abaixo temos uma ilustração da capa da HQ do Asa Noturna, no qual observar o movimento do personagem até ele chegar no palco na Figura 1.

Figura 1 - Nightwing



Fonte: Nightwing v 83 by Tom Taylor  
2021

Como visto acima, a maneira que o personagem foi posicionado da forma que geralmente iniciam a leitura, de forma que dê ao leitor uma ideia da ordem de eventos e onde ela termina. O modo que podemos ver cada posição do personagem dá a sensação de movimento, causa e consequência.

Mesmo com as imagens formando grande parte de como as histórias de quadrinhos sejam contadas, as palavras ainda terão peso igual a das imagens na narração, como dito por Eisner (1998, p 12):

O formato dos livros de quadrinhos de ambas palavras e imagens, e assim o leitor é requisitado a exercer ambas as suas habilidades de interpretação visual e verbal. Os regimes da arte (ex: perspectiva, simetria, and brush stroke) e os regimentos da literatura ( gramática, enredo, sintaxe. ) tornam- se sobrepostos um no outro. A leitura de um livro de quadrinhos é um ato de ambas percepções estéticas e intelectuais.

Ou seja, o segundo elemento de um quadrinho é o conjunto das palavras utilizadas dentro do balões de diálogo, que dão a característica adicional de som, seja a fala dos personagens ou a própria voz do eu lírico narrador. Além disso, a linguagem verbal também pode aparecer externamente aos balões, dentro das ilustrações como parte do "cenário". Além desses casos, há também a utilização das onomatopeias.

Por exemplo, nesta imagem abaixo intitulada de Figura 2 da HQ Fables dispomos de amostras da linguagem escrita aparecendo em duas maneiras diferentes:

- Em uma caixa de narrador, sem que nenhum personagem esteja falando;
- Em um balão de fala, que demonstra a fala de um personagem.



Fonte: Fable 2002

Neste outro caso podemos ver outro exemplo de linguagem escrita, mas desta vez esta não está dentro de um balão de fala ou narração. Como podemos observar a escrita está incluída dentro do cenário no formato de carta.

Figura 3 - Quadro da HQ HELM



Fonte: HELM comics 2018.

Ou seja, para os quadrinhos ambas as partes de linguagem escrita como artes visuais são importantes componentes que fazem com que os mesmos sejam um meio dinâmico de contar histórias. Como dito por Eisner (1985), ao leitor é requisitado exercer habilidades visuais e verbais ao ler um quadrinhos pois estão sobrepostas uma à outra.

Tendo exposto o conceito de quadrinhos entraremos um pouco mais na história dos quadrinhos nas próximas páginas.

## 2.1 História dos Quadrinhos

Como dito anteriormente, a utilização da arte sequencial não é algo considerado novo, mas cujas raízes são espalhadas por diversas culturas, regiões e formas. Porém, o formato mais conhecido hoje se chama *comics books*, e teve seu início na chamada era Platinada em 1897-1937. E foi sendo dividido em outras eras a medida que a indústria se desenvolvia como:

- Era de Platina (1897–1938)
- Era de Ouro (1938 - 1956)
- Era de Prata (1956 - 1970)
- Era de Bronze (1970 - 1985)
- Era de Ferro ou Moderna (1985 - atual)

Foi na chamada Era Dourada dos quadrinhos que o gênero de super-heróis alavancou, tornando-se um dos mais populares na indústria americana de quadrinhos, indo do final da década de 30 até o fim da década de 50. Foi nessa época, por exemplo, que nasceram duas das editoras mais conhecidas de quadrinhos globalmente, Marvel e DC Comics, antes conhecida como Detective Comics. Foi nessa época que também foram introduzidos os populares heróis Superman, Wonder Women, Batman e Robin, Capitão Marvel (DC) e Capitão América.

A Era Dourada ocorreu durante a Segunda Guerra, Com o final da guerra, a popularidade dos quadrinhos desmoronou como remarcado por Quattro (2005), o acontecimento desencadeou o fechamento de várias pequenas editoras, além da descontinuação de diversos títulos e até mesmo alguns heróis de segundo nível como o Tocha Humana e o Lanterna Verde.

Nesse período de transição entre a Era de Prata e a Era de Ouro, percebeu-se uma mudança no gênero dos quadrinhos, de ação para o gênero de terror, com os títulos que conseguiram sobreviver mais tempo sem serem cancelados, como por exemplo, o caso do Capitão America.

Seguida pela Era de Prata que reinou nas décadas de 40 e 50, os poderosos personagens semideuses foram deixados de lado pelo público para dar espaço à temática da ciência, com os personagens The Flash ou o Quarteto Fantástico que acabaram ficando muito populares na época. Além disso, a época foi marcada pela "inocência" devido a *Comics Code Authority* (CCA), que censurava e restringia o tipo de conteúdo a ser publicado dentro dos quadrinhos.

Entretanto existem outros argumentos, como o de Quattro (2018) a de que a censura da CCA acabou por destruir e restringir o processo criativo dos quadrinhos. Ele cita o exemplo da editora Entertaining Comics que tinha o gênero de terror e de crimes geralmente com cenas sangrentas, que foram forçados a cumprir com os decretos, acabando por mutilar seus quadrinhos, perdendo seu público, por restringir os assuntos e cenas ao qual a CCA julgava inadequados para serem discutidos em HQs.

Seguindo um diferente ramo da Era de Prata, a Era de Bronze foi marcada pela guerra

do Vietnam, luta pelos direitos humanos e igualdade devido a esse contexto complexo, o público não estava mais consumindo o conteúdo simplista da era passada. Portanto os quadrinhos da Era de Bronze foram marcados por conteúdos mais complexos e maduros que permeiam a mudança política nos Estados Unidos.

E por fim temos a Era Moderna ou por vezes chamada Era de Ferri dos quadrinhos que se estende até os dias atuais, sendo marcado por quadrinhos como *Batman: The Dark Knights Returns* e *The Watchman*.

## 2.2 Uma Breve História das Hqs no Brasil

No Brasil a primeira história de quadrinhos veio a ser criada no ano de 1869 por Angelo Augustine, cronista italiano radicalizado no Brasil, com As Aventuras de Nhô Quim publicadas em 30 de janeiro de 1869. Vargas (2016), remarca que As Aventuras de Nhô Quim foram responsáveis por propagar o estilo de quadrinhos em si, como os traços e painéis fechados, o uso do texto como guia para a narração. Outro clássico publicado por Augustine seria As Aventuras de Zé Caipora que de acordo com (VARGAS 2016, p.2) “se destacava com refinado traço presente nos desenhos, de rica conotação realista e cuja temática se baseava em um misto de aventura e drama”.

Adiante em 11 de outubro de 1905 seria lançada a primeira revista em quadrinhos chamada o Tico-Tico pelo desenhista Renato de Castro e tendo participação especial de Augustine, que seria uma das primeiras de seu gênero sendo especialmente dedicada às crianças, tendo sido precedida pelo Jornal da Infância em 1989.

Foi por causa de Adolf Aizen, jornalista e editor russo naturalizado no Brasil, que o formato de tabloide baseado nos *Suplementos dominicais de quadrinhos americanos* chegou à Gazeta em 1929. Além disso, ele trouxe os quadrinhos americanos para serem introduzidos no mercado brasileiro.

Como notado por Reis (2012), o efeito da introdução de quadrinhos americanos se deve aos poucos quadrinhos brasileiros no mercado, a entrada de quadrinhos estrangeiros também foi usada de médium para propaganda americana. Outro efeito foi o surgimento da função de tradutores de quadrinhos como atividade remunerada, mesmo que a baixos valores

pagos.

A década de 40 teve uma forte entrada dos quadrinhos americanos dentro do mercado brasileiro, fazendo com que surgisse um mercado especializado em tradução de histórias norte-americanas, inglesas, francesas e até espanholas. Entretanto, tais oportunidades não impediram a criação de novos produtos nacionais como a famosa revista Gibi que logo viraria sinônimo das HQ's.

Nas décadas de 50 a 60, houve uma revitalização dos quadrinhos brasileiros, devidamente marcada pela revista Pererê que contava com os personagens folclóricos e as ilustrações de Ziraldo.

Entretanto, o próximo período que é o da ditadura militar foi conhecido pela censura em todas as formas de comunicação, incluindo os quadrinhos. Depois desse período nasceram um dos maiores nomes da indústria nacional de gibis como Turma da Mônica e O Menino Maluquinho.

