

Comportamento informacional de leitores de histórias em quadrinhos: reflexões iniciais

Ana Paula Matos Bazílio (UFF) - anapaulambazilio@yahoo.com.br

Maria Jaciara de Azeredo Oliveira (UFF) - cobaindoor@ig.com.br

Nanci Gonçalves da Nóbrega (UFF) - n2g1.nobre@gmail.com

Resumo:

O trabalho representa um fragmento da pesquisa de Mestrado desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Ciência da informação da Universidade Federal Fluminense. Pretende refletir sobre os interesses dos leitores de histórias em quadrinhos buscando subsídios em pesquisa de campo, nos estudos de usuários e de comportamento informacional. O que motiva um leitor de quadrinhos a buscar informação? Que caminhos ele percorre? Como definir este tipo de leitor? Tais questões permeiam nossas reflexões e nos convidam a pensar sobre a importância do desenvolvimento de coleções de quadrinhos nos espaços informacionais, nosso real objeto de pesquisa de Mestrado. Pesquisa de cunho qualitativo e exploratório cujas estratégias metodológicas utilizadas foram a observação direta nos espaços informacionais e a coleta de dados obtida por meio de entrevistas individuais feitas através de questionário semi-estruturado, combinando perguntas abertas e fechadas. A partir de busca no campo teórico utiliza o Modelo de Wilson revisado (1997) juntamente com as categorias de usuários descritas por Vergueiro (2005) como base para a elaboração de um modelo que se aplique aos usuários de HQs. Destaca como resultados os diferentes níveis de satisfação do usuário de acordo com o seu perfil em contextos informacionais diversos. E por fim aponta o prazer da leitura e a relação de afeto entre o leitor e as HQs como fatores a se considerar no desenvolvimento do trabalho nas unidades de informação.

Palavras-chave: *Comportamento informacional. Estudos de usuários. Histórias em quadrinhos.*

Área temática: *Temática II: Transcompetências: diferenciais dos usuários e do profissional da informação*

Comportamento informacional de leitores de histórias em quadrinhos: reflexões iniciais.

Resumo:

O trabalho representa um fragmento da pesquisa de Mestrado desenvolvida no Programa de Pós-Graduação em Ciência da informação da Universidade Federal Fluminense. Pretende refletir sobre os interesses dos leitores de histórias em quadrinhos buscando subsídios em pesquisa de campo, nos estudos de usuários e de comportamento informacional. O que motiva um leitor de quadrinhos a buscar informação? Que caminhos ele percorre? Como definir este tipo de leitor? Tais questões permeiam nossas reflexões e nos convidam a pensar sobre a importância do desenvolvimento de coleções de quadrinhos nos espaços informacionais, nosso real objeto de pesquisa de Mestrado. Pesquisa de cunho qualitativo e exploratório cujas estratégias metodológicas utilizadas foram a observação direta nos espaços informacionais e a coleta de dados obtida por meio de entrevistas individuais feitas através de questionário semi-estruturado, combinando perguntas abertas e fechadas. A partir de busca no campo teórico utiliza o Modelo de Wilson revisado (1997) juntamente com as categorias de usuários descritas por Vergueiro (2005) como base para a elaboração de um modelo que se aplique aos usuários de HQs. Destaca como resultados os diferentes níveis de satisfação do usuário de acordo com o seu perfil em contextos informacionais diversos. E por fim aponta o prazer da leitura e a relação de afeto entre o leitor e as HQs como fatores a se considerar no desenvolvimento do trabalho nas unidades de informação.

Palavras-chave: Comportamento informacional. Estudos de usuários. Histórias em quadrinhos.

Área Temática: Temática II: Transcompetências: diferenciais dos usuários e do profissional da informação

1 INTRODUÇÃO:

Este estudo inicial busca refletir sobre os interesses e os espaços nos quais o usuário de quadrinhos (HQs) transitam à procura, tanto do material propriamente dito, como de informações sobre questões relacionadas ao enredo, aos autores e lançamentos de HQs.

Pretendeu-se intensificar, assim, nossas pesquisas de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação da Universidade Federal Fluminense (PPGCI/UFF) a partir do trabalho feito em disciplina do referido Programa, que tratava sobre estudos de usuários. Nesse sentido, buscou-se agregar aspectos

teóricos dos estudos de usuários ao desenvolvimento de coleções de HQs. Para observar como este tipo de acervo é trabalhado, procuramos investigar o perfil deste leitor nos espaços informacionais, no caso, uma biblioteca pública e uma loja comercial frequentada por aficionados do tema.

