26º ENANCIB
Encontro Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Ciência da Informação
A Amazônia na sociedade global em rede: assimetrias e potencialidades informacionais, tecnológicas e ambientais
Belém, Pará, 09 a 13 de novembro de 2026
Universidade Federal do Pará

XXVI ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - XXVI ENANCIB

ISSN 2177-3688

GT 2 – Organização e Representação do Conhecimento

CABEÇALHOS DE ASSUNTO, *TAGS* E *BOOKMARKS* NA REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO: UMA ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE BIBLIOTECAS E O *ARCHIVE OF OUR OWN*

SUBJECT HEADINGS, TAGS, AND BOOKMARKS IN INFORMATION REPRESENTATION: A COMPARATIVE ANALYSIS BETWEEN LIBRARIES AND THE ARCHIVE OF OUR OWN

Laura Moreira dos Santos – Universidade Federal Fluminense/UFF
Rosa Inês de Novais Cordeiro – Universidade Federal Fluminense/UFF

Modalidade: Trabalho Completo

Resumo: Estudo que aborda as diferenças e as aproximações na representação da informação da obra Jogos Vorazes, comparando as práticas adotadas por bibliotecas com aquelas observadas nas *tags* gerais e nos *bookmarks* do repositório de *fanfictions Archive of Our Own*. O objetivo é examinar como a obra é representada por meio de cabeçalhos de assunto nos catálogos de três bibliotecas públicas e comparar essa representação à aplicação de *tags* e *bookmarks* no processo de folksonomia assistida adotado pelo repositório. Os procedimentos metodológicos envolvem pesquisas bibliográfica e de campo. Os resultados indicam que as bibliotecas utilizam vocabulários controlados, embora apresentem divergências entre si. No repositório, as *tags* gerais priorizam a expansão narrativa, enquanto os *bookmarks* funcionam como registros afetivos e arquivos pessoais, utilizados para registrar experiências individuais de leitura e recomendações do usuário. Conclui-se que os ambientes examinados, embora orientados para favorecer a recuperação da informação, adotam estratégias distintas de representação da informação, o que sugere a viabilidade de modelos híbridos capazes de integrar princípios técnicos e participação social.
Palavras-chave: representação da informação; folksonomia assistida; indexação; *Archive of Our Own*; *bookmark*.

Abstract: This study addresses the differences and similarities in the representation of information in The Hunger Games books, comparing the practices adopted by libraries with those observed in the general tags and markers of the fanfiction repository Archive of Our Own. The objective is to examine how the work is represented through subject headings in the catalogs of three public libraries and to compare this representation to the application of tags and bookmarks in the curated folksonomy updating process by the repository. The

methodological procedures involve bibliographic and field research. The results indicate that the libraries use controlled vocabularies, although they present divergences among themselves. In the repository, general tags prioritize narrative expansion, while bookmarks function as affective records and personal archives, used to record individual reading experiences and user recommendations. It is concluded that the environments examined, although oriented towards favoring information retrieval, adopt specific information representation strategies, which suggests the need for hybrid models capable of integrating technical principles and social participation.
Keywords: information representation; curated folksonomy; indexing; Archive of Our Own; bookmark.

1 INTRODUÇÃO

A representação da informação pode ser entendida como a síntese de informações em uma forma mais resumida e objetiva, capaz de representar o conteúdo essencial do documento. Este processo é possível de ser realizado por meio da indexação, entendida como a análise conceitual e a representação do teor temático de um documento mediante nomeações verbais que resultarão em descritores, cabeçalhos de assunto ou termos-chave.

Com a popularização da *Web*, outras abordagens surgiram e passaram a ocupar espaço crescente na representação da informação, como o "tagueamento", no qual são atribuídas marcações (*tags*), por meio de linguagem livre, a objetos informacionais. Por serem inseridas espontaneamente pelos usuários, sem orientações técnicas ou intervenção profissional, as *tags* podem gerar problemas na representação e na recuperação da informação, uma vez que não observam princípios de indexação, entre os quais se destacam a consistência e o controle da ambiguidade.

A folksonomia assistida constituiu uma alternativa para lidar com essas limitações. Ao combinar a atribuição livre de *tags* a um nível de orientação por parte do sistema, os usuários continuam criando suas próprias *tags*, mas recebem suporte durante o processo de atribuição dessas marcações.

O repositório de *fanfictions Archive of Our Own* (AO3) é uma plataforma de código aberto, sem fins lucrativos e administrado por fãs, que possibilita a representação das *fanfictions* por meio da folksonomia assistida. Entretanto, além de compreender a representação da informação no AO3, é importante entender o objeto informacional nele depositado.

As *fanfictions* são textos narrativos criados por fãs com base em mídias, bandas, livros ou outros produtos culturais. Coppa (2017) caracteriza a *fanfiction* como uma produção criada fora do mercado literário, cujo principal objetivo é o entretenimento.

Para além da criação e compartilhamento de *fanfictions*, os fãs também utilizam recursos que auxiliam na organização e no registro de suas leituras. Nesse contexto, os *bookmarks*, ou favoritos, no AO3 configuram-se como uma extensão dessas práticas, permitindo o acompanhamento e a recuperação das obras lidas pelos fãs.