Em 2000, com o avanço da internet e o efeito da globalização, o formato online para quadrinhos acabou se propagando. Além disso, com o sucesso da animação japonesa baseadas nas obras de manga que mais tarde saíram para as telas de TV, abriu-se espaço para a comercialização de seus quadrinhos a nível mundial, chegando inclusive nas telas brasileiras, primeiramente na TV Manchete com a série animada de Cavaleiros do Zodíaco.

Sendo assim, a seguir iremos saber um pouco mais sobre o tipo de quadrinhos que conseguiu seu espaço na indústria de HQs, de tal forma que conseguiu concorrer com os grandes nomes do ocidente.

### **2.3 Mangá**

O termo mangá, no Japão, é usado para se referir tanto a quadrinhos estrangeiros quanto nacionais, entretanto, fora do Japão é utilizado para se referir especificamente aos

quadrinhos japoneses. O surgimento dos quadrinhos não possui um evento específico, sendo fruto de movimentos japoneses e influências ocidentais.

A palavra *mangá* foi utilizada pela primeira vez pelo famoso artista japonês Katsushika Hokusai, pintor da icônica paisagem de *A Grande Onda e Fuji em Tempo Claro*, cujo estilo seria influenciado por artistas ocidentais e que, em seguida, influenciou movimentos artísticos. O termo seria usado por Hokusai em sua obra sobre o estudo de movimento e expressões denominadas de *Hokusai Mangá*. O livro continha ilustrações de diversos temas como o cotidiano, paisagens e o sobrenatural, totalizando 15 volumes publicados entre os anos de 1814 até 1878.

A palavra em si, pronunciada como *mangah*, pode ser traduzida como caricatura, desenho, tirinhas, *comic books* e animação escrita com os ideogramas chineses de *Man* “漫” que pode significar “involuntário ou apesar de si mesmo” e “imagem”. Schodt (1997), ressalta que mangá possui um outro significado de “moralmente corrupto”, interessante dado sua expansão de gêneros, além dos voltados a crianças e adolescentes, como o *hentai* que possui conteúdos explicitamente sexuais.

Uma das expressões mais antigas de *manga* pode ser traçada ao século 12 e 13 à quatro pergaminhos conhecidos como *Chōjū-jinbutsu-giga* ou encurtado para *Chōjū-giga*, traduzidos literalmente para “Caricaturas Homem-Animais, contendo uma sequência de ilustrações de animais antropomórficos e pessoas em diversas situações. O pergaminho é lido da direita para esquerda, ordem comum no leste asiático e no Japão.

Outra influência mais próxima ocorreria com os artistas de *Ukiyo-e*, da qual Hokusai fazia parte. *Ukiyo-e* se trataria de um tipo de xilogravura feitas com tinta e nanquim sobre blocos de madeira em papel arroz. Seu nome significa literalmente “ilustrações do mundo flutuante”, seus principais pontos eram cenas do cotidiano japonês e paisagens. Como remarcado por Vasconcelos (2006), o *Ukiyo-e* mudou constantemente à medida que a própria sociedade evoluiu, assim como o mangá que se adapta a diversos períodos e contratemplos e, portanto estes últimos podem ser considerados parte das “ilustrações do mundo flutuante”. Logo abaixo podemos ver na Figura 4 um exemplo do *Chōjū-jinbutsu-giga*.

Figura 4 - Pannel do primeiro pergaminho do *Chōjū-jinbutsu-giga*. (12 - 13 século)



Fonte: Página de Wikipedia sobre *Chōjū-jinbutsu-giga*

Como já descrito anteriormente aqui podemos ver uma parte das ilustrações de um dos pergaminhos do *Chōjū-jinbutsu-giga*, seguindo uma sequência de eventos aos quais os coelhos e os sapos parecem estar perseguindo um macaco assim gerando uma sequência visual e um enredo pela sua composição elementos necessários para os quadrinhos.

A caligrafia também impactou de certa forma na formação do mangá, por ser não apenas uma arte textual e sim uma combinação de texto e imagem no formato de palavras como ocorre nos próprios mangás (SCHODT, 1997). A forma da utilização das onomatopeias também é um reflexo disso.

O *haikai*, estilo de prosa japonesa caracterizado pelos versos de três linhas, podem conter até dezessete “sons” que, no português, podem ser traduzidos para sílabas, sendo distribuídas entre cinco sílabas no primeiro verso, sete no segundo e cinco sílabas no último. Um de seus elementos principais seria o de suspensão com base no fundamento Zen como parte do budismo. Vasconcelos (2005) aponta que sua qualidade de suspensão é utilizada nos mangás deixando os leitores frequentemente ansiosos para saber o que acontecerá em seguida.

O *Kishotenketsu*, modelo de narrativa utilizado no oriente, também é uma arte que influenciou o mangá. Ao contrário dos modelos de narrativa ocidentais, os quais giram em torno de um conflito o qual possui um clímax, o *Kishotenketsu* é um tipo de narrativa que se divide em quatro partes - Ki: início ou introdução. Sho: desenvolvimento. Ten: virada ou complicação. Ketsu: conclusão. Esse estilo de narrativa tem o clímax no terceiro ato, no qual

um novo ponto de vista ou um novo elemento é introduzido, criando assim uma mudança que gera uma quebra de expectativas e suspense, este estilo de narrativa e clímax também sendo utilizado frequentemente em mangá.

Um dos primeiros quadrinhos que chegaram ao Japão ocorreu com a influência de estrangeiros. Foi durante o período da Era Meiji (1868–1912) que o Japão finalmente abriu seus portos para os ocidentais, o que ocasionou a chegada dos *cartuns* pelas mãos do inglês Charles Wirgman e do francês George Bigot, cujas profissões eram de jornalistas cartunistas. Uma das primeiras obras a conterem cartons foi a *Japan Punch*, um livro que, em sua maioria continha textos humorísticos que giravam em torno da comunidade forasteira em Yokohama, também com ilustrações do inglês.

Já Bigot criaria sua própria revista satírica chamada de *Tobae*, na qual ilustrava e fazia críticas da vida cotidiana e do governo japonês. Suas críticas serviram de inspiração para muitos, devido a censura do governo na época, fato que fez com que Bigot encontrasse com problemas com a lei.

O trabalho da dupla estrangeira eventualmente inspirou outros, Rakuten Kitazawa se tornaria um dos maiores cartunistas do Japão, tendo inclusive, fama internacional. Rakuten criou os primeiros quadrinhos serializados com personagens regulares chamada de *Togosaku e Morubê passeando em Tokyo*. A série foi publicada no suplemento de domingo da “*Jiji Manga*”, notando-se que nessa época já se utilizava o termo mangá, entretanto o balão de fala era usado.

Kitazawa e Okamoto - outro quadrinista - além de serem pioneiros como quadrinistas, juntos divulgaram e adaptaram diversos quadrinhos americanos, já que as charges antigamente eram feitas como algo adicional, abrindo assim o caminho para a profissão. Em baixo na Figura 5 temos de exemplo a capa da revista *Japan Punch*.

Figura 5 - Capa da revista *Japan Punch*

Fonte: Pagina da Wikipedia *Japan Punch* 1862

Entretanto, até então a maioria dos quadrinhos eram voltados para adultos, muitas vezes com tons políticos e econômicos como nos cartoons apresentados por Wirgman e Bigot. Só seriam feitos quadrinhos serializados voltados para o público infantil no fim da era Taisho (1912-1926), como os títulos *Shō-chan no Bouken* (As aventuras do Pequeno Shō) ilustrado por Katsuichi Kabashima e escrito por Oda Nobtsume que utilizavam balões de fala, enquanto outros como *Manga Taro* de Shigeo Miyao, permaneceram sem os balões.

Figura 6 - Painel de *Sho-chan no Bouken*

Fonte: *Translations from Japanese* 1923<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Disponível em: [skeeltranslations.wordpress.com/2018/03/27/excerpt-from-the-adventures-of-sho-chan-by-oda-nobutsume-kabas-hima-katsuichi/](https://skeeltranslations.wordpress.com/2018/03/27/excerpt-from-the-adventures-of-sho-chan-by-oda-nobutsume-kabas-hima-katsuichi/). Acesso em 15 de nov de 2021.

A década de 20 trouxe um crescimento enorme de quadrinhos na indústria japonesa. Livros de *comics* para crianças seriam mais longos, contendo até 20 páginas e sendo até coloridas. Esse crescimento do mercado japonês, porém, trouxe o fechamento do espaço dos quadrinhos estrangeiros que pode ser visto até hoje.

Se a década de 20 foi marcada por um crescimento econômico, a década de 30 teve a crise econômica como um dos principais eventos. A tragédia da quebra da bolsa de valores americana e o forte militarismo que tomava de conta do governo foram refletidos nos quadrinhos, que tiveram uma firme divisão entre adulto e infantil, o último ainda sendo dividido entre garotos e garotas.

