

Indexação de imagens em movimento na Plataforma de animes Crunchyroll

Diego de Sousa Regis Assis
saint_singer@hotmail.com

Carolina_de_Souza Santana
carolmagal1@gmail.com

Recebido em: 26/03/26
Aceito em: 05/06/26

Resumo

Os serviços de *streaming* consolidaram-se como produtos de alto consumo na sociedade contemporânea, com especial destaque para as plataformas dedicadas aos animes — séries animadas desenvolvidas no Japão cujo termo, originalmente empregado em seu país de origem para designar qualquer animação, é utilizado internacionalmente para referenciar as produções nipônicas. Este estudo toma como objeto de análise a plataforma Crunchyroll sob a ótica da Arquivologia, partindo do pressuposto de que a descrição e a indexação de documentos audiovisuais são práticas essenciais para garantir a recuperação eficiente da informação. Assim, o objetivo geral consiste em compreender como os animes estão organizados e indexados na referida plataforma. Para tanto, delimitaram-se os seguintes objetivos específicos: descrever a estrutura informacional do sistema; verificar como o conteúdo está organizado; e analisar a indexação de uma amostra intencional. Como estratégia metodológica, adotou-se a observação direta na plataforma, viabilizando uma pesquisa descritiva com abordagem qualitativa. A análise abrangeu a estrutura informacional do *site* e a indexação de uma amostra de produções que apresentam personagens brasileiros. Os resultados constatam que o serviço de busca da Crunchyroll não atende plenamente às necessidades de sua audiência, demandando aprimoramentos. Infere-se que o *streaming* poderia otimizar as palavras-chave utilizadas, indicando termos mais próximos à trama das obras, bem como implementar nuvens de *tags*, em consonância com os estudos de Folksonomia. Conclui-se que a plataforma se configura como um espaço potencial para explorar a indexação de imagens em movimento, evidenciando a necessidade de adensamento de estudos no campo da Arquivologia sobre a temática.

Palavras-Chave: indexação; recuperação de imagem; imagem em movimento; documento audiovisual; Plataforma Crunchyroll; animes.

Indexing of moving images on the Crunchyroll Anime Platform

Abstract

Streaming services have consolidated themselves as high-consumption products in contemporary society, with a particular emphasis on platforms dedicated to anime—animated series developed in Japan. While the term

originally designates any animation in its country of origin, it is used internationally to refer specifically to Japanese productions. Under the lens of Archival Science, this study focuses on the Crunchyroll platform, based on the premise that the description and indexing of audiovisual documents are essential practices to ensure efficient information retrieval. Thus, the general objective is to understand how anime is organized and indexed on this platform. With this perspective, the following specific objectives were established: to describe the platform's information structure; to verify how the content is organized; and to analyze the indexing of a purposive sample. As a methodological strategy, direct observation on the platform was adopted, enabling descriptive research with a qualitative approach. The analysis encompassed the website's information structure and the indexing of a sample of productions featuring Brazilian characters. The findings indicate that Crunchyroll's search service does not fully meet the needs of its audience, requiring improvements. It is inferred that the streaming service could optimize the keywords used by indicating terms closer to the plot of the works, as well as implement tag clouds, in line with studies on Folksonomy. In conclusion, the platform constitutes a potential space for exploring the indexing of moving images, highlighting the need for deeper studies within the field of Archival Science on this topic.

Keywords: indexing; image retrieval; moving image; audiovisual document; Crunchyroll; anime.

1 INTRODUÇÃO

Os serviços de *streaming* são produtos populares que estão conquistando uma boa parcela do público, contudo, vale ressaltar, que popularidade não significa acessibilidade. Estes serviços necessitam do uso de internet, ocorre que uma parte da população brasileira não dispõe deste serviço essencial. Segundo dados do IBGE (2024) – 93,6% dos domicílios particulares permanentes dispõem do serviço, cerca de 74,9 milhões em 2024. Ainda assim, é inegável que os streamings vêm conquistando uma boa parcela de assinantes e se tornando uma nova forma de assistir televisão. Entre as plataformas existentes, escolheu-se a Crunchyroll, pelo fato de ser algo exclusivo para animações japonesas e a mais popular deste nicho.

Animes ou animês, ambas as formas estão corretas, são séries animadas desenvolvidas no Japão. A palavra significa desenho animado e, em seu país de origem, é utilizada para qualquer animação, seja ela oriental ou ocidental. No entanto, internacionalmente, ela é designada para as séries oriundas do país nipônico ganhando assim, uma nova função para o seu uso. Segundo Sheuo Hui Gan (2009), o termo passou a ser utilizado no final da era Meiji (1868-1912), após o país iniciar um intenso processo de modernização, além de um maior contato com nações ocidentais.

Os animes iniciaram suas primeiras aparições em 1913, com curtas-metragens nos cinemas, inspirados por trabalhos estrangeiros. Na década de 1950, Osamu Tezuka - o mais famoso dos escritores de mangá, também conhecidos como mangakás, escreveu obras como Astro Boy (1951) e Kimba, o Leão Branco (1950), que mais tarde seriam adaptadas como animações. Sendo que o primeiro citado foi o início da popularização dos animes na TV japonesa, estreado em 1963. Todavia, o primeiro anime veiculado na televisão nipônica chamou-se Manga Calendar (1962), que não alcançou o sucesso esperado por conta de uma má gestão em sua exibição (Faria, 2008). No Brasil, o gênero conquistou grande repercussão na década de 1980, seguindo nos anos posteriores com a chegada de séries como Os Cavaleiros do Zodíaco; Dragon Ball Z e Pokémon.