Este recurso permite salvar uma *fanfiction* na área pessoal do usuário (*dashboard*), facilitando o seu acesso posterior. Ainda, permite aos usuários adicionar notas pessoais às histórias, criar *tags* para organização pessoal, marcar a leitura como concluída e recomendar a outros participantes. Os *bookmarks* podem ser públicos, visíveis para outros usuários, ou privados, acessíveis apenas para quem os criou.

Embora existam estudos sobre a representação da informação em bibliotecas e no *Archive of Our Own*, ainda são pouco exploradas as relações entre essas formas de representação, em especial entre as *tags* gerais da plataforma e as práticas pessoais de representação nos *bookmarks*. Essa lacuna torna relevante a comparação entre as práticas de representação adotadas nos contextos analisados, uma vez que envolvem diferentes processos, escolhas conceituais e terminológicas e perspectivas sobre a obra analisada. Diante disso, surge a seguinte questão: quais diferenças e aproximações podem ser identificadas entre a representação da obra *Jogos Vorazes* nos cabeçalhos de assunto utilizados em bibliotecas, nas *tags* gerais do *Archive of Our Own* e nas *tags* e notas elaboradas pelos usuários em seus *bookmarks* pessoais, considerando as particularidades de cada um desses modos de representação?

A partir da questão formulada, o objetivo geral deste estudo é analisar a representação da obra *Jogos Vorazes*, compreendendo a trilogia principal[1] e o primeiro prelúdio intitulado A cantiga dos pássaros e das serpentes, em sua versão literária, disponível nos catálogos da *Library of Congress* (LC), da Biblioteca Nacional (BN) e da Biblioteca Pública Infantil e Juvenil de Belo Horizonte (BPIJ–BH), e nas *fanfictions* disponibilizadas no *Archive of Our Own* (AO3), abrangendo as *tags* gerais da plataforma, assim como as *tags* e notas elaboradas pelos usuários em seus *bookmarks*. O objetivo específico atém-se a comparar as formas de representação da

[1] A denominação “trilogia principal”, recorrente nos estudos sobre a obra, refere-se aos três livros originais da série: Jogos Vorazes, Em Chamas e A Esperança.

obra *Jogos Vorazes* identificadas nos cabeçalhos de assunto dos catálogos das bibliotecas, nas *tags* gerais do AO3 e nas *tags* e notas dos *bookmarks* dos usuários, considerando suas diferenças, aproximações e particularidades. Salienta-se que o livro e a *fanfiction* possuem, evidentemente, naturezas distintas.

A pesquisa é exploratória, com abordagem qualitativa e seus procedimentos metodológicos incluem as pesquisas bibliográfica e de campo.

2 REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO

A representação da informação, em sua dimensão temática, consiste na identificação e representação dos conteúdos de documentos, sejam eles textos, imagens ou vídeos, por meio de elementos que possibilitem sua organização, acesso e recuperação pelos usuários, tanto em unidades de informação quanto em ambientes digitais, incluindo a *Web* (Medeiros; Café, 2008).

No âmbito da representação temática da informação, a indexação constitui um dos processos por meio dos quais se realiza a representação dos assuntos dos documentos, ou seja, dos conceitos significativos identificados no seu conteúdo. É compreendida como um processo de análise conceitual e sumarização dos assuntos representativos dos documentos, cujos termos selecionados e atribuídos aos registros são oriundos de uma linguagem de indexação (Lancaster, 2004; Fujita; Gil Leiva, 2012), como tesauros ou listas de cabeçalhos de assunto utilizados pelas bibliotecas (Chaumier, 1988).

Considerando as especificidades do “tagueamento”, este se caracteriza pela atribuição livre de palavras (*tags*) que representam ou categorizam o conteúdo de itens de informação na *Web* (Brandt; Medeiros, 2010). Para Rafferty (2018), o “tagueamento” também constitui uma forma de representação da informação. Entre suas principais vantagens estão a criação de um ambiente inclusivo, capaz de se atualizar continuamente e incorporar novas palavras e expressões emergentes (Rafferty, 2018). Os usuários que produzem essas marcações priorizam emoções e circunstâncias associadas ao objeto, em vez de conceitos significativos para a sua representação (Cordeiro, 2018).

A folksonomia assistida é criada para elevar o nível de qualidade de marcação de um item, mantendo a criatividade do usuário na inserção da *tag* e oferecendo-lhe outros elementos que possibilitem relacionar seu recurso a documentos já depositados anteriormente (Santarém Segundo; Vidotti, 2011). Os autores apontam que, de forma cooperativa, essa modalidade de folksonomia desempenha um papel valioso no gerenciamento do vocabulário.

Esse modelo é aplicado em dois passos. O primeiro consiste no estabelecimento de um sistema de sugestão de *tags* aos usuários no momento da atribuição de marcações a um objeto, de modo que tendam a utilizar a *tag* sugerida ou alguma semelhante, em vez de formular uma nova (Santarém Segundo; Vidotti, 2011).

O segundo passo consiste no relacionamento desse sistema com uma lista de palavras, permitindo a recuperação de termos semanticamente relacionados em uma estrutura de representação do conhecimento, como tesauros ou ontologias, "que são instrumentos que permitem uma busca hierárquica horizontal, mas, principalmente, uma busca hierárquica vertical de relacionamento de termos" (Santarém Segundo; Vidotti, 2011, p. 290). A literatura aponta o *Archive of Our Own* como um excelente exemplo de implementação de um sistema de folksonomia assistida (Bullard, 2018).