O início da Segunda Guerra Mundial no Japão em 1937 e a tomada do governo pelo militarismo forçou os cartunistas a serem unidos pela censura e a publicar conteúdos estritamente de propaganda militar. Qualquer outro material, mesmo mangás infantis eram proibidos. Aqueles que ousavam criticar o governo e não seguissem os termos da censura eram proibidos de praticar a profissão (SCHODT, 1997).

Quando a guerra chegou ao seu fim, o Japão saiu totalmente arrasado, mas para a indústria do mangá isso significava um novo recomeço. Entretanto, o ressurgimento dos mangás infantis como na década de 20 era simplesmente muito caro, por isso foram criados os *akai hon* - livro vermelho - nomeado assim por suas capas vermelhas (SCHODT, 1997).

Devido ao estado do Japão depois da Segunda Guerra Mundial, as folhas utilizadas para fazer a impressão dos quadrinhos eram de baixa qualidade e custo, as tintas seguiam a mesma lógica sendo das cores rosa, azul ou preta, entretanto, esse aparência monocromática logo se tornou uma das características marcantes dos mangás que os diferenciou de suas contrapartes coloridas no ocidente (SCHODT, 1997).

Devido aos baixos custos de produção e salário, os artistas eram livres para desenhar o que quisessem. Foi durante esse período que Osamu Tezuka, o homem que iria guiar a nova forma de mangá apareceria. Apelidado de “Kami no Mangá” traduzido para o português como o “Deus do Mangá”, suas obras parcialmente contribuíram para o enorme sucesso dos mangás e eventualmente se tornaram precursores para a animação de mangás em desenho animado, ponto crucial para a popularidade dos mangás fora do Japão (SCHODT, 1997) (JOHNSON-WOODS, 2010).

Inicialmente, Tezuka estava a caminho de se tornar um médico, chegando até a obter o diploma, mas largou tudo para se tornar um *mangaka*. Uma de suas maiores marcas é o enquadramento das imagens, do qual foi inspirado pelas próprias técnicas cinematográficas,

que o permitiram explorar o psicológico de seus personagens em sua totalidade. Seu trabalho iria influenciar diversos outros artistas, inclusive o famoso quadrinista brasileiro Maurício de Souza.

Sua primeira obra que alavancou a revolução do estado do mangá foi *Shin Takajima*, lançada em 1947, cujo tremendo sucesso desencadearia uma onda de demandas por materiais parecidos que logo seriam atendidos por outras revistas de mangá. Osamu lançaria outras obras de sucesso como: *Astro Boy*, *Kimba*, *o Leão Branco*, *Dororo*, *Black Jack* e *Hi no Tori*, das quais muitas, senão todas ganharam adaptações animadas e traduções para diversos países.

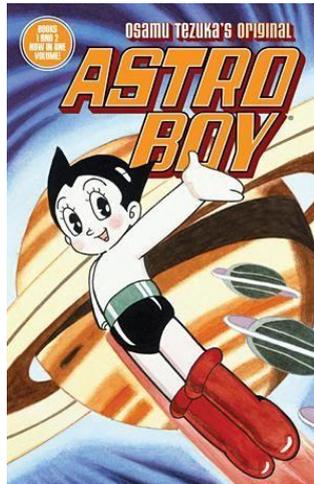
Os primeiros gêneros de mangás seriam separados entre *shoujo mangá*, com temas como romance e drama e o masculino *shonen mangá*, voltado para lutas e aventuras, tendo como inspiração a imagem do samurai. Ambos *shoujo* e *shounen* compartilham a faixa etária de 12 a 18 anos, já o *kodomomuke manga* tem o público infantil como alvo, tendo histórias curtas e atividades como colorir páginas. Por fim, temos o *seinen manga* para homens e o *josei* para as mulheres (SCHODT, 1997).

Outras características que marcariam os mangás, seriam o estilo de arte que é mais cartunista, cheia de expressões exageradas e dramáticas do que a versão realista adotada pelas *comics* americanas. Vale ressaltar que, com o número de mangás produzidos, a liberdade oferecida aos mangakás deu origem a uma maior diversidade de estilos utilizados do que na era original dos mangá.

Diferente também dos quadrinhos americanos, os quadrinhos japoneses são comercializados em volumes sendo um único “livro”, podendo conter 600 páginas, sendo lançadas semanalmente, bi-semanalmente ou mensalmente. O número de páginas disponíveis também foi outro fator que proporcionou liberdade aos artistas (SCHODT, 1997)..

Outro ponto a ser lembrado é que, ao contrário das *comics* de super heróis que possuem diversos autores e artistas encarregados, os mangás possuem apenas um autor ou uma dupla, sendo uma pessoa encarregada pelo enredo e outra pela arte, assim a história possui um “fim” diferindo das histórias da Marvel ou DC.

Um dos exemplos mais famosos é *Astro Boy*, a primeira série regular animada a passar na TV, baseada no mangá de mesmo nome criado por Osamu Tezuka, que subseqüentemente seria dublada para as telas estrangeiras. Sem dúvida, a animação dos mangás, estreando em diversas TVs e cinemas, pavimentaram o caminho para a popularidade dos mangás fora do Japão, junto ao advento da internet e a tradução de vários mangás, alcançando assim, seu lugar dentro da cultura pop (LUYTEN, 2014).



Fonte: Capa do Mangá Astro Boy, Volume 1 1952

A criação da internet e sua eventual dispersão pelo mundo teve efeitos, tais quais a famosa imprensa de Gutenberg. A internet permite que usuários acessem conteúdos do mundo inteiro, de forma rápida e eficaz, e além disso, se comuniquem com pessoas, com as quais compartilham interesses em comum. Com os mangás não foi diferente e ainda que não fossem comercializados em outros países, o interesse dos fãs fez com que surgissem grupos de traduções amadoras que disponibilizassem o material traduzido de graça, na internet, o que sem dúvida ajudou na sua propagação e popularidade.

Um dos marcos dos mangás e exemplo de sua popularidade é a série *One Piece* que em julho de 2021 conseguiu se tornar a série de mangá mais vendida do mundo e a segunda série de quadrinhos mais vendida mundialmente contando com 490 milhões de cópias vendidas, conseguindo superar a venda de quadrinhos do Batman.

Tendo um pouco das historia das *comics books* em mente a seguida poderemos entender um pouco o melhor sobre o tipo de pesquisa que é a bibliometria ao qual este trabalho se encontra e que pelas lentes serem analisadas os artigos sobres quadrinhos encontrados dentro da base de dados Brapci.

### 3. Bibliometria

A comunicação científica para a comunidade de pesquisadores assume um papel de importância pela necessidade de manter um fluxo de informação científica, de obter uma ferramenta ao qual possibilita que os pesquisadores tenham acesso a informações novas e conseguir acesso às informações antigas.

Bueno (2010 p.2), por sua vez, define a diferença entre comunicação científica e difusão científica “A comunicação científica, por sua vez, diz respeito à transferência de informações científicas, tecnológicas ou associadas a inovações e que se destinam aos especialistas em determinadas áreas do conhecimento.” Sendo assim, podemos definir o papel da comunicação científica sendo os meios que possibilitam a difusão do seu conhecimento.

Um dos instrumentos mais utilizados neste fluxo de informação são as bases de dados onde são depositados os trabalhos científicos, artigos, pesquisas, monografias, resumos etc. Mas para isso primeiramente os documentos devem ser indexados com as suas informações corretas como título, autor, revista e o principal para o assunto seria as palavras-chaves que são escolhidas pelo próprio autor para representarem de maneira breve os tópicos abordados no seu trabalho.

Uma metodologia a qual se encaixa na necessidade de saber sobre o estado de um particular assunto de pesquisa, acompanhar seu histórico e possíveis desenvolvimentos é a bibliometria.

A bibliometria é um conjunto de leis e princípios empíricos que contribuem para estabelecer os fundamentos teóricos da Ciência da Informação e Biblioteconomia (GUEDES, BORSCHIVER, 2005) podendo servir a vários propósitos como por exemplo servir para acompanhar o desenvolvimento científico de uma determinada área ou assunto, ajudar a desenvolver as políticas de descarte e aquisição de uma biblioteca, podendo também ser um fator ao decidir quais pesquisas financiar.

Podendo também ser definida como por Rostirolla (2014, p.1)

A Bibliometria é uma área de estudo da Ciência da Informação que analisa a produção científica, que com suas métricas e indicadores pode contribuir no

desenvolvimento e progresso da ciência. É uma importante ferramenta de gestão da informação registrada, que está à disposição dos pesquisadores das diferentes áreas do conhecimento.