Durante a pandemia, houve um crescente interesse do público global por este tipo de animação e, com isso, plataformas como a Crunchyroll viram seus números de assinantes aumentarem consideravelmente. Este aumento foi de 118% entre 2020 e 2021, de acordo com a empresa de consultoria *Parrot Analytics*, com o Brasil sendo o terceiro maior mercado de

consumo deste segmento, fora do Japão e da China, estando atrás apenas dos Estados Unidos e Índia (G1, 2024). Influenciado por esse contexto, um dos autores deste artigo, tornou-se redator de um site de notícias com foco em conteúdo *geek*, que contempla tudo que engloba os animes, filmes, séries, jogos de videogame, quadrinhos e mangás. O veículo chama-se ANMTV – Anime, Mangá e TV. O site possui uma parceria com a plataforma de streaming Crunchyroll, do grupo Sony, com o objetivo de trazer mais reconhecimento para este serviço que foi fundado em 2006 por antigos discentes da Universidade da Califórnia.

O interesse acadêmico por este objeto surge da possibilidade de relacionar o universo dos animes aos preceitos da Arquivologia, que centra seus estudos na organização e representação da informação em diferentes suportes. A análise preliminar da plataforma revelou dificuldades na navegação e na busca, como a repetição de tópicos e a complexidade para localizar títulos específicos. Tal cenário aponta para uma lacuna na organização das imagens em movimento, função que pode ser atribuída aos profissionais da informação (arquivistas e bibliotecários). Diante desse diagnóstico, questiona-se: a indexação de animes na plataforma Crunchyroll permite uma recuperação consistente da informação?

Para responder a essa questão, definiu-se como objetivo geral compreender como os animes na plataforma de *streaming* Chunchyroll estão organizados e indexados. Especificamente, busca-se descrever a estrutura informacional a partir dos metadados encontrados na plataforma e analisar a indexação de uma amostra intencional. A metodologia fundamenta-se na observação direta e na análise qualitativa de metadados, focando em animes que retratam personagens brasileiros para compreender como essa representatividade é refletida nos pontos de acesso do sistema.

2 A IMAGEM EM MOVIMENTO COMO DOCUMENTO

Antes de entender o que é a imagem em movimento, é necessário compreender o que seria uma imagem. De início, temos o entendimento que este termo engloba vários documentos iconográficos e demais ilustrações como pinturas; gravuras; pôsteres; fotografias, entre outros. De acordo com Leonor Areal (2012), a imagem é uma oposição à coisa. Pois ela sempre será a representação de algum outro elemento e ele explica: “porque o que temos à nossa frente é a própria coisa. Uma imagem será, sempre, um processo de mediação: uma representação (a imagem) de um referente (a coisa)”.

Diante disso, a imagem em movimento é um conjunto de imagens que são captadas e colocadas em um suporte e que pode apresentar ou não o som.

qualquer série de imagens captadas e fixadas em um suporte (independente do método de captação das mesmas e da natureza do dito suporte – por exemplo, filmes, fitas, discos, etc. – utilizado inicial e ulteriormente para fixá-las) com ou sem acompanhamento sonoro que, ao serem projetadas, dão uma impressão de movimento e estão destinadas à comunicação ou distribuição ao público ou se produzam com fins de documentação; considera-se que compreendem, entre outros, elementos das seguintes categorias: i. produções cinematográficas (como filmes de longa metragem, curta metragem, filmes de divulgação científica, documentários e atualidades, desenhos animados e filmes educativos); ii. produções televisivas, realizadas por ou para as organizações emissoras; iii. produções videográficas (como as contidas nos videogramas) que não sejam as mencionadas em i e ii (Calil; Xavier, 1981, p. 146-147 apud Vicenzi, 2009, p. 20).

Por isso, a imagem em movimento é um tipo de documentação, neste caso, um documento audiovisual. Segundo Suzanne Briet (2016), um documento é todo indício, concreto ou simbólico, conservado ou registrado, com a finalidade de representar, reconstituir ou provar um fenômeno físico ou intelectual. Dito isso, a animação é um documento por ser um produto

audiovisual que pode fornecer provas de como determinada geração agia ou se interessava. Andréa Vasconcellos (2015) diz: “Os desenhos conseguem articular características dos contos infantis com características da época que foram produzidos. Eles incorporam elementos audiovisuais a fim de dar movimento às imagens”. (Vasconcellos, 2015, p.116).

Um documento audiovisual é um gênero documental que permite ao usuário ver e ouvir as imagens ali presentes. No entanto, como dito acima, não é obrigatório que tenha som no objeto, entretanto é necessário e interessante que as cenas estejam em movimento. Edmondson (1998) diz que o documento audiovisual é uma obra que apela ao mesmo tempo ao ouvido e à visão e consiste numa série de imagens relacionadas e sons acompanhantes registrada em material apropriado.