O campo da pesquisa foi, então, a Biblioteca Estadual de Niterói (BPN) e a loja de *card games* Dragão da Torre, também em Niterói, para observação dos usuários, do espaço e aplicação do questionário.

Como temos verificado em nossas pesquisas, ainda é incipiente o estudo sobre as HQs e seus usuários e hábitos informacionais. O que nos levou a iniciar este trabalho exploratório e qualitativo sobre as HQs e seus leitores.

Para a consecução de nossos objetivos, as estratégias metodológicas foram a observação direta e a coleta de dados obtida com algumas entrevistas individuais feitas através de questionário semi-estruturado, combinando perguntas fechadas e abertas.

2 HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Segundo Vergueiro (2005) desde o final da década de 1960 as HQs estão se tornando cada vez mais objeto de pesquisas acadêmicas, o que levou muitas bibliotecas a inserirem este tipo de material em seus acervos. Na visão do autor, entretanto, na maioria das vezes esta inserção é feita de forma equivocada, devido tanto ao preconceito ainda existente por parte de alguns profissionais, quanto ao desconhecimento da especificidade e tipologias deste material, e dos usuários das HQs.

Com base neste pensamento de Vergueiro (2005), nossa proposta aqui é investigar dois espaços nos quais o leitor de quadrinhos busca informação, e a partir do material empírico somado ao encontrado na literatura pesquisada, elencar categorias para um possível modelo de comportamento informacional que leve em conta as características deste tipo de usuário.

Apesar do campo empírico diferente, o estudo de Cruz *et al* (2011) foi adicionado às nossas reflexões. Nele, os autores afirmam a respeito do comportamento dos usuários de informação musical que, como “Uma expressão de arte e ao mesmo tempo um objeto informacional, a Música [...] é muito mais voltada para aspectos emocionais e conectivos do dia a dia das pessoas do que,

necessariamente, um elemento usado para solucionar uma carência de informação” (p.11). Por analogia, o mesmo podemos dizer das HQs, que se constituem em uma fonte de informação e uma forma de expressão artística, aliado ao fato que o leitor busca tanto um nível de verticalização de conhecimentos sobre a indústria editorial que não é comum em usuários de outras mídias, mas, principalmente, satisfazer sua vontade de lazer – elemento fundamental neste tipo de leitura.

Desta forma, nos propomos a pensar um possível modelo que busque dar conta da especificidade dos usuários de quadrinhos.

Mas como poderíamos categorizar este tipo de usuário? Como definir suas necessidades informacionais?

2.1 O usuário de quadrinhos

Segundo Oddone e Martínez-Silveira (2007) “as necessidades informacionais geralmente se originam de situações relacionadas às atividades profissionais de cada indivíduo” (p.120). Porém, como dito anteriormente, nem sempre este é o impulso inicial de busca por parte dos leitores de HQs. Geralmente está ligado ao prazer do entretenimento. Neste caso, quais critérios deveriam ser usados para definir suas necessidades informacionais?

Um primeiro passo seria categorizar os tipos de leitores de HQs para se ter um panorama da diversidade de perfis existentes. Vergueiro (2005, p.11), com base em autores como Baron-Carvais (1989), Pustz (1999) e Schelly (c2001), estabelece as seguintes categorias de leitores de HQs:

- a) **Eventuais**: leem histórias em quadrinhos da mesma forma que outras modalidades de leitura e buscam entretenimento geral;
- b) **Exaustivos**: leem apenas histórias em quadrinhos mas não fazem qualquer tipo de seleção;
- c) **Seletivos**: tem predileção apenas por determinados gêneros, personagens ou autores. Leem tudo o que é publicado em sua área de interesse e buscam fazer a correlação de suas leituras com outros meios de comunicação de massa;
- d) **Fanáticos**: não apenas leem as histórias de seus personagens e títulos prediletos, como também procuram saber o máximo possível sobre eles, Muitas vezes, são colecionadores de tudo que diga respeito à sua predileção;
- e) **Estudiosos**: estudam suas características e relações com outros meios de

comunicação, com outros aspectos da vida social ou sob o ponto de vista de sua aplicação em determinadas ciências ou atividades.