O termo bibliometria foi utilizado pela primeira vez em 1922 como *statistical bibliography* por E. Wyndham Hulme, porém só foi usada novamente 22 anos depois por Gosnell em 1944 (GUEDES; BORSCHIVER, 2005). Sendo que a nomenclatura contemporânea foi cunhada em 1934 por Paul Otlet em seu “*Traité de Documentacion*” e finalmente se tornando popular em 1969 por Pritchard em seu artigo, alguns autores chegando até creditar Pritchard pelo seu significado atual ao invés de Otlet. (NORONHA, 2017)

Dentre as características mais importantes da bibliometria estão os parâmetros aos quais serão utilizados para a análise, dependendo da pesquisa que desejar realizar como dito por Otlet (FONSECA; OTLET, 1986) cada análise métrica tem suas medidas, tendo como principais a identificação da fonte, título do artigo, nome do autor, nome do co autor, editora, local, data de publicação e palavras-chave pelas quais os documentos foram indexados nas bases de dados.

Outros pontos de pesquisa são o fator de impacto da revista e análise de citações, ou seja, quantas vezes as citações foram utilizadas em outros trabalhos. Além disso, algumas análises bibliométricas utilizam algum sistema de pontuação como por exemplo, aplicação de fórmulas, seja para avaliar revistas científicas ou autores de artigos.

As três principais leis utilizadas em uma análise bibliométrica são a Lei de Bradford, a Lei de Lotka e as Leis de Zipf.

A lei de Bradford formulada por Samuel C. Bradford em 1934, também conhecida como a Lei de distribuição, explica como os artigos de um assunto específico são distribuídos dentro de um determinado volume de artigos ou periódicos. (GUEDES; BORSCHIVER, 2005) explicam a aplicabilidade da lei de Bradford para o desenvolvimento de políticas de aquisição, descarte de periódicos e ajudando na estimativa e custo de alguma área bibliográfica que se deseje adquirir.

A lei de Bradford diz que se colocarmos os periódicos em ordem decrescente em relação à produtividade sobre um assunto em particular, consegue-se observar os padrões aos quais estão sendo distribuídos. No caso se os periódicos foram divididos em grupos de três, igualmente a ordem de proporção de revistas se torna 1:n:n<sup>2</sup>. Ou seja, podemos dividir as

revistas em grupos conforme a sua produtividade, sendo que quanto o grupo está mais perto do núcleo maior o impacto da produção, reversamente quanto o grupo está mais afastado do núcleo menor sua produtividade.

A lei foi formulada em 1926 por Alfred J. Lotka está relacionada à produtividade dos pesquisadores, sendo mais em específico a frequência com que os pesquisadores de uma determinada área produzem artigos. (GUEDES; BORSCHIVER, 2005) mencionam a sua aplicabilidade na avaliação de produtividade e identificação de centros de pesquisa, quais têm maior produtividade em tal assunto.

Basicamente a lei dita que o número  $x$  de autores que fazem certa contribuição em dado período é apenas uma fração do número daqueles que fazem uma única contribuição, sendo a fórmula onde  $a$  é sempre quase igual a 2, seguindo a lei dos quadrados inversos.

As leis de Zipf nomeadas assim em homenagem a George Kingsley Zipf estão relacionadas à frequência de palavras e na classificação inversa de ranking, podendo ser aplicada com sucesso na maioria das linguagens escritas sendo divididas em duas leis para a alta frequência e a baixa frequência de palavras, como explicado por Araújo (2006) a lei de Zipf:

A partir daí Zipf formulou o princípio do menor esforço: existe uma economia do uso de palavras, e se a tendência é usar o mínimo significa que elas não vão se dispersar, pelo contrário, uma mesma palavra vai ser usada muitas vezes; as palavras mais usadas indicam o assunto do documento; (ARAÚJO, 2006, p. 17 )

Além dessas leis existem outras teorias dentro da bibliometria, uma delas é a análise de citações ao quais como explicado por Araújo (2006) o maior fator é fator de impacto que acarreta as referências.

A análise bibliométrica também pode ser aplicada a palavras-chaves sendo utilizada para saber as tendências de pesquisa atuais, quais palavras-chaves são as mais prováveis de se obter um retorno na recuperação de base de dados, e se houve uma variação sobre como tal tópico é representado.

As palavras-chaves são importantes para qualquer pesquisa na base científica, pois são um dos principais recursos, com os quais os trabalhos científicos são recuperados. Ademais, são um dos meios com os quais os autores melhor representam o assunto do seu trabalho, podendo o conceito de palavra-chave ser definido como:

O conceito de palavra-chave está condicionado à representação do significado de um determinado conteúdo verbal ou não verbal e tem diversas finalidades, mas, essencialmente, é utilizado para identificação de ideias e temas importantes. Podemos considerar que a palavra-chave tem expressiva quantidade de finalidades diversas, as quais incluem estudos bibliométricos, indexação, recuperação etc.(FUJITA, 2005, p.366)

Além disso, as palavras chaves podem ser usadas mais especificamente em classificação e agrupamento de documentos específicos, indexação e extração de palavras-chave, desenvolvimento de tesouros, recuperação da informação (LU et al., 2019).

Existem vários critérios usados para trabalhar com a bibliometria aplicada, entre eles, um se baseia na alta frequência de palavras-chave, ou seja, medindo sua ‘popularidade’. Portanto, podendo dizer quais são os assuntos que estão sendo mais pesquisados em um determinado período de tempo.

Qualquer palavra-chave escolhida, de acordo com (FERRERA; SALINI, 2012), tem uma função semântica específica, podendo ser chamada de função de termo. Entretanto, uma mesma palavra pode ter uma função semântica específica dentro de um trabalho e pode assumir outra função dentro de outro documento.

Similarmente existe o uso em trabalhar com palavras-chaves de baixa frequência, podendo ser argumentado como Quoniam et al. (1998), que essas palavras podem ser utilizadas para prever assuntos emergentes, que caíram em decadência ou sofrerão alteração em sua terminologia, embora muitas vezes elas acabam sendo deixadas de lado por formarem aglomerações pequenas em comparação com as palavras-chaves de alta frequência.

Analisar as palavras chaves pode ser trabalhoso por vários motivos, por ser uma ‘linguagem natural’, ou seja, que não passou por nenhum tipo de controle para retirada de qualquer ambiguidade, a não ser pela escolha do próprio autor, o que pode gerar palavras-chave que são diferentes, mas que representam o mesmo assunto. Ou seja, reversamente a mesma palavra-chave pode significar diversos assuntos, como explicado anteriormente.

Como explicado por Fujita e Tartarotti (2005), o autor muitas vezes preenche o campo de palavras-chave sem orientação profissional, e acabam por não pensar em futuras utilizações desses metadados além da representação do seu trabalho. Por fim, Fujita e Tartarotti (2005) ressaltam que no momento que o autor passa a indexar as palavras-chaves,

ele se torna um indexador e portanto deve agir como tal, pensando em suas utilizações futuras. Em outras pesquisas, Fujita, Agustín-Lacruz e Terra (2018) notaram a falta de diretrizes e critérios nas revistas para a indexação de palavras-chaves nos artigos, além disso foi feita (FUJITA; TARTAROTTI, 2005) outra pesquisa em que se verificou a dissonância entre as palavras chaves que os autores escolheram e os assuntos indexados por terceiros nas bases de dados.

De fato, um dos problemas de se trabalhar com palavras-chaves de alta frequência é que muitas delas acabam por ser palavras genéricas que não definem com clareza o assunto tratado, sendo utilizados por várias áreas do conhecimento. Como mencionado por Chen e Xiao (2016), essas palavras podem ter sido utilizadas para dar uma visão básica do campo científico escolhido, mas que falha ao revelar assuntos mais detalhados intrínsecos a tal área.

Portanto, uma das maneiras de se lidar com essa discrepância é agrupar as palavras-chaves em grupos que representem o mesmo assunto, fazendo a limpeza dos dados coletados, excluindo as palavras genéricas que não conseguem representar com clareza.

Finalizando esta parte sobre a palavra-chave retornamos ao início do capítulo sobre a bibliometria. Visto o conceito e a importância da bibliometria ser apresentada neste trabalho não somente na sua essência - ou seja, o objetivo de realizar uma análise sobre a produção científica sobre determinado assunto ou área que condiz com a definição de bibliometria mas também suas possíveis aplicações em qualquer outro ramo. As suas não foram aplicadas neste trabalho devido ao volume pequeno de documentos ao qual foi sentido que não seria necessário mas estes foram assim apresentados para que pudessem ser apresentados o potencial assim para uma pesquisa em escala maior e uma familiarização para o que a bibliometria possa servir.