Contudo, as animações não servem apenas como algo histórico, elas são mídias atuais e podem ajudar a compreender outras culturas. Animações como “O Irmão do Jorel”, série brasileira criada por Juliano Enrico com produção do *Cartoon Network* e a companhia nacional Copa Studio, mostram ao público estrangeiro características do Brasil tais como: conjuntura familiar, socialização entre as pessoas, entre outras questões. O mesmo, pode-se dizer de desenhos animados produzidos por outros países, como é o caso das séries animadas do Japão, onde a cultura nipônica é retratada a todo momento.

Há inclusive na plataforma Crunchyroll, uma categoria denominada “*slice of life*” que pode ser traduzida como o retrato do cotidiano, onde se concentram animes que representam o dia a dia do Japão. Todavia, outros gêneros podem nos mostrar tais comportamentos e difundir com mais propriedade sua cultura ao redor do globo. Andréa Colin, ainda comenta da importância das animações e como elas devem ser utilizadas como fontes de pesquisa:

Assim como as demais produções cinematográficas, as animações também transmitem valores, conflitos, formam referências, possuem traços do momento que foram produzidos e interagem com o imaginário de quem as assistiu. Por isso, podem e devem ser consideradas fontes históricas como as demais obras já há tanto tempo debatidas (Vasconcellos, 2015, p.119).

Esta fala torna a discussão em torno das animações ainda mais significativa, pois reforça que este é um produto relevante para ser utilizado como fonte de estudo para diferentes culturas e pensamentos. O anime é um produto relevante para obter algum tipo de conhecimento sobre o Japão, sobre seu povo, seu idioma, sua culinária, seu modo de viver e sua forma de observar o mundo. Consumir este gênero de animação pode diversificar o seu repertório cultural, além de desenvolver um potencial desejo de aprimorar seu próprio horizonte ao estudar com mais profundidade a cultura ou o idioma japonês.

Como a animação, seja ela ocidental ou oriental, é um tipo documental, o arquivista tem competência técnica, além de conhecimento para lidar com a recuperação, descrição, classificação e armazenamento destes documentos. No que compete à função deste profissional, trabalhando em uma plataforma de *streaming*, pode ser utilizado o processo de representação da informação por meio da descrição documental e indexação, caracterizada pela coleta de metadados referentes ao documento audiovisual. Nestes metadados, podemos citar informações como a sinopse do anime, seu gênero, palavras-chave e itens como idiomas presentes, classificação indicativa, entre outros.

2.1 INDEXAÇÃO E RECUPERAÇÃO DE ANIMES

Um anime nada mais é do que uma animação, ou seja, conteúdo visto em vídeo assim como qualquer outra documentação audiovisual. Para compreender o objeto e realizar um bom processo de indexação, faz-se necessário uma análise criteriosa das imagens vistas em cena, dos diálogos apresentados (caso haja algum sendo apresentado), o tema abordado e outras nuances que possam vir a ser relevantes para uma categorização apropriada e que facilite a sua

recuperação/busca por parte dos usuários da plataforma ou mesmo dos profissionais que precisem lidar com este documento.

Segundo Cordeiro e Amancio (2005), as representações devem conter apresentação e objetivo do personagem principal, além de conflitos descritos por meio dos fatos narrativos ou de personagens. Os autores complementam afirmando que se deve evitar o uso de adjetivos, além de ser ideal o apresentar, o tempo e espaço, e a correlação entre os nomes dos personagens e os respectivos atores que os interpretam. Este modelo de resumo assemelha-se ao sugerido pela Agência Nacional de Cinema (ANCINE), que propõe a elaboração de um pequeno texto conciso ressaltando o protagonista do audiovisual, seus objetivos e conflitos centrais.

Um tópico importante para o entendimento do documento é a análise de conteúdo. Segundo Krippendorff (1990, apud Kobachi, 1996) devemos observar os seguintes itens: a) formulação de dados; b) redução dos dados; c) inferência; d) análise. Com isso, há de se compreender que estes dados não são um fato, mas apenas elementos que representam o documento e são necessários para uma boa indexação do mesmo. Todavia, muitos teóricos não aconselham o uso deste método, preferindo a análise documentária, onde o foco está no texto, padronização terminológica para recuperação do conteúdo informativo do vídeo.

Lancaster (2004), outro importante teórico da indexação, baseia seu princípio em dois aspectos que são complementares, sendo eles a extração de assunto e a elaboração de resumo.

[...] a indexação de assuntos e a redação de resumos são atividades intimamente relacionadas, pois ambas implicam a preparação de uma representação do conteúdo temático dos documentos. o resumidor redige uma descrição narrativa ou síntese do documento, e o indexador descreve seu conteúdo ao empregar um ou vários termos de indexação, comumente selecionados de algum tipo de vocabulário controlado (Lancaster, 2001, p.7).

Para um profissional da Ciência da Informação, a ficha técnica e a sinopse são os itens primordiais na indexação de um documento fílmico. No entanto, uma plataforma de *streaming* prioriza a sinopse e especificações como áudio disponível, legendas e duração do vídeo. O processo de indexação também pressupõe o uso de linguagens documentárias específicas com vistas a padronização terminológica, contudo, os animes são um tipo específico de informação e não há um vocabulário controlado para sua regulamentação, ou seja, a própria plataforma pode gerar um índice de acordo com a linguagem do usuário final para promover uma recuperação da informação com maior consistência. Afinal, a finalidade da Indexação é gerar índices a partir de termos que se tornam pontos de acesso ao conteúdo desejado.