No que diz respeito às questões contemporâneas da organização do conhecimento cabe ainda apontar que a representação da informação deve contemplar as práticas culturais, os usos sociais da linguagem e as perspectivas das comunidades, de modo que os termos empregados na representação sejam legitimados pelas culturas e pelos grupos que produzem e utilizam o conhecimento (Beghtol, 2002). Nesse sentido, a garantia cultural pode favorecer a representação das perspectivas das diferentes comunidades e contribuir para minimizar processos de exclusão nos sistemas de organização do conhecimento (Barité, 2011). Esta abordagem também permite compreender que a representação envolve escolhas conceituais e terminológicas que expressam determinados pontos de vista, valores e formas de organização do conhecimento (Olson, 2002). Assim, o AO3 constitui um espaço relevante para observar como essas práticas se manifestam na representação colaborativa produzida pelos próprios usuários.

3 A REPRESENTAÇÃO NO *ARCHIVE OF OUR OWN:* AS *TAGS* GERAIS E OS *BOOKMARKS*

O Archive of Our Own é um repositório que armazena, preserva e dissemina fanfictions que de outra forma poderiam se perder no tempo (Riley, 2015). No AO3, as tags são palavras ou frases que possuem função tanto de representação quanto de recuperação da informação (Archive of Our Own, 2026).

Na plataforma, existem diferentes tipos de tags que funcionam como metadados da fanfiction, sendo as mais significativas: tag fandom utilizada para identificar a obra ou universo

ao qual a fanfiction pertence, tag personagem, tag relacionamento e tag adicional que descreve temas, emoções ou conteúdos específicos (Riley, 2015).

A tag canônica corresponde ao nome atribuído a uma tag que passou pela folksonomia assistida do AO3, e que se torna uma tag mestra para um conjunto de sinônimos, aparecendo no preenchimento automático e nos filtros (Archive of Our Own, 2026). As tags canonizadas geralmente têm todas as palavras iniciadas em maiúsculas (Gyhagen, 2022).

Entre os recursos diponibilizados no AO3, os bookmarks apresentam menor recorrência2 em estudos dedicados à representação da informação, especialmente quando comparados às tags. Sua análise específica mostra-se pertinente para a compreensão das formas pelas quais os usuários também participam da organização, anotação e recuperação dos fanworks na plataforma. Um bookmark é o "registro de uma obra que o usuário deseja lembrar, encontrar mais facilmente ou sobre o qual deseja anotar algo. Os bookmarks também podem servir como recomendações para outros usuários" (Archive of Our Own, 2026, online, tradução nossa).

Qualquer fanfiction pode ser adicionada aos bookmarks, entretanto, apenas usuários cadastrados podem criá-los (Archive of Our Own, 2026). No momento de sua criação, é preciso preencher uma sequência de campos não obrigatórios. Seu preenchimento, contudo, pode ser importante para o próprio usuário. Entre esses campos incluem-se notas, tags, a possibilidade do usuário acrescentar a fanfiction favoritada a uma lista de favoritos já criada por ele e a definição do bookmark como privado ou público (Archive of Our Own, 2026).

As notas podem conter diferentes tipos de informações, como breves resenhas ou lembretes para o próprio usuário, enquanto as tags podem ser usadas para facilitar a classificação e a filtragem dos bookmarks (Gyhagen, 2022).

A título ilustrativo, consideremos uma usuária do AO3 que lê uma fanfiction da trilogia Jogos Vorazes centrada no casal Katniss e Peeta após os acontecimentos do livro A Esperança. Ao finalizar a leitura, ela cria um bookmark para salvar a história e facilitar futuras consultas. Nesse bookmark, adiciona tags como 'Everlark' (nome que os fãs dão ao casal), 'Pós-A Esperança', 'Recuperação de Trauma' e 'Slow Burn' (termo usado pelos fãs para descrever

[2] A afirmação decorre do levantamento bibliográfico realizado nas bases Google Acadêmico, BRAPCI e ISKO (capítulo EUA-Canadá), entre março e maio de 2026, sem delimitação de período de cobertura. Embora tenham sido identificados estudos sobre *bookmarks* do AO3, como Gyhagen (2022), observou-se menor recorrência de trabalhos dedicados especificamente a esse recurso em comparação com a produção sobre *tags* (Black, 2021).

relacionamentos cujo desenvolvimento ocorre de forma gradual), buscando representar os principais temas da narrativa e os elementos emocionais que se destacaram para ela.

Nesse exemplo, além das tags, a usuária registra uma nota pessoal: “Fanfiction muito sensível sobre o processo de recuperação da Katniss, ótima construção emocional do Peeta e excelente desenvolvimento do relacionamento”. A nota constitui um campo de metadados livres que pode assumir diferentes funções e, entre elas, estão as de representação de conteúdo, avaliação, memória pessoal, organização da leitura e gestão da coleção pessoal dos usuários. Assim, observa-se que as tags e a nota elaborada pela usuária extrapolam a função de simples marcador de leitura, incorporando elementos que contribuem para a organização e a representação da informação produzida pela própria usuária.

Gyhagen (2022) aponta duas motivações que regem o uso de tags nos bookmarks. Uma é o desejo de contribuir para os metadados da fanfiction, ou seja, para o conjunto de tags do autor da história, e a outra, destina-se à comunicação com o fandom. O autor acrescenta que lembretes futuros para o próprio usuário pertencem, em sua maioria, aos comentários em texto livre. Nesse contexto, o texto livre “são as notas puramente não interativas, geralmente apresentadas na forma de texto de comentário” (Gyhagen, 2022, p. 4).