### 3 METODOLOGIA

A pesquisa exploratório como denota Gil (2022), tem como objetivo conhecer um assunto previamente não aprofundado desta forma esta pesquisa tem como objetivo explorar o cenário brasileiro de produção científica sobre quadrinhos dentro da base Brapci gerando assim uma maior familiaridade com a sua situação e possíveis hipóteses sobre o assunto é desenvolvimento. Portanto, fazendo desta pesquisa se classificar dentro da esfera de exploração.

Voltando para os tipos de pesquisa este trabalho pode ser considerado em parte como pesquisa bibliográfica já que de acordo com Gil (2002), podemos dizer que a pesquisa bibliográfica se caracteriza pelo seu desenvolvimento baseado em materiais previamente elaborados, sendo considerados principalmente livros e artigos científicos. Mas como todo o trabalho científico tem que ter uma base prévia baseada na pesquisa bibliográfica além desta classificação também pode ser considerada como uma pesquisa de levantamento.

Além disso a forma que os dados são tratados de forma quantitativa devido a esta ser uma análise bibliométrica, ou seja foram utilizados uma análise numérica mas juntos da análise de dados dependendo também da interpretação da autora pode se dizer que se trata de uma pesquisa quali-quantitativa.

Como metodologia de análise foi utilizado a bibliometria que, conforme definida anteriormente, tem como propósito: analisar a produção científica usando uma diversidade de métodos e métricas (ROSTIROLLA, 2014). Por ser justamente o objetivo deste trabalho analisar o estado da produção científica sobre quadrinhos em uma base de dados específica, optou-se pela bibliometria como estratégia de coleta, processamento e análise de pesquisa.

Podendo dividir a bibliometria em dois tipos, macro bibliometria que se resume ao um estudo bibliométrico sobre a produtividade científica de uma nação e micro bibliometria, sendo esta última utilizada nos estudos de um determinado assunto ou área científica (FOSENCA; OTLET et al., 1996)

A base de dados escolhida foi a A Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (Brapci), como mencionado no próprio nome, tem seu foco na área de Ciências da Informação. A coleta de dados foi realizada ao decorrer do mês de outubro de 2022.

O termo escolhido primeiramente foi "Histórias em Quadrinhos" sendo contado com suas variações como "HQ", "Banda Desenhada", "BD", "Gibi e outras formas de quadrinhos

também foram consideradas como "Manga" , "Graphic Novels" e "Webcomics".

Os resultados coletados foram organizados eletronicamente em uma planilha, segundo os seguintes metadados escolhidos: autor, título, ano de publicação, tipo de publicação, revista e palavras chaves.

Inicialmente foram feitas as buscas com a palavra "Histórias em quadrinhos" conseguindo recuperar 52 artigos. Entretanto, averiguando os resultados notou-se que alguns documentos estavam aparecendo repetidamente na busca, ocorrência devidamente corrigida para análise.

Outras variações do termo foram utilizadas na busca da Brapci, como HQ, que retornou a 8 artigos que já estavam incluídos nos 52 originais. Outras variações foram testadas, entre elas estavam "Comic" e sua variação em plural onde foram recuperados 6 e 11 artigos, respectivamente, e já previamente incluídos nas pesquisas anteriores, sendo obtido 1 artigo original. A palavra "mangá" também foi testada devido a sua popularidade, mas só recuperou 1 dos artigos previamente

O termo "Banda Desenhada" não recuperou nenhum documento, mas a sua sigla "BD" recuperou dois artigos. Entretanto foi confirmado que o termo "BD" se referia a outro termo homônimo na língua inglesa, que não tem relação com quadrinhos e portanto foi retirado. Os últimos termos a serem procurados foram "Gibi" e "Graphic Novels" que não deram nenhum retorno nesta base de dados e "Webcomics" que só recuperou um artigo que já estava incluído no primeiro levantamento de 52 resultados.

Os metadados recuperados foram agrupados de acordo com sua categoria e organizados de acordo com a sua frequência dentro de quatro tabelas na planilha, indo da maior frequência para a menor frequência - Tabela 1, Tabela 2, Tabela 3.

Também foi feito um gráfico para melhor visibilidade das palavras-chaves, já que a tabela focava nos significados de palavras-chaves singulares o gráfico foi realizado com a intenção de agrupar palavras-chaves sinônimas umas das outras e que compartilhassem um mesmo tema de modo que ajudasse melhor na visualização de sua distribuição. Sendo divididos em grupos de seis, o primeiro relacionada a palavras representando quadrinhos em si, segundo a campos da Ciência da Informação e Biblioteconomia, leitura, bibliotecas, elementos dentro dos quadrinhos como obra específicas, autores, personagens etc. e por fim um último grupo com palavras de baixa frequência diversas o suficiente para conseguir formar um grupo próprio.

Quanto ao qualis recuperado dos periodicos, a maioria dessa informação foi tirada da propria BRAPCI, entretetando alguns dos periodicos não estavam com o qualis registrado na

base e foi preciso verificar a informação no proprio site das revistas.

Ao total, foram recuperados 41 artigos e 96 palavras-chaves diferentes finalizando 155 palavras-chaves adquiridas, espalhados entre 14 anos diferentes, iniciando em 2005 e continuando de 2009 até 2022, contando com 17 revistas, no total.

## 4 RESULTADOS

Como dito anteriormente na seção de metodologia, as informações sobre os documentos recuperados da base de dados Brapci para análise foram: palavras chaves, anos de produção e periódicos. Para cada uma foi feita uma tabela para a contenção e organização da informação, começaremos aqui a apresentar os resultados e realizar a análise a partir dos dados coletados.

O primeiro resultado a ser apresentado é o de palavras chaves adquiridas com o retorno dos documentos na Brapci, totalizando 153 palavras chaves, sendo 96 únicas. Segue a Tabela 1 abaixo com os resultado das palavras chaves:

**Tabela 1 - Frequência de Palavra-Chave**

<b>Palavra Chave</b>	<b>Frequência</b>	<b>Palavra Chave</b>	<b>Frequência</b>
História em Quadrinho	38	Gênero e Identidade	1
Leitura	8	Komik Filipina	1
Ciência da Informação	6	Suporte Eletrônico	1
		Narrativa Sequencial	
Biblioteconomia	4	Gráfica	1
		Dispositivo Móvel de	
HQ	2	Leitura Digital	1
Etnometodologia	2	Narrativa	1
Biblioteca	2	Renato Silva	1
Gibiteca	2	Francisco Armond	1
Ciência Social Aplicada	2	Helena Ferraz	1
Informação.	2	Brasil	1
Gênero Discursivo	2	A Garra Cinzenta	1
Webcomics	1	Tira	1
Proto-Quadrinho	1	Análise de Assunto	1
Phallaina	1	Indexação	1

Quadrinho Escolar	1	Semiótica	1
		. Percurso Gerativo	
BIBLIOTECA ESCOLAR	1	de Sentido	1
Kardecismo	1	Incentivo à Leitura	1
		Biblioteca Pública	
Lazer	1	Arthur Vianna	1
		Representação	
Reportagem Jornalística	1	Documental	1
Ficção Distópica	1	Comunicação	1
Literatura Contemporânea	1	Imagem	1
Linguagem Híbrida	1	Formação do Leitor	1
Escultura	1	Ato de Ler	1
Fotografia	1	Nona Arte	1
Filosofia História em			
Quadrinho	1	Arte Sequencial	1
Representação Temática	1	Mídia	1
Arquétipo no Quadrinho	1	Cidadania e Cultura	1
Kuroko no Basket	1	Ação Social	1
		Debate Político-	
Dere	1	filosófico	1
Will Eisner	1	Entretenimento	1
Indústria Cultural	1	Bibliografia	1
Violência	1	Texto	1
		Cultura da	
Mangá	1	Convergência	1
		Leitura de Ficção e	
Introjeção do Conhecimento	1	Coronavírus	1
Leitore	1	Heróis e Protagonista	1

Super-Heróis	1	Cultura.	1
Cumbe	1	Design da Informação	1
Interdisciplinar	1	Mercado Editorial	1
Direito Humano	1	Representatividade Negra	1
Segunda Guerra Mundial	1	Linguagem.	1
Holocausto	1	Análise de Discurso	1
Korean Wave	1	Puerto Rico	1
K-Pop	1	Pesquisa Biblioteca	1
Mapeamento Bibliográfico	1	Universitária	1
História em Quadrinho		Desenvolvimento de	
Filipina	1	Coleção	1
Neocolonialismo	1	Currículo	1
		Documentary Analysis	1
		Cataloging	1
		Semiotic of Culture	1
		Comics	1

---

Fonte: Elaborado pela autora em 2022.