O autor também destaca que a compreensão dessas peculiaridades dos leitores é vital para o estabelecimento de serviços de informação que visem atendê-los com eficiência (VERGUEIRO, 2005, p.9).

Assim, como estudar este usuário de perfil tão múltiplo?

3 ESTUDOS DE USUÁRIO E COMPORTAMENTO INFORMACIONAL

De acordo com Gonzalez Teruel (2005) os estudos de usuários podem ser conceituados como investigações sistemáticas das características, necessidades, condutas e opiniões dos usuários (potenciais e reais) dos sistemas de informação.

Figueiredo (1994) também destaca que “Estudos de usuários são investigações realizadas para conhecer as necessidades de informação dos usuários ou para avaliar o atendimento das necessidades de informação pelas bibliotecas e pelos centros de informação” (p.79).

É só a partir de 1980 que os estudos de usuários deixam de evidenciar os sistemas de informação e passam a privilegiar as perspectivas dos usuários, pois nos anos 80 ocorre a passagem do paradigma epistemológico tradicional, que tem o foco no sistema de informação, para o paradigma atual, que é orientado para o usuário. Os sujeitos passam a ser o principal foco das pesquisas. Os profissionais da informação começam a questionar por que os usuários buscam e utilizam a informação; a indagar, assim, sobre **o comportamento informacional** de seus usuários.

Wilson (2000)¹ explica que comportamento informacional

“É todo comportamento humano relacionado às fontes e canais de informação, incluindo a busca ativa e passiva de informação e o uso da informação. Isso inclui a comunicação pessoal e presencial, assim como a recepção passiva de informação”. (WILSON, 2000 apud MARTINEZ-SILVEIRA, ODDONE, 2007, p.121).

¹ WILSON, T.D. Human information behavior. **Informing Science Research**, v.3, n.2, p. 49-55, 2000.

Um exemplo disso seria a transmissão ao público quando este assiste aos comerciais de TV sem qualquer intenção específica em relação à informação fornecida.

Autores como Pettigrew, Fidel e Bruce (2001)², além de Wilson (2000) definem “o comportamento informacional como as atividades que envolvem as necessidades dos sujeitos e de como buscam, usam e transferem a informação em diferentes contextos.” (*apud* GASQUE, COSTA, 2010, p. 29).

Foram desenvolvidos modelos que ilustram e sintetizam o comportamento informacional dos usuários. De acordo com Gonzalez Teruel (2005) com base em Jarvelin e Wilson (2003) “os modelos conceituais podem ser mais amplos e fundamentais que uma teoria científica já que expõem as condições prévias para uma formulação teórica” (p.95). Desta forma ao aplicar um modelo de comportamento de informação para interpretar os dados coletados sobre o processo de busca e o comportamento dos leitores de HQs, pretendemos buscar subsídios para um melhor entendimento deste tipo de usuário, o que facilitaria a elaboração futura de instrumentos para o atendimento deste público de forma eficaz, assim como criar teorias sobre o assunto, como, por exemplo, a motivação para a busca de informação (Wilson, 1981) e a conduta da busca de informação (Wilson, 1997).

De acordo com González Teruel (2005), Wilson (1981) destaca que a primeira necessidade de informação não é só uma necessidade primária, mas surge motivada por outras mais básicas. A segunda necessidade é quando o indivíduo busca a informação e encontra uma série de barreiras, ambas dependendo de variáveis pessoais, interpessoais e do entorno.

As áreas tratadas em um estudo de usuário significam um usuário que antes da percepção de uma necessidade de informação, tem uma conduta que o levará a