As tags criadas pelo usuário podem aparecer em uma variedade de formatos de texto e não afetam a folksonomia original da fanfiction. Com os bookmarks, os fãs podem pesquisar em sua própria lista de favoritos, usando as tags da fanfiction e as suas próprias, acrescentadas no bookmark, para encontrar histórias específicas, bem como navegar pelas notas e comentários que deixaram e redescobrir antigos favoritos (Riley, 2015).

4 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem qualitativa e, quanto aos seus objetivos, como exploratória, utilizando-se das pesquisas bibliográfica e de campo como procedimentos metodológicos.

As buscas bibliográficas, considerando as áreas da Ciência da Informação e Comunicação, foram realizadas nos seguintes ambientes da *Web*: Google Acadêmico, Base de Dados Referenciais de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação – Brapci, *International Society for Knowledge Organization Cumulative Database* - ISKO (capítulo EUA-Canadá). Ademais, utilizamos o próprio *Archive of Our Own* e a revista *Transformative Works and Culture*.

Estas buscas foram realizadas entre julho de 2024 e maio de 2026, sem cobertura de período, examinando textos em inglês e português.

As estratégias de busca foram definidas a partir de combinações de palavras-chave em português e inglês, com base nos principais conceitos relacionados ao problema de pesquisa. Entre os termos empregados, destacam-se: folksonomia, folksonomia assistida, representação da informação, indexação, *folksonomy*, *curated folksonomy*, *Archive of Our Own*, AO3, *notes* e *bookmarks*. A seleção abrangeu artigos, livros, capítulos, dissertações e trabalhos acadêmicos. Foram excluídos resultados duplicados, documentos sem relação direta com o objeto e materiais sem contribuição teórica ou metodológica para a pesquisa.

Com relação à pesquisa de campo, procedemos às seguintes etapas: a seleção da obra Jogos Vorazes, compreendendo a trilogia principal e o primeiro prelúdio, o levantamento dos termos (cabeçalhos de assunto) de Jogos Vorazes nos catálogos de assunto da LC, da BN e da BPIJ – BH; e por fim, o estudo do AO3 no que se refere às *fanfictions* de Jogos Vorazes, examinando as *tags* gerais e as *tags* e notas dos *bookmarks*.

A escolha da LC baseia-se na utilização dos cabeçalhos de assunto criados pelo LCSH, cuja adoção é seguida por diversas bibliotecas públicas com seus acervos gerais, enquanto a escolha da BN baseia-se na relevância da instituição para o território nacional e por tratar-se de uma instituição de referência que adota a orientação da LC em relação aos cabeçalhos de assunto atribuídos, sendo responsável pelo depósito legal no Brasil. A BPIJ – BH é um local de referência para pesquisadores em literatura, educação e artes, conforme constata Ferreira (2024). Todas estas bibliotecas utilizam cabeçalhos de assunto e a amostra para a análise é de 31 cabeçalhos.

Para a delimitação da amostra no AO3, consideraram-se os filtros dos *fandoms* Jogos Vorazes – Trilogia principal e A cantiga dos Pássaros e das Serpentes, com recorte temporal restrito às *fanfictions* completas publicadas até dezembro de 2025. Quanto ao limite mínimo de palavras, adotou-se o critério de mil palavras ou mais, assim como a exclusão de *fanfictions* classificadas como explícitas ou maduras, por conterem conteúdo sexual.

A seleção da obra Jogos Vorazes e dos respectivos *fandoms* baseou-se nos seguintes critérios: a presença da obra nos catálogos das bibliotecas integrantes do estudo, a existência de produção expressiva de *fanfictions* no AO3, a diversidade de elementos temáticos, personagens e relações presentes na narrativa, capazes de originar diferentes formas de representação e a disponibilidade de *tags* gerais e de contribuições dos usuários em *bookmarks*.

Para a análise das *tags* gerais neste repositório, adotou-se um conjunto de estratégias recorrentes da escrita fã propostas por Jenkins (1992), as quais auxiliam na compreensão de como os fãs reorganizam narrativas canônicas. Das nove categorias propostas por Jenkins (1992), apenas três integram esta análise: a Expansão da Linha do Tempo, que objetiva prolongar, antecipar ou preencher temporalmente o universo narrativo para além dos limites estabelecidos pelo cânone; a Intensificação Emocional, responsável por ampliar os aspectos emocionais subdesenvolvidos no texto original; e a Troca de Gênero, quando personagens e universos são transportados para outros gêneros narrativos.

O *corpus* é composto por 207 *fanfictions*, nas quais foram identificadas 66 *tags* gerais. A partir dessas obras, foram levantados 680 *bookmarks* associados, que constituíram o conjunto de dados para análise das práticas de representação dos usuários. Com base na recorrência das *tags*, as ocorrências foram sistematizadas, resultando na identificação de 40 *tags* distintas. Analisaram-se estas segundo a tipologia proposta por Gursoy, Wickett e Feinberg (2018), que as classifica em declarativas, que afirmam a inclusão de elementos temáticos específicos da *fanfiction,* e expressivas, que funcionam como forma de diálogo do autor com outros membros da comunidade e refletem o envolvimento do leitor com a *fanfiction*. Além das *tags*, foram examinadas as notas dos *bookmarks*, sendo consideradas todas as 27 notas identificadas no conjunto de 680 *bookmarks*.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

As bibliotecas utilizam cabeçalhos de assunto para indexar os documentos de seu acervo. Os livros da trilogia Jogos Vorazes são representados da seguinte maneira (Quadro 1).