Fazendo uma contra proposição ao controle terminológico, por meio de instrumentos construídos de maneira sistemática como os vocabulários controlados, vale mencionar, os estudos relacionados a Folksonomia ou indexação social; enquanto a indexação apresentada por Lancaster propõe uma extração de termo a partir de listas de vocabulários controlados elaborado por especialistas, na Folksonomia os próprios usuários das plataformas geram termos denominados *tag* (etiquetas). Segundo Santos e Corrêa (2015) a folksonomia pode ser conceituada como o resultado do processo de etiquetagem livre (atribuição de etiquetas, palavras-chave) realizada pelos usuários mediante o emprego de termos provenientes de linguagem natural. Considera-se essa prática como uma alternativa possível para plataformas de streaming, pois as *tags* são amplamente utilizadas em ambientes digitais, representando práticas colaborativas de representação do conteúdo.

2.2 TAXONOMIA EM PLATAFORMAS DIGITAIS

Taxonomia é um termo conhecido entre os biólogos, mas vem sendo difundida entre outros ramos da ciência, principalmente na área da tecnologia. A palavra é uma junção de 'taxis'

que significa organizar; estabelecer uma ordenação e, em um sentido mais amplo, classificar. Enquanto que 'nomia' é definida como método. O termo começou a ser utilizado, de uma forma mais abrangente, em 1995 tornando-se popular, entretanto, sem conseguir uma unanimidade entre os estudiosos. De toda forma, as taxonomias são importantes elementos de portais e sites da internet, servindo para organizar e estruturar os conteúdos ali presentes e desta forma facilitar o acesso do usuário em sua navegação.

O uso de taxonomias em portais dá ao usuário possibilidade de encontrar informação porque elas se apóiam em estruturas de organização que permitem 'avanços e recuos' na busca de informação, as quais refletem seus objetivos e propósitos. Devido a esta peculiaridade, apresentam singularidade no mercado (Gomes, Hagar Espanha, 2014, p. 5).

É perceptível notar que as taxonomias auxiliam bastante o usuário, porém, Gomes (2014) diz que não há um consenso sobre a eficácia do método. Ela justifica sua fala pois de um lado, alguns arquitetos da informação afirmam que uma estrutura rígida impediria o processo do encontro da informação e a taxonomia ajudaria a minimizar a dificuldade. Por outro lado, especialistas em usabilidade defendem o pensamento associativo, que procura conectar ideias que podem parecer desconexas, mas que torna possível criar novas perspectivas e soluções.

Entretanto, a taxonomia consegue agregar informação e conhecimento no ambiente digital. Um site possui uma estrutura classificatória e a utilização da taxonomia conversa perfeitamente com esta estruturação. Gomes (2014, p.15) ainda pondera que o uso deste conhecimento reforça que o ato de classificar auxilia em organizar o conhecimento: "Seu uso em tal ambiente é parte da infraestrutura de conhecimento e de informação e resgata a importância da classificação como meio de organização de conhecimento".

É importante ressaltar que a taxonomia é flexível e deve atender unicamente o desejo do usuário/cliente. Sua função é conversar com o público, utilizando-se de sua linguagem e vocabulário, no caso desta plataforma, a estrutura deve ser criada com a finalidade de facilitar o uso aos fãs de animes que buscam pelo serviço de streaming para assistir e acompanhar seus programas.

A taxonomia é uma teoria comum aos profissionais da informação (bibliotecários e arquivistas) que precisam estruturar um serviço *web*, como uma plataforma de *streaming* que vem se tornando uma realidade cada vez mais presente na vida das pessoas, além de ser uma nova porta para o mercado de trabalho. A autora ainda lista os principais benefícios do uso da taxonomia: estrutura e organiza o conhecimento; organiza produtos e serviços; se constitui como um mecanismo de apoio à gestão; é construída de modo a atender um público particular servindo de interface sistema-usuário por meio da navegação; organiza um conjunto de informações/documentos; facilita as buscas; é utilizada para uso interno como auxílio à indexação; padroniza a terminologia da organização; auxilia o pesquisador a encontrar material fonte; auxilia leitores a localizar informação em um documento; auxilia visitantes da *web* a localizar informação nos recursos disponíveis; auxilia tomadores de decisão a localizar fontes de especialistas, serviços e organizações.

Com isso, fica perceptível a grande vantagem em utilizar a taxonomia no ambiente de um *website* e como esta atitude traz consequências positivas para a instituição, tanto para o gestor ou gestora da mesma quanto para o usuário/cliente.

3 METODOLOGIA

Esta pesquisa caracteriza-se como descritiva e adota uma abordagem qualitativa, visto que se dedica a analisar e interpretar a complexidade dos processos de organização, representação e indexação de conteúdos em ambientes digitais. Como estratégia metodológica, optou-se pela observação direta e sistemática na plataforma de *streaming* Crunchyroll,

ambiente eleito como *corpus* de análise para a coleta de dados e ancoragem das discussões. Essa condução metodológica ampara-se nas diretrizes de Gil (2002).