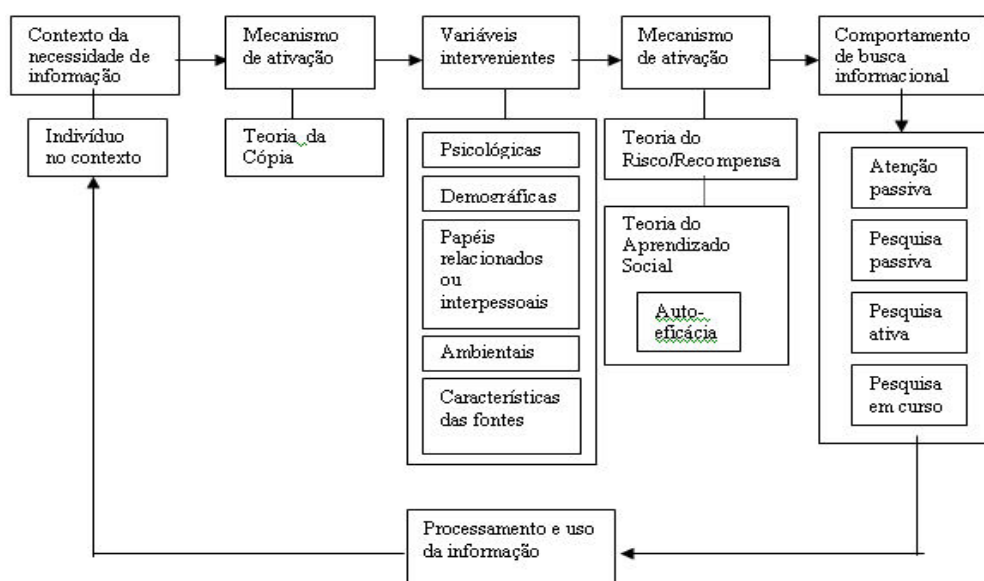
- Realizar uma demanda a um sistema de informação formal, tal como uma biblioteca ou centro de documentação;
- Demandar informação a outros tipos de fontes de informação. (Wilson, 1981).

² PETTIGREW, Karen E.; FIDEL, Raya; BRUCE, Harry. Conceptual frameworks in information behavior. **Annual Review of Information Science and Technology**, v. 35, p. 43-78, 2001.

Este autor criou um modelo de comportamento informacional inspirado nas necessidades fisiológicas, cognitivas e afetivas dos indivíduos. O contexto dessas necessidades seria configurado pelo próprio indivíduo, pelas demandas de seu papel na sociedade e pelo meio ambiente em que sua vida e seu trabalho se passam. As barreiras que interferem na busca de informação surgiriam deste mesmo contexto, sendo a necessidade de informação considerada o principal fator de seu modelo.

Wilson expandiu o seu esquema proposto em 1981. No novo modelo, Wilson (1997), inseriu o comportamento de busca em sistemas de informação, além de propor conexões com outros domínios, incluindo Psicologia, Comunicação em Saúde e pesquisa para leigos.

Figura 1: Modelo de Wilson revisado (1997).



Fonte: MARTÍNEZ-SILVEIRA, Martha, ODDONE, Nanci. Necessidades e comportamento informacional: conceituação e modelos (2007)

No estudo de 1997, Wilson afirmou que “necessidade de informação” seria um conceito ultrapassado trocando o termo por “comportamento de busca por informação”.

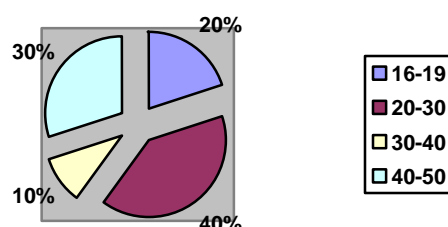
No caso dos leitores de quadrinhos podemos dizer que a motivação e o comportamento para a busca por informação parecem estar vinculados a fatores psicológicos e afetivos, relacionados ao prazer da leitura.

4 A PESQUISA COM LEITORES DE HQs

A elaboração do questionário por nós aplicado baseou-se na proposta de Ramos (2008) privilegiando dados qualitativos e quantitativos. Trabalhamos com uma amostra de 10 usuários (os frequentadores da Biblioteca Estadual de Niterói e os da loja Dragão da Torre)

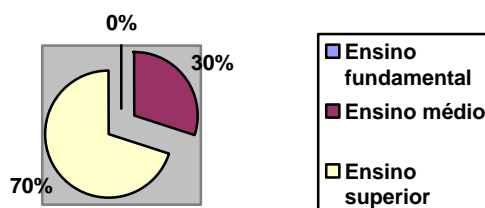
O primeiro campo de informações que consideramos foi o que tratava dos dados gerais de identificação do usuário expostos nos gráficos abaixo.