Quadro 1 - Representação dos livros da trilogia Jogos Vorazes nas bibliotecas

Bibliotecas	**Representação dos livros da Trilogia Jogos Vorazes**			
	Jogos Vorazes	**Em Chamas**	**A Esperança**	**A cantiga dos Pássaros e das Serpentes**
Library of Congress	Sobrevivência – Ficção; Programas de televisão – Ficção; Relacionamentos interpessoais – Ficção;	Rebelião (insurgency) – Ficção; Sobrevivência – Ficção; Programas de televisão – Ficção;	Rebelião (insurgency) – Ficção; Sobrevivência – Ficção; Programas de televisão – Ficção;	-

	Disputa (contest) – Ficção; Ficção científica	Relacionamentos interpessoais – Ficção; Disputa (contest) – Ficção; Ficção científica	Relacionamentos interpessoais – Ficção; Disputa (contest) – Ficção; Ficção científica	
Biblioteca Nacional	Literatura infantojuvenil americana	Literatura infantojuvenil americana	Literatura infantojuvenil americana	-
Biblioteca Pública Infantil e Juvenil de Belo Horizonte	Literatura infantojuvenil americana; Distopias na literatura; Adolescentes e violência – Subdividido geograficamente Literatura infantojuvenil; Totalitarismo Governo - Literatura infantojuvenil	Literatura infanto juvenil americana; Distopias - Literatura infantojuvenil; Sobrevivência - Literatura infantojuvenil	Literatura infanto juvenil americana; Relações humanas – Ficção; Totalitarismo – Ficção; Guerra – Ficção	-

Fonte: Elaborado pelas autoras (2026).

A partir desta comparação, podemos averiguar a existência de certas diferenças na especificidade e profundidade temática das representações. A LC descreve os livros mediante uma multiplicidade de assuntos em seus cabeçalhos. É possível notar a preocupação da LC em representar a evolução temática ao longo da trilogia. Por exemplo, nos livros Em Chamas e A Esperança surge ‘rebelião’, refletindo a mudança narrativa da competição individual para conflito político coletivo.

Entretanto, a BN realiza uma representação por cabeçalhos de assunto genéricos, repetindo o mesmo cabeçalho para os três livros, priorizando, assim, uma categorização literária geral em vez de temas específicos. A questão não reside apenas na representação dos três livros a partir dos elementos atribuídos a um único volume, mas também no alcance institucional dessa representação, pois a Biblioteca Nacional, como instituição de referência nacional, influencia práticas e padrões de organização do conhecimento em todo o país.

A BPIJ – BH, por sua vez, evidencia uma dimensão social e pedagógica da representação da informação. Nesse sentido, a biblioteca demonstra uma preocupação com a mediação da leitura juvenil por meio de termos mais próximos do universo de seus usuários, como se observa no caso do cabeçalho Distopias na literatura.

Em contraste com as bibliotecas analisadas, o AO3 apresenta uma forma de representação voltada para os significados sociais, afetivos e criativos atribuídos à obra canônica, Jogos Vorazes. Para isso, emprega *tags* utilizadas na representação das *fanfictions*, as quais ampliam os pontos de acesso e incorporam interpretações produzidas pela comunidade de usuários (Quadro 2). Na sequência, são apresentadas as *tags* identificadas nas *fanfictions* da obra, sistematizadas conforme as categorias de Jenkins (1992).

Quadro 2 – Mapeamento das *tags* utilizadas nas *fanfictions* de Jogos Vorazes no AO3

Categorias de Jenkins (1992)	***Tags* utilizadas para representar as *fanfictions* de Jogos Vorazes**
Expansão da Linha do Tempo	Guerra, Pós-Guerra, Pré-Cânone, Pós-Cânone, 25º Jogos Vorazes, Pós 65º Jogos Vorazes, 10º Jogos Vorazes, Pós-Revolução, Pré–Jogos Vorazes, Pós-Traição, Primeira rebelião, Cena Perdida, História de Fundo, Estudo de Personagem, Campanha política, Propaganda, Manipulação da Capital, Classismo, Dias sombrios, Fome, Reconstruindo Panem, Explorando o Covey, Peeta Mellark Sequestrado, Prostituição Forçada, Mutações.
Intensificação Emocional	Relacionamento Estabelecido, Primeiro Amor, Ciúmes, Amizade, Dor Emocional/Conforto, Dor/Conforto, Transtornos Alimentares, Transtorno de Estresse Pós-Traumático – TEPT, Luto/Pesar, Angústia, Culpa, Crise de Identidade, Problemas de Autoestima, Problemas de Saúde Mental, Pensamentos Suicídas, Depressão.
Troca de gênero	Universo Alternativo – Cenário Moderno, Universo Alternativo – Fantasia, Universo Alternativo - Divergência do Cânone, Universo Alternativo – Troca de Papéis, Universo Alternativo – Sem Jogos Vorazes, Universo Alternativo – Hospital, *Loop* Temporal, Viagem no Tempo, Romance Adolescente, Romance Sombrio, Temas Queer, Dinâmica Alfa/Beta/Ômega, Romance e drama, Relaconamento falso, Casamento por Conveniência, Tragédia, Final Triste, Drama Psicológico, Angústia com Final Feliz, Família Encontrada, *Slice of Life*, Musical, Comédia Sombria, Neurodiversidade, Reincarnação.