3.1 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE ANÁLISE DOS DADOS

Na fase exploratória da pesquisa, houve uma tentativa de contato, via e-mail, com a plataforma a fim de verificar a possibilidade de acesso aos seus metadados restritos. Contudo, a ausência de retorno por parte do site inviabilizou, em certa medida, uma análise mais aprofundada de outros atributos associados ao objeto digital (o vídeo do anime propriamente dito). Diante disso, estabeleceu-se como critério para a seleção do objeto de estudo uma amostra intencional (Santos, 2025) da subcategoria "música", cuja produção apresentasse personagens brasileiros. Com base nesses parâmetros, selecionou-se o anime *Narenare -Cheer for you!*

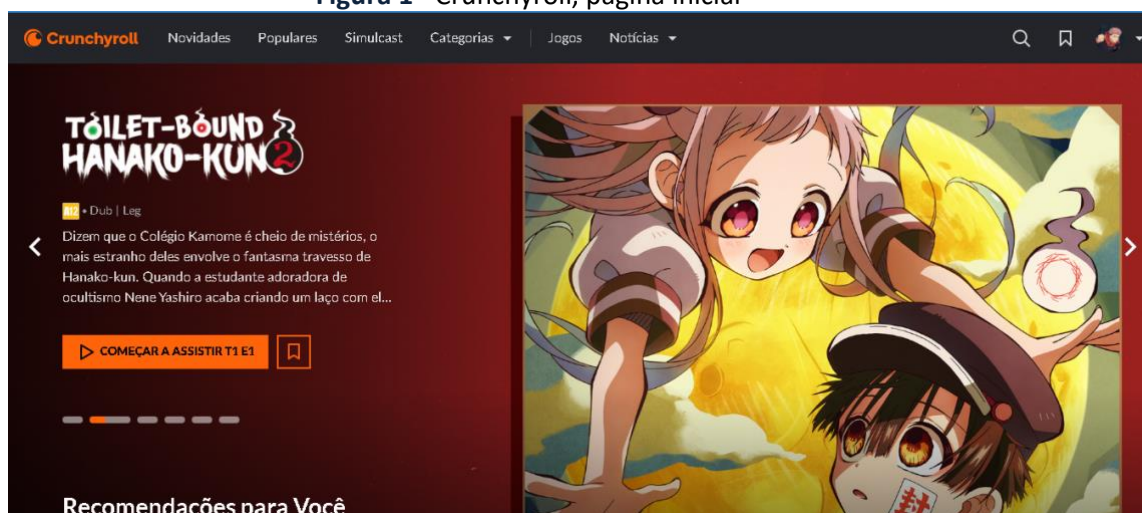
No período de 1º a 20 de maio de 2025, realizou-se a observação sistemática da estrutura informacional do site para compreender a organização de seus conteúdos, bem como a análise do resumo, da classificação, dos metadados associados e da indexação atribuída à obra selecionada. A partir desse mapeamento, elaborou-se uma modelagem das categorias e subcategorias identificadas (Figura 2) e procedeu-se à coleta dos dados para subsidiar as discussões propostas.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO

A Crunchyroll é um *streaming* de nicho, seu principal foco são as animações japonesas, além de algumas produções em *live-action* (filmes e séries); shows e clipes de artistas nipônicos. A empresa pertence ao grupo Sony e vem crescendo gradualmente, tanto em número de assinantes quanto em acervo para o seu catálogo.

A plataforma possui um design atrativo, semelhante a outros serviços de *streaming*. Em seu topo, podemos observar seis itens: Novidades; Populares; *Simulcast*; Categorias; Jogos e Notícias. Neste mesmo espaço, mais para a direita, há um ícone de busca, onde o usuário pode conferir sua lista (séries que pretende assistir) e o histórico dos episódios e demais produções acompanhadas ou que está acompanhando. Ainda há o ícone do perfil pessoal do cliente, onde pode-se observar detalhes sobre a conta assinada, alterar foto do perfil, observar as configurações, além de também conseguir acessar sua lista e histórico de uso. É possível também clicar em sair, caso deseje desconectar-se da conta (Figura 1).

Figura 1 - Crunchyroll, página inicial



Fonte: dados da pesquisa, 2025

No corpo da página inicial, vemos um grande *banner* onde as principais novidades são colocadas em destaque. Podem ser relacionados as estreias na plataforma, há filmes que o serviço lançará nos cinemas ou sobre sua premiação ou algum outro evento de destaque. Em seguida, vem o ‘Recomendações para Você’, com os títulos presentes no catálogo que podem chamar a atenção do usuário, mediante os programas anteriores que ele assistiu.

Abaixo, está o ‘Continue Assistindo’, item presente nas demais plataformas, com as séries que o cliente está acompanhando. Cortando a página no meio, outro *banner*, mas desta vez sendo algo estático, mas com o mesmo objetivo de anunciar algo importante dentro do próprio serviço. Assim como ocorre nas categorias, aqui também vê-se algumas coleções temáticas, com animes que sejam coerentes com o tema proposto, por exemplo: “Coleção dos anos 90”, onde serão sugeridos títulos que foram produzidos nesta década.