GRÁFICO 1; Idade



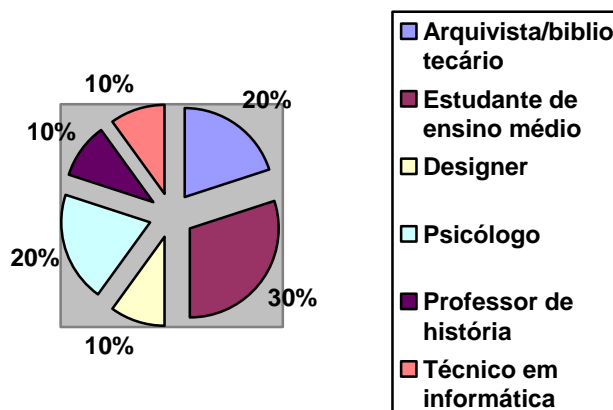
A faixa etária predominante entre os usuários entrevistados foi de 20-30 anos, embora outras faixas apresentem representação significativa dentro do universo pesquisado.

GRÁFICO 2: Escolaridade



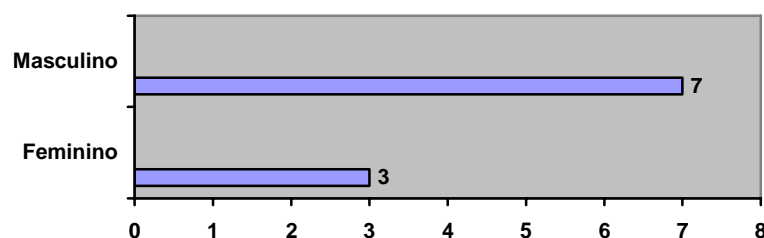
Os entrevistados em sua maioria possuem nível superior, nenhum de ensino fundamental e dos três de ensino médio um possui formação técnica.

GRÁFICO 3: Profissão



Neste campo os resultados se apresentaram muito variados. E apesar de trabalharmos com uma amostra pequena para referenciar o que encontramos nas reflexões de Vergueiro (2005) e Ramos (2008), supomos que se deve ao fato não apenas das HQs trabalharem com temáticas transversais a diversas áreas do conhecimento, como também à diversidade de gêneros e títulos disponíveis no mercado.

GRÁFICO 4: Sexo³

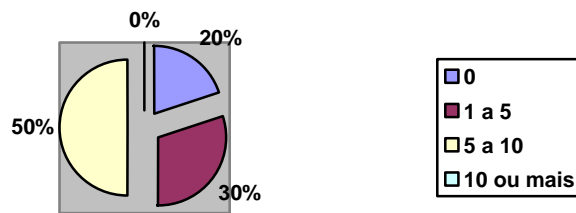


A maioria dos usuários era do sexo masculino. E na loja comercial, que é ambiente mais especializado, o fluxo de indivíduos do sexo masculino era intenso.

O segundo campo que trabalhamos no questionário foi o referente aos interesses e usos das histórias em quadrinhos.

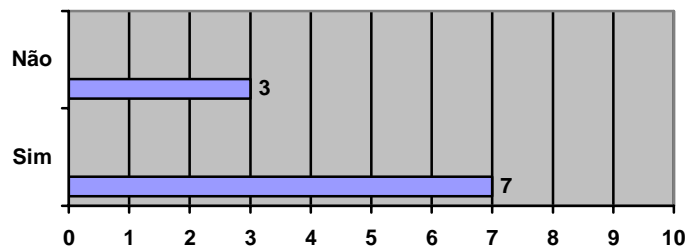
³ Para facilitar a visualização dos dados optamos por um gráfico diferenciado para representar as questões com apenas duas variáveis.

GRÁFICO 5: Quantidade de revistas lidas por mês:



Neste caso dois dos leitores eventuais disseram apenas folhear algumas revistas lendo histórias soltas, nunca de fato parando para ler uma revista inteira.

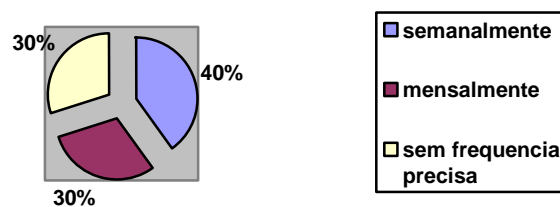
GRÁFICO 6: Existência de títulos de quadrinhos em casa



Apenas os não eventuais disseram possuir quadrinhos em casa.

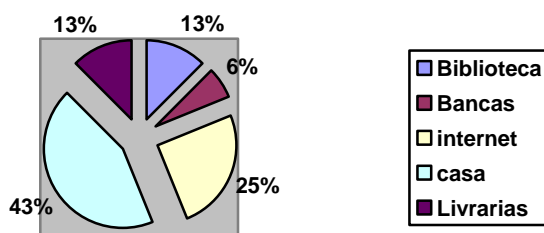
Quanto a regularidade, localidade e aquisição.