Fonte: *Archive of Our Own* (2026).

Com base no quadro acima, nota-se que as *fanfictions* consideram Jogos Vorazes como uma narrativa aberta, na qual os fãs buscam aprofundamento emocional e constante reconfiguração. As *tags* da primeira categoria evidenciam que eles tratam Panem como um

universo expansível em suas tentativas de aprofundar eventos pouco explorados e reconstruir contextos históricos.

As *tags* da segunda categoria revelam a busca por aprofundar o contexto psicológico apenas parcialmente desenvolvido no cânone. Nota-se que os usuários privilegiam dimensões subjetivas e emocionais ao humanizar personagens e explorar as consequências emocionais da violência e da guerra.

Por fim, a troca de gênero denota certo grau de transformação criativa, transportando personagens para outros contextos e modificando eventos centrais. Assim, compreende-se que o fã produz textos derivados que podem se afastar significativamente da obra original.

Ao passo que as *tags* principais operam como mecanismos de representação e recuperação, os *bookmarks* adicionam uma nova camada a estas práticas, não apenas complementando o sistema de metadados do AO3, mas aprofundando as dimensões afetivas e sociais da participação dos fãs na construção e representação da informação (quadro 3). A seguir, encontram-se as *tags* identificadas nos *bookmarks*, classificadas conforme a tipologia proposta por Gursoy, Wickett e Feinberg (2018).

Quadro 3 – Análise da representação das *tags* dos *bookmarks* de Jogos Vorazes

Tipologia das *tags*	***Tags* identificadas nos *bookmarks***
Tags declarativas	Construção de Mundo, Pós-Canône, Epistolar, Ponto de Vista de Terceira Pessoa, Compatível com o Cânone, Completa, Coriolanus Snow Angústiado, Início da Era do Capitólio, Problemas de Saúde Mental, Transtornos Alimentares, Snow, Haymitch Abernathy & Katniss Everdeen, Estudo de Personagem, Estudo de Relacionamento, Dinâmica Alfa/Beta/Ômega, Relacionamento Estabelecido, Armadilhas para bebês, Manipulação Emocional, Sejanus Plinth/Coriolanus Snow, Ele guarda segredos mas os segredos não o guardam, Viagem no tempo, Lucy Gray Baird, Universo Alternativo – Caçadores de Monstros, Panem, Lucy Gray Baird/Coriolanus Snow.
Tags expressivas	Mais de mil palavras, Capítulo Único, Para ler depois, Leitura de 2025, Leitura de 2024, Mais de 50.000 palavras, Completa, Acomode-se para uma longa jornada, Favorita, Desafio de leitura ARH2025, Me fez chorar, Adorável, Pendente, Favorito pessoal, Ótimo final.

Fonte: *Archive of Our Own* (2026).

As *tags* declarativas aproximam-se das *tags* gerais, visto que muitos usuários reproduzem em seus *bookmarks* termos já utilizados na folksonomia da própria *fanfiction*. As

tags expressivas, por sua vez, registram reações emocionais, experiências de leitura e intenções futuras de consumo, revelando formas de representação que incorporam dimensões afetivas e identificatórias da relação dos fãs com a obra, para além de sua estrutura narrativa canônica.

Essa dimensão expressiva também se manifesta nas notas inseridas pelos usuários em seus *bookmarks*, nas quais são registradas impressões sobre a leitura, avaliações das obras, comentários sobre personagens e acontecimentos narrativos, bem como indicações para leituras futuras. O Quadro 4 apresenta as notas identificadas no corpus, evidenciando a diversidade de formas pelas quais os usuários registram e expressam sua relação com as *fanfictions*.

Quadro 4 – Notas nos *bookmarks*

Notas identificadas nos *bookmarks*
Snow em *loop* temporal; Chorei horrores; Meus pulsos doíam demais, a angústia era tão boa, mas não havia nenhum consolo; Muito fofo e divertido, é um conto único, então não posso esperar uma conclusão para os problemas do Snow ou qualquer solução, mas adorável mesmo assim; Para ler depois; Ainda não li, mas parece legal; Primeiro capítulo com referência à Colheita, foco no Distrito 4 e *fanfic* de qualidade? Já virou obra-prima; Aquela *fanfic* do Covey; Katniss e Snow; Finalizado; É ótima; Capítulo 26; Capítulo 14, O escrivão Carmine leva Haymitch e Katniss ao túmulo dos Covey; Sejanus descobre como Snow tem se mantido no poder. Ele está pronto para partir, mas Snow tem algo a lhe dizer antes que ele vá embora; Completo – perfeito!; Omegaverso; Cinco vezes que a Katniss foi odiada e uma que foi amada; Que reviravolta!; Snow sem saber que está em um relacionamento é hilário; Awn tão lindos!; Ponto de vista alternativo de uma *fanfic* que eu já li; Meus meninos precisam de terapia; Finnick observa as fofocas e descobre informações sobre os avós de Katniss; Você é muito malvado por causa disso (estou obcecado); Os paralelos entre os casais!; Garota, você fez isso de novo, elevando constantemente o nível para todos nós e fazendo isso com perfeição.

Fonte: *Archive of Our Own* (2026).