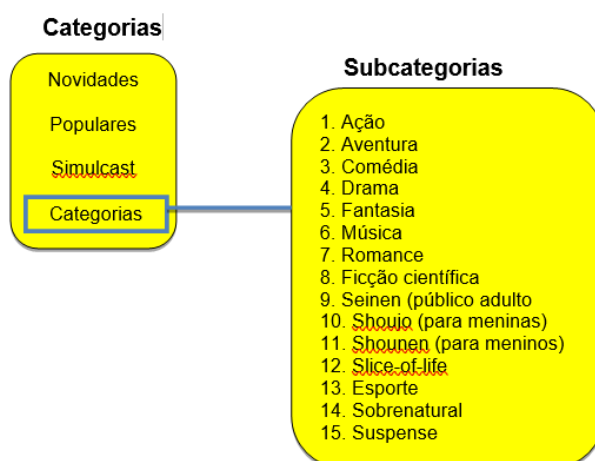
Ao chegar no final, somos apresentados a mais quatro itens: Navegação, onde o cliente pode acessar séries populares, séries em *simulcast*, calendário de lançamentos, notícias e jogos; Contate-nos, com seus perfis em diferentes redes sociais como Facebook, X (antigo Twitter), Instagram, TikTok e YouTube; Crunchyroll, onde pode-se acessar o ‘sobre’ e saber sobre o que é a plataforma, centro de ajuda, termos de uso, política de privacidade, ferramenta de consentimento de *cookies*, solicitações de imprensa, *advertising inquiries*, baixe o *app*, resgatar códigos e vaga; por fim, tem a Conta, com trocar de perfil, fila, crunchylistas, histórico, minha conta e sair.

Para concluir, há a logomarca da Sony Pictures e ao lado a marca Crunchyroll, indicando ser um produto registrado da Sony. Há também a opção de mudar o idioma, de acordo com o país que o usuário reside.

4.2 MACRO ESTRUTURA DE ORGANIZAÇÃO DAS INFORMAÇÕES NA PLATAFORMA CRUNCHYROLL

Para uma melhor compreensão sobre como as informações estão organizadas na plataforma, foi feita uma análise das categorias de informação e modelada a seguinte estrutura (Figura 2):

Figura 2 - Modelagem parcial de apresentação das informações na plataforma



Fonte: Dados da Pesquisa, 2025

Como podemos observar, a plataforma organiza suas informações em quatro grandes categorias e, a partir destas derivam mais quinze subcategorias subordinadas. Para efeito de estudo e recorte da pesquisa, a subcategoria 6. *Música* é de onde será retirada a amostra do anime que será analisada. O serviço oferece diversos gêneros de animação, tais como: ação; aventura; comédia; drama; fantasia; música; romance; ficção científica; *seinen*; *shoujo*; *shounen*; *slice of life*; esportes; sobrenatural e suspense.

É interessante notar algumas terminologias utilizadas neste cenário das animações japonesas que são comuns ao público-alvo, entretanto, podem causar confusão naqueles que não estão familiarizados com este tipo de programa. O termo *seinen*, por exemplo, trata-se de animes voltados ao público adulto - apresentando um tom maior de seriedade e drama ou mesmo um nível maior de violência gráfica.

As produções *shoujo* são voltadas para jovens garotas, mais precisamente para crianças e adolescentes. Com protagonismo de mulheres, é comum que essas histórias tenham um foco em romance, todavia, a ação também pode fazer parte - como ocorre no subgênero das Garotas Mágicas. Por outro lado, o *shounen* tem como alvo os garotos e apresentam histórias com foco em lutas e amizades. Os títulos mais populares costumam ser deste gênero, por conseguir agradar uma audiência diversa, além de vender seus produtos com uma maior facilidade.

O *Slice of Life* tem como objetivo mostrar a vida cotidiana dos japoneses. São animes que apresentam uma estrutura familiar ou um grupo de amigos passando por amores, problemas e diversões mundanas. Neste segmento, não ocorrerão lutas épicas ou viagens para outro mundo.

Ainda comentando sobre a categoria, é possível observar que a partir da modelagem proposta, algumas das subcategorias se repetem. Além de 'Novidades' e 'Populares', vemos ação; aventura; drama e romance surgindo em vários dos gêneros ali presentes. Assim como subclasses que apenas surgem em um único gênero como o Harém, que consiste em uma trama onde vemos um protagonista masculino rodeado por personagens femininas que possuem sentimentos por ele.

Estas repetições, ou falta delas, ocorrem devido a pertinência do conteúdo onde ele encontra-se inserido. O já citado Harém é um bom exemplo, combinando perfeitamente como parte de 'Romance' por apresentar um relacionamento amoroso entre os personagens.

Importante ressaltar que o processo de organização de informação em uma plataforma parte de uma taxonomia (Gomes, 2014) pela sua natureza classificatória, a taxonomia padroniza o vocabulário utilizado e facilita na recuperação da informação. No caso da *Crunchyroll*, é possível localizar algum anime observando a categoria/gênero ao qual está atrelado, fazendo uso de terminologias conhecidas deste público que assiste à animações japonesas. No entanto, o serviço ainda carece de uma melhor forma de busca, como a utilização de palavras-chaves, todavia, há um vocabulário próprio que atende a este universo presente na plataforma.