GRAFICO 7: Frequência de leitura



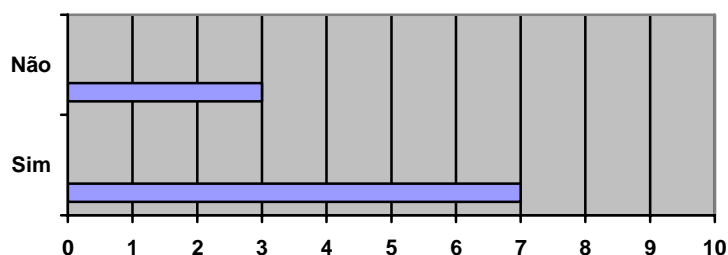
Os usuários eventuais não apresentaram constância de leitura.

GRAFICO 8; Local em que lê as histórias em quadrinhos



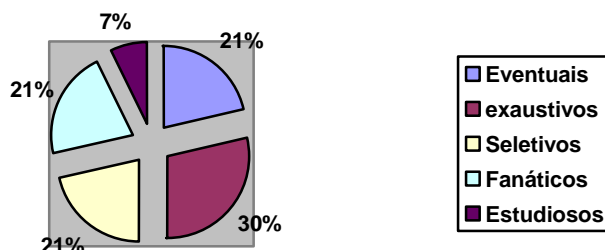
Neste caso, alguns usuários marcaram mais de uma opção. Sendo que muitos leem o material na internet em formato digital e posteriormente compram o produto que mais gostam.

GRÁFICO 9: Compra histórias em quadrinhos?



Apenas os usuários eventuais não possuem quadrinhos em casa.

GRAFICO 10: Tipos de leitor



Neste caso, muitos entrevistados marcaram mais de uma opção. Sendo que três eram apenas eventuais, e um se identificou também como estudioso.

5 UM MODELO PARA O COMPORTAMENTO DE USUÁRIOS DE QUADRINHOS

A partir de constatação resultante de busca prévia feita na BRAPCI⁴ com os termos “quadrinhos” e “estudo de usuários” ou “quadrinhos” e “comportamento informacional”, não foi possível identificar estudos de usuários de HQs em nenhum periódico do campo informacional no Brasil que utilizasse modelos de comportamento informacional, explicitamente ou não. Na verdade, poucos foram os estudos sobre HQs no campo informacional, uma vez que a busca com o termo “quadrinhos” recuperou 16 trabalhos.