Tivemos outras variações nas palavras-chaves de quadrinhos aos quais denominam outros estilos de HQ's

Como por exemplo, a palavra mangá se remete ao gênero de quadrinhos japoneses que possuem características próprias, inclusive com o aumento de sua popularidade o número de vendas conseguiu ultrapassar até mesmo a produção do ocidente, curiosamente esta popularidade ainda não se reflete na base de dados, já apenas um dos estudos se refere especificamente a mangás em contrário a maioria dos artigos.

Uma das outras variações do sub gênero de quadrinhos foi a webcomic, um tipo de quadrinhos conhecido por ser produzido digitalmente para plataformas online, embora também existam quadrinhos feitos de maneira tradicional que mais tarde são escaneados e portados para a internet. Junto do gênero do mangás foi ganhando popularidade pelo seu fácil acesso, baixo custo de produção por não precisar ser impresso e oportunidade de mesclar com vários outros efeitos como trilha sonora, GIF, etc.

Outro meio de se referir aos quadrinhos que foi encontrado dentro dos resultados originais é Nona Arte, resultado primeiro do conceito sobre as formas de artes com os conceitos de estética de Hegel ao qual foram listadas arquitetura, escultura, pintura, música e poesia como as cinco artes. Posteriormente que seriam expandidas até que os quadrinhos fossem incluídos como a Nona Arte.

Ainda no tópico das variações das maneiras de se referir às histórias em quadrinhos, temos o termo cunhado por Will Eisner (1995) que é arte sequencial mas também pode ser usado para se referir a filmes, animações e storyboards. Nessa mesma linha um dos seus termos sinônimos também foi recuperado dos documentos indexados na Brapci, sendo narrativa sequencial gráfica e linguagem híbrida.

Junto dos primeiros colocados, está o campo da biblioteconomia e da ciência da informação. Fato não surpreendente dado estarmos dentro da Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação.

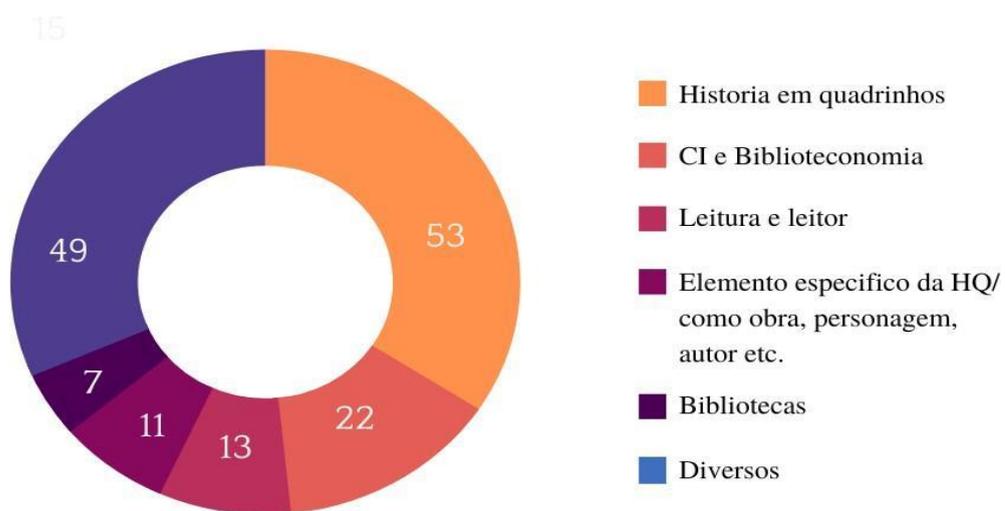
Uma das maiores frequências de palavras-chaves são as relacionadas à leitura ou ao próprio leitor, ambos de interesse da biblioteconomia e da ciência da informação pelo fato de estarem relacionados ambos ao processamento da informação. Outro fator também se dá ao fato que os quadrinhos são feitos com objetivo que as pessoas leiam. Combinando esses dois fatores é esperado que essas palavras tivessem uma concentração considerável nos resultados.

Uma das outras palavras indexadas que chegaram a ter uma alta frequência é a

biblioteca, incluindo variações como biblioteca pública, escolar, universitária e gibiteca que é uma biblioteca com um acervo composto somente com gibis. Um fator que chama a atenção é a mencionada biblioteca universitária, que um ambiente por muitos tido como 'sério' tenha espaço para algo que por muitos tenham como 'infantil'.

Por último, tivemos várias palavras de baixa frequência ao qual se referem a diversos campos diferentes atestando a versatilidade dos quadrinhos em servir para diversos temas e narrativas, sendo alguns exemplos como Brasil, Korea, indo de filosofia, para fotografia, eventos históricos e advocacia. Segue o Gráfico 1 - Agrupamento de Palavras-chave.

Gráfico 1 - Agrupamento de Palavras-chave



Fonte: Elaborado pela autora 2022.

Como podemos observar, o maior número de palavras-chaves obtidas foram as que representam quadrinhos, superando o número de pesquisas recuperadas que se encontram em 42 artigos, para 53 de palavras chaves, chegando a totalizar um terço do total. Significando que alguma das variações foram utilizadas mais de uma vez em uma parte dos artigos.

Como mencionado anteriormente, ter “Ciência da Informação” e “Biblioteconomia” subsequentemente de termos relacionados à leitura como um dos grupos de palavras chaves é de se esperar.

Uma surpresa foi o baixo número de artigos que tivessem indexados palavras chaves relacionadas com elementos próprios de um quadrinhos específico, personagem e até mesmo autor. Revelando que as pesquisas tendem a focar mais no formato do quadrinho em geral do que alguma obra ou outro aspecto específico contido nele como personagem, trabalhos de certos autores etc.

Ocupando o outro um terço do Gráfico 1 está o grupo das palavras que não se encaixaram em nenhuma outra categoria existente, mas também são muito diferentes entre si para conseguirem formar um grupo próprio. Seu resultado apenas reforça o que já tinha sido dito anteriormente, sobre a versatilidade dos quadrinhos para conseguir tratar de diversos temas e assuntos.

O documento mais antigo na Brapci em relação a quadrinhos, vem do ano de 2005 mesmo que anteriormente já houvesse uma quantidade de séries populares como Menino Maluquinho, Turma da Mônica entre outros, depois pulando para ano de 2009, onde manteve-se uma média de 1 artigo por ano, com algumas exceções, começando a aumentar em 2018 até por volta de 2020, onde se teve a maior elevação de 12 artigos por ano, coincidindo com o ano de início da pandemia embora não se possa provar correlação devido a falta de dados.

**Tabela 2 - Frequência anual de publicação**

<b>Ano</b>	<b>Frequência</b>
2005	2
2009	1
2010	1
2011	1
2012	3
2013	1
2015	2
2016	1
2017	1

2018	3
2019	3
2020	12
2021	5
2022 - nov	6

Fonte: Elaborado pela autora 2022.

Passando do anos de 2020 para 2021, observou-se uma queda para menos da metade do ano anterior com apenas cinco pesquisas sendo realizadas e indexadas dentro da base, entretanto voltando a subir em 2022 com seis artigos, mas é difícil dizer se voltará a média de 2020 já que ano ainda não se encerrou por mais que esteja perto de seu fim. O que pode significar que a popularidade dos quadrinhos como objeto de pesquisa está começando a aumentar na area CI e biblioteconomia, tendo um rápido crescimento para depois cair e se estabilizar nos anos 2021 e 2022.

Em relação aos periódicos foram recuperadas no total 17, sendo a maioria ligada à Ciência da Informação de maneira direta ou indireta, tendo exceções em seu meio. O qualis em sua maioria foi coletado dentro da BRAPCI e as que não possuíam o qualis registrado lá foram pegos dentro do site do periódico ou da plataforma sucupira.

**Tabela 3 - Distribuição de Frequência dos Periódicos e Qualis**

<b>Revistas</b>	<b>Frequência</b>	<b>Qualis</b>
Revista Cajueiro	17	C1
Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina	4	B2
Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação	3	B1
Informação em Pauta	3	B5

Em Questão	2	A2
Revista de Estudos do Discurso, Imagem e Som - Policromia	2	B5
Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação	2	B5
DataGramZero	1	B3
Comunicação & Informação	1	B2
Ponto de Acesso	1	B2
Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação	1	B1
Informação & Informação	1	A2
Ciência da Informação,	1	B1
Liinc em revista	1	B1
Biblios (Peru)	1	A1
Revista Eletrônica de Comunicação, Informação e Inovação em Saúde	1	B1

---

Fonte: Elaborado pela autora 2022.