4.3 ANÁLISE DOS METADADOS DO ANIME *NARENARE -CHEER FOR YOU!*

Com o objetivo de exemplificar melhor o objeto estudado, no caso a plataforma *Crunchyroll*, será realizada uma análise de uma série de anime que foi selecionada em seu catálogo. A produção chama-se *Narenare -Cheer For You!* e pertence ao gênero 'Música', além de incluir um personagem brasileiro em sua trama com vista a observar sobre como os japoneses enxergam o brasileiro e apresentam possíveis estereótipos, também será devidamente relatada na descrição.

Figura 3 - Página inicial do anime *Narenare -Cheer For You!* na plataforma *Crunchyroll*.



Fonte: Dados da pesquisa, 2025

Na página inicial do anime, observou-se a presença de metadados como a classificação indicativa (apropriada para maiores de 10 anos), a indicação de formato (legendado) e o gênero principal (música). Há um sistema de avaliação por estrelas alimentado pelos usuários, variando de 1 (ruim) a 5 (excelente). A interface disponibiliza ícones de interação para salvar a obra na fila de exibição, adicionar a listas personalizadas, compartilhar via e-mail e redes sociais, além de marcar a produção como "já assistida".

A plataforma disponibiliza um breve resumo da trama, que descreve satisfatoriamente o enredo principal. Ao lado da sinopse, constam informações técnicas adicionais. Identificou-se que a informação sobre o áudio original em japonês é exibida em inglês ("*Japanese*") em uma interface localizada no Brasil. Em termos de usabilidade e acessibilidade linguística, é recomendável que tais metadados sejam totalmente localizados para o idioma do usuário.

Quanto às legendas, a plataforma discrimina os idiomas disponíveis: português (Brasil), inglês, espanhol (América Latina), espanhol (Espanha), francês, italiano, russo e árabe. Consta ainda o detalhamento justificativo da classificação indicativa (presença de violência) e a reiteração do gênero.

Assim como ocorre nos demais serviços de *streaming*, há indicação de séries com uma temática semelhante no final da página. Tratando-se de sua categoria, o anime também poderia estar inserido no gênero *slice-of-life*, pois o mesmo apresenta um conteúdo que se encaixa nessa classificação. Tendo em vista o que Gomes (2014) apresenta sobre estruturas navegacionais, o enriquecimento dessas categorias taxonômicas garantiria ao usuário maior flexibilidade na busca, permitindo movimentos de "avanços e recuos" no sistema.

Na trama de *Narene-Cheer for you*, vemos um grupo de estudantes em vidas relativamente pacatas e com foco em seu cotidiano. Este não é um anime onde o fantástico dita as regras da narração, pelo contrário, é algo calmo e sem agitações. Neste grupo, ainda se percebe a personagem Anna Aveiro Nakamura dos Santos Moreira Cuccittini que é brasileira e fala com um sotaque acentuado. Anna é alegre e desinibida e, por ser brasileira, costuma cumprimentar suas colegas com abraços e beijos na bochecha, o que acaba causando situações desconfortáveis, por estes não serem hábitos comuns no Japão. Diante das situações, ela sempre acaba sendo recriminada por sua amiga Nodoka. As cenas refletem bem o choque cultural entre duas nações com comportamentos tão distintos.

Abaixo, há um breve resumo da trama do anime e corresponde bem ao que foi possível verificar no conteúdo do mesmo. Se for comparar com alguns outros serviços de *streaming*, a descrição do programa foi realizada de forma satisfatória. Ao lado do resumo, há mais informações. É esclarecido que o áudio está em japonês, porém, escrito em inglês - para um serviço localizado no Brasil, é importante que informações deste tipo estejam no idioma do país, ao menos, traduzido para cada um dos idiomas presentes na legendagem. Logo abaixo, estão os idiomas presentes na legenda: português (Brasil); inglês; espanhol (América Latina); espanhol (Espanha); francês; italiano; russo e árabe. Mais uma vez, há a classificação indicativa e o motivo do porquê desta classificação, neste caso, seria por conter possíveis cenas de violência. Por fim, há o gênero que é música.

Estes itens são essenciais, entretanto, faz falta a informação de possíveis palavras-chave que ajudem o cliente a encontrar com uma maior facilidade a animação que deseja assistir. No serviço de busca, esta falta fica visível pois há uma dificuldade do sistema em encontrar série x ou y e este é um problema observado em todos os animes, séries e filmes presentes no *streaming*. Se guiar apenas pelo gênero ou nome da produção, pode demandar um possível desinteresse do cliente em continuar buscando a animação desejada. Outro ponto a ser comentado é a falta do nome do estúdio que produziu a série ou de seu criador. É interessante que esta informação esteja ali presente, diante da reputação de algumas companhias que produzem estas animações, poderia até alavancar os números de visualizações dentro do sistema. Também não consta a data que o anime foi inserido na plataforma, pelo menos que não esteja visível ao usuário.