A análise das notas dos *bookmarks* possibilitou a identificação de algumas categorias. A primeira refere-se às **descrições temáticas e narrativas**, que destacam personagens, relacionamentos, gêneros ou elementos da trama, como em “Snow em *loop* temporal”, “Katniss e Snow” e “Omegaverso”. A segunda corresponde aos **registros de organização e acompanhamento da leitura**, exemplificados por notas como “Para ler depois”, “Ainda não li, mas parece legal”, “Finalizado” e “Capítulo 26”. Também foram identificadas **avaliações e recomendações** das *fanfictions*, expressas em comentários como “É ótima”, “Completo – perfeito!” e “Já virou obra-prima”. Por fim, observam-se **manifestações afetivas e interpretativas dos leitores**, evidenciadas em notas como “Chorei horrores”, “Que

reviravolta!", "Awn tão lindos!" e "Os paralelos entre os casais!". A diversidade dessas anotações evidencia que os *bookmarks* ultrapassam a função de simples descrição do conteúdo, constituindo espaços de registro da experiência de leitura, de avaliação e de apropriação da obra pelos usuários, em consonância com perspectivas que valorizam uma representação social e crítica do conhecimento em sua complexidade.

As notas identificadas nos *bookmarks* indicam que esses registros podem contribuir para o enriquecimento da representação dos assuntos presentes na obra, ao mesmo tempo em que fornecem indícios sobre seus contextos de uso pelos leitores, na medida em que funcionam como registros da memória de leitura dos usuários, reunindo descrições, avaliações, emoções e interpretações associadas às *fanfictions*. A ampliação da amostra em estudos futuros poderá trazer elementos relevantes para a compreensão de aspectos recorrentes da experiência de leitura, dos processos de apropriação da obra e dos significados atribuídos pelos usuários ao universo narrativo de Jogos Vorazes.

Outra diferença refere-se à função da representação. Nas bibliotecas, ela atende a finalidades bibliográficas e institucionais, buscando descrever a obra de forma objetiva e consistente, com base em princípios de indexação, padronização e controle terminológico que favorecem a recuperação da informação. No AO3, as *tags* gerais extrapolam a descrição temática, pois também alertam sobre conteúdos sensíveis, sinalizam convenções narrativas e destacam elementos valorizados pela comunidade de leitores. Os *bookmarks*, por sua vez, não se limitam à organização de listas pessoais, funcionando igualmente como registros da experiência de leitura, das avaliações e das interpretações produzidas pelos usuários.

As formas de representação de Jogos Vorazes apontam objetivos, modos de descrição e níveis de subjetividade distintos, embora compartilhem o propósito de tornar visíveis aspectos relevantes da obra. Enquanto as bibliotecas privilegiam a consistência terminológica e a estabilidade dos pontos de acesso, o AO3 favorece a incorporação de significados emergentes da comunidade por meio de processos de folksonomia assistida. Essas características não devem ser compreendidas como excludentes, mas como abordagens complementares, cuja articulação pode contribuir para ampliar as possibilidades de acesso, interpretação e apropriação da obra.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A representação da informação desempenha papel fundamental na organização, recuperação e uso dos conteúdos informacionais, refletindo também dimensões sociais do conhecimento. Nesse contexto, este estudo buscou compreender as diferenças e aproximações entre as formas de representação da obra Jogos Vorazes em bibliotecas e aquelas observadas nas *tags* gerais e nas notas e *tags* dos bookmarks do repositório de *fanfictions* AO3.

Os resultados demonstram que as particularidades dessas formas de representação estão relacionadas aos diferentes processos e objetivos que as orientam: as bibliotecas privilegiam formas controladas de representação como resultado de processos técnicos mediados institucionalmente, enquanto o repositório incorpora mecanismos colaborativos de representação social por meio da folksonomia assistida e dos *bookmarks*. Essa diferença pode ser entendida como indicativa de possibilidades de construção de modelos híbridos de representação, capazes de articular a mediação técnica das bibliotecas à participação dos usuários.

Nesse sentido, os resultados desta pesquisa apontam para a pertinência de ampliar a discussão sobre modelos híbridos de representação da informação, capazes de articular diferentes formas de produção e organização do conhecimento. Um modelo dessa natureza poderia preservar os elementos de controle presentes nas linguagens de indexação utilizadas pelas bibliotecas e, simultaneamente, incorporar mecanismos de participação dos usuários, articulando o controle terminológico às formas colaborativas de representação e possibilitando a incorporação de termos, perspectivas e aspectos temáticos identificados pelo *fandom*.

A articulação ocorreria, por exemplo, mediante a associação entre os cabeçalhos de assunto atribuídos institucionalmente e termos provenientes das contribuições dos usuários, mantendo a distinção entre os diferentes tipos de representação e suas respectivas origens. Nesse arranjo, a linguagem controlada continuaria exercendo sua função de organização e recuperação sistemática da informação, ao passo que as contribuições dos usuários poderiam ampliar as possibilidades de representação ao incorporar termos e perspectivas decorrentes de suas formas de interação com as obras.

Essas contribuições podem ampliar a visibilidade de temas, interpretações e contextos de uso da obra nem sempre contemplados pelos processos tradicionais de indexação. Dessa forma, as bibliotecas poderiam incorporar as perspectivas dos usuários de modo complementar

aos processos de representação, abrangendo outros assuntos e diferentes pontos de vista sobre temas e ampliando as possibilidades de representação e acesso à informação.