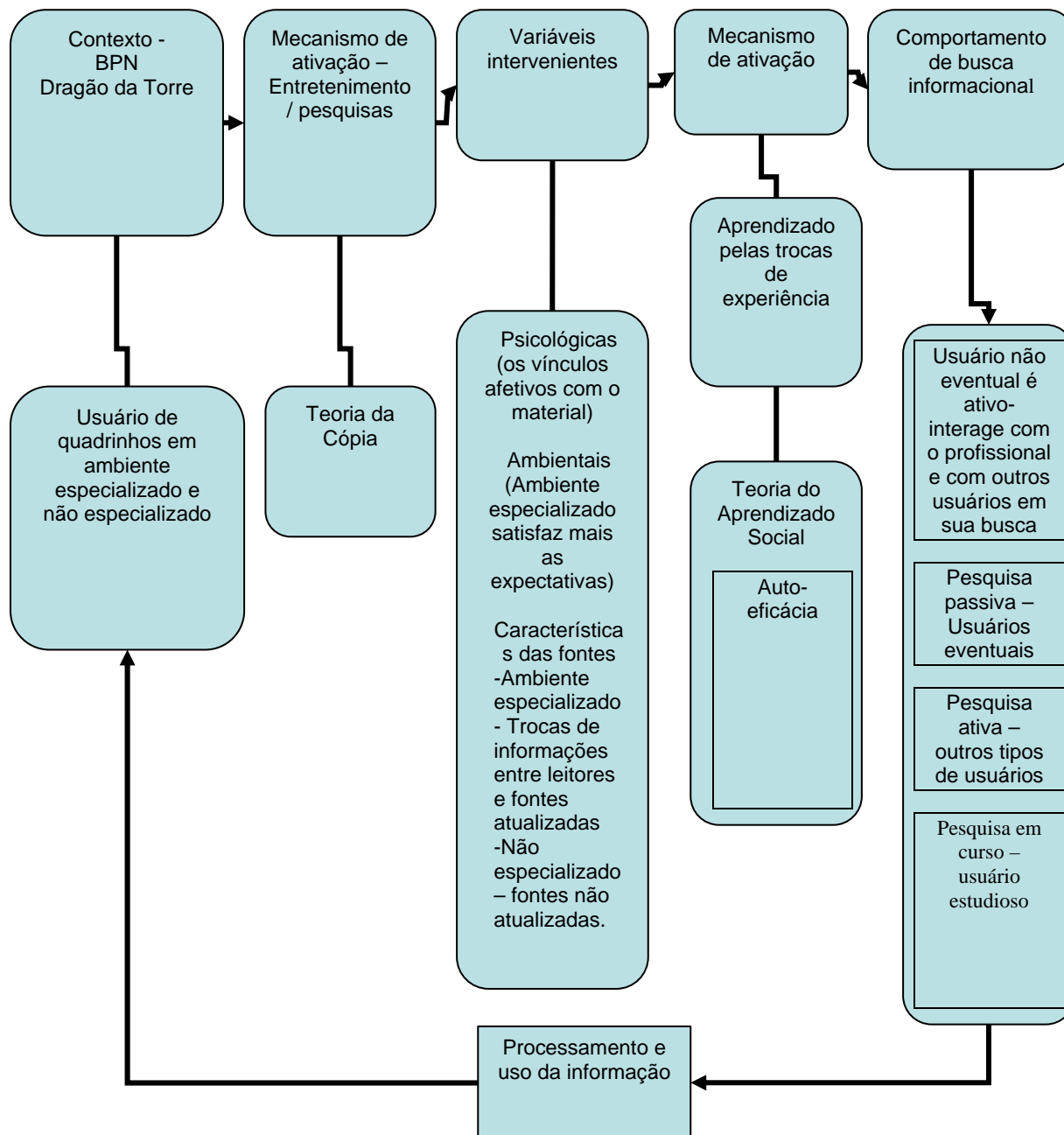
Como já visto, pudemos identificar em Vergueiro (2005) interesse em categorizar os tipos de usuários, e destacamos o estudo de Ramos (2008) que em sua dissertação dedica parte de sua pesquisa à análise do perfil deste leitor em Belo Horizonte (MG)

O modelo revisado de Wilson (1997) foi o escolhido como base para tentar exercitar a elaboração de um modelo de comportamento do leitor de HQs pelo fato deste trabalhar com as necessidades fisiológicas, cognitivas e afetivas dos indivíduos. O modelo estuda o indivíduo, as demandas de seu papel na sociedade e no ambiente, enfatizando sua vida e seu trabalho. Devido à especificidade do leitor de HQs e sua variedade de tipos identificados em Vergueiro (2005), optamos pela elaboração de um modelo genérico para este tipo de leitor.

Pautamo-nos também em estudos sobre a aplicação e adaptação do segundo modelo de comportamento informacional de Wilson (1997) em áreas similares de conhecimento, como o adaptado por Martinez-Silveira (2007) para médicos residentes e também o de Cruz *et al* (2011) para informação musical de profissionais e leigos, para produzir em caráter provisório, o modelo a seguir:

⁴ Base de dados referencial de artigos de periódicos em Ciência da Informação – Acesso em: 21/11/2012. Disponível em: <http://www.brapci.ufpr.br/>

Figura 3– Modelo proposto para o comportamento informacional de usuários de quadrinhos.



6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O contexto de necessidade informacional com o qual trabalhamos foi o da busca de informação atualizada sobre HQs que não se restringe à busca pelo objeto em si, mas ao prazer da leitura dos quadrinhos que parece motivar seu leitor a querer saber sempre mais sobre este universo. Informações, por exemplo, sobre o traço característico que cada artista imprime na obra. Aliás, a criatividade parece ser contagiante, e não raro alguns aficionados se aventuram a criar suas próprias

historias e/ou personagens. E mesmo aqueles que não criam nada tão concreto parecem sair transformados pela experiência da leitura, ou pelo menos foi esta a impressão que ficou dos depoimentos apaixonados de alguns leitores...