A revista que teve mais publicações na base de dados Brapci é a Revista Cajueiro: Ciência da Informação e Cultura da Leitura, vinculada à Plataforma do Sistema Eletrônico de Editoração de Revistas da Universidade Federal de Sergipe (UFS), o que não é surpreendente dada a sua colaboração com a Brapci e sendo uma revista de Qualis C é bem menos rigorosa com seus critérios para aceitação de pesquisas, estando assim, recebendo um número maior de artigos.

A segunda foi a Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, realizada pela Associação de de Bibliotecários de Santa Catarina, mantendo até a última atualização o Qualis B1 nos assuntos que aborda.

O terceiro lugar ficou empatado entre Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação estando sob responsabilidade da FEBAB - Federação Brasileira de Associações de Bibliotecários, Cientistas da Informação e Instituições e seguido pela revista Informação em Pauta- IP ligada ao Departamento de Ciências da Informação e ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal do Ceará (UFC) .

Em outras vertentes, temos três revistas que ficaram empatadas em quinto lugar, com dois artigos cada. A primeira *Em Questão* é publicada pelo Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul aceitando autores brasileiros e estrangeiros.

Seguido pela *Policromias*, revista publicada pelo LABEDIS - Laboratório de Estudos do Discurso, Imagem e Som vinculado ao Museu Nacional, sendo uma das únicas revistas não classificadas como de Comunicação e Informação e sim de Linguística e Literatura e sem conexão com algum curso de Ciências da informação ou Biblioteconomia.

E por último, das revistas em quinto lugar temos a *Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação* (REBECIN) publicada pela Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação, com qualis B5 de acordo com a BRAPCI.

Em seguida, as que tiveram somente um artigo recuperado de toda a busca, a revista Data Zero Gama encerrou suas publicações em 2016 atingindo Qualis B3 até a sua terminação, a revista Comunicação e Informação é um periódico qualis B2 publicada pelo programa de Pós-graduação em Comunicação da Faculdade de Informação e Comunicação (FIC), da Universidade Federal de Goiás (UFG).

A revista Ponto de Acesso vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCI) do Instituto de Ciência da Informação (ICI), da Universidade Federal da Bahia (UFBA). A RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação é uma publicação contínua vinculada ao Sistema de Bibliotecas da UNICAMP (SBU)

Em um dos últimos lugares tivemos a revista Palavra-Clave, revista de Qualis A2 na Argentina, editada pelo Departamento de Bibliotecologia na Universidade de Humanidades e Ciências da Educação na Universidade Nacional De La Plata. Em uma linha semelhante tivemos a revista Biblios criada no Peru, também de CI com publicações a nível internacional reunindo artigos da América Latina.

O Qualis periódicos foi criado para com o fim de analisar a qualidade da produção científica ou seja os artigos utilizando seus veículos de comunicação que neste caso se referem aos periódicos e portanto sendo um meio indireto de se avaliar a qualidade de um artigo e seu impacto.

Tendo a classificação do Qualis em mente retirado da BRAPCI, das 17 revistas, tivemos uma revista de Qualis C1, duas de B5, uma de B3, três de B2, cinco de de B1, três de A2 e uma de A1. Assim podemos observar que mesmo uma pesquisa com quadrinhos consegue ter seu lugar em periódicos de alto impacto como os de A1. Embora seguindo o número de artigos publicados por periódicos, a Revista Cajueiro retorna ao topo com a maioria de artigos publicados fazendo com que o peso C seja o mais comum em artigos publicados sobre quadrinhos, seguido pelos de Qualis B e depois A1. Apesar do número de artigos publicados em periódicos Qualis C, é possível ver sua presença na produção sobre quadrinhos atingirem periódicos de todas classificações.

Sobre a concentração de publicação em uma revista específica como no caso da Cajueiro que se destacou pelo número de publicações, esta pode por exemplo se mostrar um ponto de interesse para pesquisadores que procuram material sobre quadrinhos ou até mesmo periódicos para a publicação de suas próprias pesquisas.

No geral, ao que se refere sobre os aspectos da produção científica sobre quadrinhos como um todo, a indicação é que ou continue como estabilizou tendo um aumento sobre as décadas anteriores ou continue a crescer ainda mais nos próximos anos. A conclusão é que a área da biblioteconomia e da CI. tende a focar nos quadrinhos no seu formato mais do que seu conteúdo em si seja para a formação de leitores ou ate mesmo suporte de comunicação para explorar outros assuntos.

## 5 CONCLUSÃO

Os quadrinhos podem não chamar tanta atenção à primeira vista como os outros meios de comunicação e entretenimento como a televisão, cinema, música e jogos eletrônicos. Entretanto, é possível ver sua influência nestes meios a qual estamos acostumados a dar mais atenção, em diversos formatos adaptados, além do seu formato inicial de quadrinho.

Neste trabalho, observamos sua silenciosa conquista no meio da produção científica na área de Ciência da Informação e Biblioteconomia, dentro da base Brapci. Conseguimos alcançar nossos objetivos de analisar as palavras-chaves e as tendências de produção dentro destes parâmetros.

Primeiramente, descobrimos que há uma variedade de termos e sinônimos usados para se referir às HQ 's, além daquelas usadas no cotidiano, chegando a acumular 9 diferentes formas que podem ser utilizadas para fazer referência a quadrinhos.

Concentrando nos conteúdos das pesquisas em si, observamos que a tendência é focar no formato de quadrinhos, em uma maneira geral do que em algum aspecto específico, como uma obra ou gênero literário. Além disso, confirmamos um aumento de interesse na área, nos últimos anos. Mesmo após uma queda na produção em 2021, o número da produção ainda continua elevado se comparado aos anos antes do pico de 2020.

As revistas mostraram que a pesquisa de quadrinhos consegue ter seu espaço mesmo nas revistas de maior impacto com Qualis A1, embora também tenha sido observado que o maior número de publicações se deram nas revistas com menor Qualis.

É claro que este cenário é só uma pequena fração da produção científica, já que a base de dados Brapci tem um foco apenas em revistas da área de C.I e afins. Esta pesquisa só foi uma pequena parcela do cenário nacional dentro do C.I, sendo possível outra pesquisa abrangendo uma base de dados maior, sem preferência de áreas.

Igualmente, uma pesquisa no cenário internacional poderia dar uma perspectiva de um ponto de vista mais extenso e também oferecer um entendimento de como as pesquisas nacionais em relação ao estrangeiro.

Novamente, um estudo bibliométrico proporciona justamente o necessário para coleta, processamento e análise de dados, sendo uma ferramenta útil tanto para estudos quantitativos como quali-quantitativos.

Por fim, o estudo sobre quadrinhos continua a proporcionar mais reconhecimento para o suporte midiático, cuja influência está visível até mesmo em outros meios, dada as várias

obras que utilizaram seu formato e, posteriormente, foram adaptadas e em outros casos o reverso aconteceu. De qualquer forma, seu potencial já chegou até atingir as redes sociais e outras partes da internet com webcomics e a criação de apps/sites especificamente para armazenar e divulgar este tipo de formato digital. Sua versatilidade continua sendo um dos seus pontos fortes com a utilização da linguagem híbrida e ainda há muito o que a ser investigado sobre seu potencial em diversas áreas.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, C. A. A. Bibliometria: evolução histórica e questões atuais. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 12, n. 1, p. 11–32, 2006. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/16>. Acesso em: 24 set. 2022.

BUENO, W. (2010). Comunicação científica e divulgação científica: aproximações e rupturas conceituais. **Informação & Informação**. 15. 1. 10.5433/1981-8920.2010v15nespp1.

BUFREM, L. S.; COSTA, F. D. O.; , GABRIEL JUNIOR, R. F.; PINTO, J. S. P. Modelizando práticas para a socialização de informações: a construção de saberes no ensino superior. *Perspectivas em Ciência da Informação*, v. 15, n. 2, 2010.

CERVEIRA, M. E. *In: RIBEIRO, F.; CERVEIRA, M. E. Challenges and Opportunities for Knowledge Organization in the Digital Age: INTERNATIONAL ISKO CONFERENCE*, 15., Porto, Portugal. Proceedings [...] Baden-Baden: Ergon, 2018b. p. 321-330. (Advances in Knowledge Organization, v. 16).

CHEN, GUO; XIAO, LU. (2016). Selecting publication keywords for domain analysis in bibliometrics: A comparison of three methods. *Journal of Informetrics*. 10. 212-223. 10.1016/j.joi.2016.01.006.