A ausência de um índice de assuntos e de palavras-chave individuais por obra compromete a recuperação da informação. Como postula Lancaster (2004), as palavras-chave atuam como pontos de acesso cruciais que otimizam e encurtam o percurso do usuário até a informação desejada.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao retomar o objetivo geral da pesquisa de compreender como os animes na plataforma de *streaming* Crunchyroll estão organizados e indexados, pode-se observar que a Crunchyroll possui uma forma própria de indexar as animações japonesas em seu catálogo. Contudo, o método mostra-se insuficiente para buscas refinadas, evidenciando uma aparente priorização de algoritmos automatizados de recomendação em detrimento do tratamento e enriquecimento manual de metadados e pontos de acesso.

As palavras-chave deveriam ser revistas e expandidas a partir da inserção de novos conceitos com maior proximidade semântica em relação às tramas das obras, otimizando a precisão do sistema de recuperação da informação. Tais índices temáticos poderiam ser apresentados de forma visível aos usuários por meio de nuvens de *tags* ou listas de assuntos controladas.

Dada a especificidade das animações japonesas, que possuem categorias de gênero inexistentes nas produções ocidentais (como *shounen*, *shoujo* e *slice of life*), seria profícuo o desenvolvimento de um vocabulário controlado específico para o segmento. Além disso, sob a perspectiva arquivística e de tratamento documental, metadados de proveniência e produção — tais como estúdio responsável e ficha técnica de dublagem nacional — deveriam integrar os pontos de acesso principais, valorizando o mercado local de localização de mídia em detrimento de informações de dublagens estrangeiras sem utilidade para o público brasileiro.

Em suma, constata-se que o serviço de busca da Crunchyroll não atende plenamente às necessidades de recuperação de sua audiência. A incorporação de princípios da Folksonomia e o refinamento taxonômico representam caminhos necessários para a otimização da plataforma. Por fim, reforça-se que o ecossistema dos *streamings* de animação constitui um campo fértil e de grande potencial para a investigação científica sobre a indexação de imagens em movimento, demandando o adensamento de pesquisas e discussões teóricas no campo da Arquivologia.

REFERÊNCIAS

- AREAL, Leonor. **O Que É Uma Imagem?** 2012. Disponível em: <https://iconline.ipleiria.pt/entities/publication/676b31a4-4414-4dd0-b29f-ca0548ac9f2b>. Acesso em: 04 mar. 2026.
- BRIET, Suzanne. **O Que é a Documentação?** Brasília: Brique de Lemos Livros, 2016. 118 p. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5389052/mod_resource/content/1/O_que_%C3%A9_a_documenta%C3%A7%C3%A3o_Parapublicar.pdf. Acesso em: 15 nov. 2022.
- CORDEIRO, Rosa Inês de Novais; AMÂNCIO, Tunico. Análise e representação de filmes em unidades de informação. **Ciência da Informação**, [S.L.], v. 34, n. 1, p. 89-94, jan. 2005. IBICT. <http://dx.doi.org/10.1590/s0100-19652005000100010>.
- EDMONDSON, R. **Uma filosofia de arquivos audiovisuais**. Paris: UNESCO/UNISIST, 1998. p.1-42.

FARIA, Mônica Lima de. **História e narrativa das animações nipônicas**: algumas características dos animês. Actas de Diseo, v. 5, p. 150-157, 2008.

GAN, Sheuo Hui. **To be or not to be**: The controversy in Japan over the 'Animê' label. In: DOBSON, Nichola (Ed.). **Animation Studies**. Valencia (EUA): Society for Animation Studies, p.35-43, v.4.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Hagar Espanha. **Taxonomia e a Web, Construção e Uso**. Conexão Rio, [s. /], p. 1-28, set. 2014. Disponível em: <https://www.conexaorio.com/bit/taxonomianaweb.pdf>. Acesso em: 20 mar. 2025.

KOBASHI, Nair Yumiko. Análise Documentária e Representação da Informação. **Informare**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 5-27, jul. 1996.

LANCASTER, F.W. **Indexação e Resumos**: teoria e prática. Brasília: Brique de Lemos Livros, 2004. Disponível em: <https://bibliotextos.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/07/livro-indexac3a7c3a3o-e-resumos-teoria-e-prc3a1tica-lancaster.pdf#page=3.00>. Acesso em: 10 jul. 2025.

SANTOS, Adriana Barbosa. **Formas de Amostragem**. Disponível em: <https://www.ibilce.unesp.br/Home/Departamentos/CiencCompEstatistica/Adriana/formas-de-amostragem.pdf>. Acesso em: 21 out. 2025.

SANTOS, Raimunda Fernanda dos; CORRÊA, Renato Fernandes. A folksonomia e a representação colaborativa da informação em ambientes digitais. **Tendências da Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação**, v. 8, n. 1, 2015.

VASCONCELLOS, Andréa Colin. **Desenho animado, uma fonte histórica**. 2015. 14 f. Tese (Doutorado em História) - Departamento de História, Colégio Pedro II, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: file:///C:/Users/usuario/Documents/aalmeida,+9_artigo_DESENHO+ANIMADO.pdf. Acesso em: 4 março. 2026.

VICENZI, Maíra Helena de Souza. **A Representação de Imagens em Movimento**. Repositório Ufsc, Florianópolis, p. 1-59, dez. 2009. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/120316/284653.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 25 mar. 2025.