No estudo de campo pudemos notar que no contexto não especializado, uma biblioteca pública, apenas o usuário do tipo “eventual” tem suas necessidades satisfeitas plenamente, pois o que busca é uma leitura casual do material. Já os usuários “exaustivos”, “seletivos” e “fanáticos” obtêm maior sucesso nas suas buscas no ambiente especializado, no caso, a loja comercial, que apesar de possuir menos exemplares que a BPN promove, no entanto, atividades dinâmicas e possibilidade de trocas de informação sobre atualidades dos quadrinhos. O “pesquisador” seria o tipo de usuário com menos retorno em ambos os espaços. Ele até encontra algum material teórico na biblioteca pública, mas falta o dinamismo das oficinas, ciclos de debates e informações específicas sobre a indústria editorial e outros meios de comunicação que veiculam a informação quadrinística encontrados no ambiente especializado por nós pesquisado.

Verificamos ainda que a motivação informacional pode ser dividida em três grupos:

- Usuário eventual: busca entretenimento livre que pode ser HQs ou não;
- Usuário não acadêmico de acervo de quadrinhos: as HQs são objetos específicos de sua busca por entretenimento, mas não apenas os quadrinhos em si (este tipo de leitor possui normalmente em casa os quadrinhos de sua predileção), mas as novidades da indústria, as atividades relacionadas à arte dos quadrinhos como oficinas de desenho, colorização e arte final, assim como contato com outros leitores com os quais compartilha seus afetos e debate sobre os pontos de discordância;
- Usuário acadêmico de acervo de quadrinhos: as HQs são seu objeto de estudo, não apenas as teorias desenvolvidas nas áreas da Comunicação e Linguística, mas as próprias histórias que podem ter seu conteúdo estudado por diversas áreas do conhecimento.

O leitor de quadrinhos normalmente teve seu primeiro contato com esta leitura na infância e manteve este hábito ao longo da vida. Muitos deles trazem para a vida pessoal experiências vividas pelos personagens.

Constatamos que este leitor busca não apenas o quadrinho em si, mas toda uma teia de informações sobre o material. A motivação é o entretenimento (o prazer

da leitura), no qual o desejo de aprender e os laços afetivos estão muito presentes, fato este que não pode ser ignorado.

REFERÊNCIAS

BAPTISTA, Sofia Galvão, CUNHA, Murilo Bastos da. Estudo e usuários: visão global do métodos de coleta de dados. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 12, n.2, p. 168-184, maio/ago. 2007.

CRUZ, Fernando William *et al.* Um modelo para mapeamento de necessidades e usos de informação musical. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.16, n.2, p.207-227, abr./jun. 2011.

FIGUEIREDO, Nice Menezes de. **Estudos de uso e usuários da informação**. Brasília, DF: IBICT, 1994.

GASQUE, Kelly Cristine Gonçalves Dias; COSTA, Suely Maria de Souza. Evolução teórico-metodológica dos estudos de comportamento informacional de usuários. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 39, n.1, p. 21-32, jan./abr. 2010.

GONZALEZ TERUEL, Aurora. **Los estudios de necesidades y usos de la información: fundamentos y perspectivas actuales**. Gijón: Trea, 2005.

MARTÍNEZ-SILVEIRA; Martha, ODDONE, Nanci. Necessidades e comportamento informacional: conceituação e modelos. **Ci. Inf.**, Brasília, v. 36, n.1, p.118-127, maio/ago. 2007.

PEREIRA, Júlio César Lopes. **Necessidade busca e uso da informação**: estudo de caso em um setor de Help Desk de indústria cimenteira multinacional. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação). Belo Horizonte. Escola de Ciência da Informação. Universidade Federal de Minas Gerais. 2008.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. **Histórias em quadrinhos na sociedade contemporânea**: lazer, produção e obtenção de conhecimento na leitura das revistas de super-heróis. Belo Horizonte, 2008. Originalmente apresentada como Dissertação de Mestrado em Ciência da Informação pela Universidade Federal de Minas Gerais.

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. **Data Grama Zero**, v. 6, n. 2, art. 04, ago. 2005.

Disponível em: http://www.dgz.org.br/abr05/Art_04.htm Acesso em: 20/05/2012

YUNES, Eliana (Org.). **Pensar a leitura**: complexidade. Rio de Janeiro: PUC-Rio; São Paulo: Loyola, 2002.