EISNER, W. *Comics and Sequential Art: Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*. Poorhouse Press; United States. 1985

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

V. L. S. GUEDES; S. BORSCHIVER. Bibliometria: uma ferramenta estatística para a gestão da informação e do conhecimento, em sistemas de informação, de comunicação e de avaliação científica e tecnológica. *Encontro Nacional de Ciência da Informação*, 6, 1-18. 2005.

FONSECA, E. N; OTLET, P/. *Bibliometria : teoria e prática*. São Paulo: Cultrix: EdUSP, 1986. 141p. ISBN 8531600340 (broch.).

FUJITA, M. S. L.; AGUSTÍN-LACRUZ, M.-D.-C; TERRA, A. L. *In: RIBEIRO, F.; Knowledge organization in editorial policies for titles, abstracts and keywords in JCRindexed journals: an exploratory study in the areas of Information and Communication Sciences*.

FUJITA, M. S. L.; TARTAROTTI, R. C. D. Análise de palavras-chave da produção científica de pesquisadores: o autor como indexador. **Informação & Informação**, v. 25, n. 3, p.

332-374, 2020. DOI: [10.5433/1981-8920.2020v25n3p332](https://doi.org/10.5433/1981-8920.2020v25n3p332) Acesso em: 05 out. 2022.

FUJITA, M. S. L.; AGUSTÍN-LACRUZ; M.-D.-C.; TERRA, A. L. Journals' guidelines about title, abstract and keywords: an overview of Information Science and Communication Science areas. *European Science Editing*, [s.l.], v. 44, p. 76–79, nov. 2018a. Disponível em: [https://europeanscienceediting.eu/articles/journals-guidelines-about-titleabstract-and-keyword s-an-overview-of-information-science-and-communicationscience-areas/](https://europeanscienceediting.eu/articles/journals-guidelines-about-titleabstract-and-keyword-s-an-overview-of-information-science-and-communicationscience-areas/). Acesso em: 28 set. 2020.

LU, WEI; LI 李信, XIN; LIU, Zhifeng & Cheng, Qikai. (2019). How do Author-Selected Keywords Function Semantically in Scientific Manuscripts?. *Knowledge Organization*. 46. 403-418. 10.5771/0943-7444-2019-6.

MCCLLOUD, S. *Understanding Comics; The Invisible Art*. Harper Perennial:United States. 1993

MOMESSO, A; NORONHA, D. PiresBibliométrie ou Bibliometrics: o que há por trás de um termo?. *Perspectivas em Ciência da Informação* [online]. 2017, v. 22, n. 02 [Acessado 4 Novembro 2022] , pp. 118-124. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1981-5344/2831>>. ISSN 1981-5344.

QUATTRO, K (2004). "The New Ages: Rethinking Comic Book History". Archived from the original on September 5, 2015. Retrieved September 12, 2015. according to fanzine historian Bill Schelly, "The first use of the words "golden age" pertaining to the comics of the 1940s was by Richard A. Lupoff in an article called "'Re-Birth' in *Comic Art* #1 (April 1960). QUONIAM, L., Balme, F., Rostaing, H. *et al.* Bibliometric law used for information retrieval. *Scientometrics* 41, 83–91 (1998). <https://doi.org/10.1007/BF02457969>

REIS, D. S. Tradução e formação do mercado editorial dos Quadrinhos no Brasil. In: **Anais da III Jornada sobre Estudos de Romances Gráficos**.3. 2012, Brasília. **Anais** [...] Brasília: Universidade de Brasília, 2012. p. 126-136.

ROSTIROLLA, G. Bibliometria como tema de tese: análise a partir da biblioteca digital de teses e dissertações. **Encontro Brasileiro de Bibliometria e Cientometria**, v. 4, n. , 2014.

Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/45387>. Acesso em: 13 jul. 2022.

LUYTEN, S. B. *Mangá e anime*. São Paulo: Fundação Japão, 2004.

VARGAS, A. L. A invenção dos quadrinhos autorais: uma breve história da arte da segunda metade do século XX. *História, histórias, [S. l.]*, v. 4, n. 7, p. 25–38, 2016. DOI:10.26512/hh.v4i7.10924. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/hh/article/view/10924>. Acesso em: 21 jun. 2022.

VASCONCELLOS, P. V. F. *Mangá-Dô, os caminhos das histórias em quadrinhos japonesas*. Rio de Janeiro, 2006.

SCHODT F. L. *Manga! Manga!: The World of Japanese Comics*. United States: Kodansha, 1997

WOODS, J. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Continuum : New York, 2010.

## APÊNDICE A - TABELA COM OS ARTIGOS RECUPERADOS

**Tabela - Lista de Artigos Recuperados**

<b>Título</b>
Fronteiras Invisíveis: uma investigação sobre a tela infinita no appcomic Phallaina
A classificação nas histórias em quadrinhos do Programa Nacional Biblioteca da Escola: problemas no acesso à leitura e práticas pedagógicas
Mediação de histórias em quadrinhos com personagem negro: uma análise de Lúcio do autor Ziraldo
Mapeamento de quadrinhos vinculados ao Kardecismo no Brasil (1960-2014)
Reflexões sobre a leitura de histórias em quadrinhos como forma de lazer
O pioneirismo do jornalismo em quadrinhos no Brasil: reconstituição do "crime da mala" por Horácio Hora
Totalitarismo e a ideia de liberdade em V de Vingança - a ficção gráfica de Alan Moore e David Lloyd
Algumas possibilidades da HQ-escultura
Quadrinhosofia: uma proposta metodológica para a classificação conceitual das histórias em quadrinhos quanto à sua abordagem filosófica
Arquétipos em Quadrinhos: Kuroko no Basket e o uso dos "Deres"
Um artista completo das histórias em quadrinhos: Will Eisner e seu legado para a 9ª Arte
Oficina de criação de histórias em quadrinhos com o uso de software
Plus Ultra: os heróis e o monopólio da violência em Boku no Hero Academia
Como os rótulos afetam a percepção de gênero em Cumbe
O livro de quadrinhos como categoria bibliográfica

autônoma

O que dizem as leitoras de histórias em quadrinhos de super-heróis sobre essa leitura

História em quadrinhos e a declaração universal dos direitos humanos: : um diálogo imprescindível na educação escolar

Quadrinhos, cultura e sociedade: contribuições das narrativas sequenciais para formação do leitor

De Webtoons a K-dramas: as adaptações de manhwas e as tendências lançadas pela Korean Wave

Apropriações e usos das histórias em quadrinhos na literatura de Ciência da Informação

O grito de Zaturannah: subversão e descolonização no komik de Carlo Vergara

O leitor de quadrinhos na internet:: alguns apontamentos a respeito do impacto das tecnologias digitais na leitura

Narrativas em histórias em quadrinhos: adaptação para dispositivos móveis de leitura digital |

Narratives in comic stories: adaptation in mobiles for digital reading

Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição

Como um vilão brasileiro dos quadrinhos influenciou a criação do Batman: A Garra Cinzenta ataca!

O percurso gerativo de sentido aplicado à indexação de tira

A bela morte do herói: corpo, câncer e medicalização em narrativas de quadrinhos

Histórias em quadrinhos como ferramenta de incentivo à leitura: Um estudo de caso sobre a gibiteca da Biblioteca Pública Arthur Vianna em Belém do Pará

O acesso à informação jurídica através de histórias em quadrinhos e cartilhas

**HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: BARREIRAS**

## PARA A REPRESENTAÇÃO DOCUMENTAL

Quadrinhos e formação do leitor eterno

Participação política e debate político-filosófico na era da cultura da virtualidade real: um estudo de caso nos quadrinhos de super-heróis

O frasco quebrado: a bibliografia e a cultura da convergência

As histórias em quadrinhos: instrumento de informação e de incentivo à leitura

A construção de sentido na informação das histórias em quadrinhos

Histórias em quadrinhos: uma ferramenta para a educação e promoção da saúde

O cotidiano dos super-heróis e protagonistas de histórias em quadrinhos em tempos de pandemia: representação social entre o mundo da ficção e o mundo real

A Evolução da Presença Negra na Mauricio de Sousa Produções: O Reflexo do Pensamento Decolonial nos Quadrinhos Nacionais

No movimento da leitura das histórias em quadrinhos: uma proposta discursiva para a Ciência da Informação

A carência de histórias em quadrinhos nas bibliotecas universitárias: Estudo de caso do Sistema de Bibliotecas da Universidad de Puerto Rico

Catálogo de histórias em quadrinhos à luz da semiótica da cultura

---

Elaborado pela autora 2022