REFERÊNCIAS

ARCHIVE OF OUR OWN. **Archive FAQ**. 2026. Disponível em: https://archiveofourown.org/faq?language_id=en. Acesso em: 19 maio 2026.

BARITÉ, Mario Guido. La garantía cultural como justificación en sistemas de organización del conocimiento: aproximación crítica. **Palabra Clave**, La Plata, v. 1, n. 1, 2011. Disponível em: https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/14141. Acesso em: 19 maio 2026.

BEGHTOL, Clare. Universal concepts, cultural warrant and cultural hospitality. *In*: INTERNATIONAL ISKO CONFERENCE, 7., 2002, Granada. **Proceedings** […]. Würz-burg: Ergon Verlag, 2002. p. 45-49.

BLACK, Erin A. **"There's A Tag for That":** An Exploratory Study of Tag Functions in the Archive of Our Own. 2021. Dissertação (Mestre em Ciência da Informação) - Escola de Ciências da Informação e Biblioteconomia, Universidade da Carolina do Norte, Chapel Hill, 2021. Disponível em: https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/14141. Acesso em: 19 maio 2026.

BRANDT, Mariana; MEDEIROS, Marisa Bräscher Basilio. Folksonomia: esquema de representação do conhecimento? **Transinformação**, v. 22, n. 2, 2010. Disponível em: http://repositorio.unb.br/handle/10482/12891. Acesso em: 19 maio 2026.

BULLARD, Julia. Curated folksonomies: three implementations of structure through human judgment. **Knowledge Organization**, [*s. l.*], v. 45, n. 8, p. 643-652, 2018. Disponível em: https://www.imrpress.com/journal/KO/45/8/10.5771/0943-7444-2018-8-643. Acesso em: 19 maio 2026.

CHAUMIER, Jacques. Indexação: conceito, etapas, instrumentos. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, São Paulo, v. 21, n. 1/2, p. 63-79, jan./jun., 1988. Disponível em: https://rbbd.febab.org.br/rbbd/issue/view/57. Acesso em: 19 maio 2026.

COPPA, Francesca. **The fanfiction reader**: folk tales for the digital age. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2017.

CORDEIRO, Rosa Inês de Novais. O delineamento de uma pesquisa em imagens e audiovisuais na Ciência da Informação: o "tagueamento" como quarta dimensão. **Informação & Informação**, v. 23, n. 1, p. 06–30, 2018. Disponível em: https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/informacao/article/view/32581/0. Acesso em: 19 maio 2026.

FERREIRA, Sarah Cristina Costa. **Biblioteca pública infantil e juvenil de Belo Horizonte**: reflexões acerca das ações e projetos de leitura. 2024. 100 p. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) - Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2024. Disponível em: https://repositorio.ufla.br/handle/1/59236. Acesso em: 19 maio 2026.

FUJITA, Mariângela Spotti Lopes; GIL LEIVA, Isidorio (ed.). **Política de indexação**. São Paulo: Cultura Acadêmica; Marília: Oficina Universitária, 2012.

GURSOY, Ayse; WICKETT, Karen; FEINBERG, Melanie. Understanding tag functions in a moderated, user-generated metadata ecosystem. **Journal of Documentation**, Bingley, v. 74, n. 3, p. 490-508, 2018. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/org/science/article/abs/pii/S0022041818000802. Acesso em: 19 maio 2026.

GYHAGEN, Mikael. Comments in tags: examining bookmarking cultures on AO3. **Proceedings from the Document Academy**, v. 9, n. 1, 2022. Disponível em: https://ideaexchange.uakron.edu/docam/vol9/iss1/7/. Acesso em: 19 maio 2026.

JENKINS, Henry. **Textual poachers**: television fans and participatory culture. New York: Routledge, 1992.

LANCASTER, Frederick Wilfrid. **Indexação e resumos**: teoria e prática. 2. ed. Brasília, DF: Briquet de Lemos, 2004.

MEDEIROS, Marisa Bräscher Basilio; CAFÉ, Lígia Maria Arruda. Organização da informação ou organização do conhecimento? *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 4., 2008, São Paulo. **Anais** [...]. São Paulo: ANCIB, 2008. Disponível em: https://skat.ihmc.us/rid=1KR7TM7S9-S3HDKP-5STP/BRASCHER%20CAF%C3%89(2008)-1835.pdf. Acesso em: 19 maio 2026.

OLSON, Hope A. **The power to name**: locating the limits of subject representation in libraries. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2002.

RAFFERTY, Pauline. Tagging. **Knowledge Organization**, [*s. l.*], v. 46, n. 6, 2018. Disponível em: https://www.imrpress.com/journal/KO/45/6/10.5771/0943-7444-2018-6-500. Acesso em: 19 maio 2026.

RILEY, Olivia. **Archive of Our Own and the gift culture of fanfiction**. 2015. Trabalho de Conclusão de Curso – Undergraduate Research Opportunities Program (UROP), University of Minnesota Twin Cities, Minnesota, 2015. Disponível em: https://hdl.handle.net/11299/175558. Acesso em: 19 maio 2026.

SANTARÉM SEGUNDO, José Eduardo; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio. Representação interativa e folksonomia assistida para repositórios digitais. **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, 2011. Disponível em: https://repositorio.usp.br/item/002185656. Acesso em: 19 maio 2026.