

FUNDAÇÃO ESCOLA DE SOCIOLOGIA E POLÍTICA DE SÃO PAULO
Escola de Sociologia e Política de São Paulo
Biblioteconomia

Larissa Giroto da Hora

A representação identitária do bibliotecário em videogames

São Paulo
2025

Larissa Giroto da Hora

A representação identitária do bibliotecário em videogames

Monografia apresentada à Escola de Sociologia e Política de São Paulo, como exigência para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia, sob a orientação da Profa. Mestra Adriana Maria de Souza.

São Paulo

2025

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional, digital ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo-na-Publicação – Biblioteca FESPSP

305.9092

H811r Hora, Larissa Giroto da.

A representação identitária do bibliotecário em videogames /
Larissa Giroto da Hora. – 2025.
62 p. : il. ; 30 cm.

Orientador: Profa. Mestra Adriana Maria de Souza.
Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em
Biblioteconomia) – Fundação Escola de Sociologia e Política de
São Paulo.

Bibliografia: p. 59-62.

1. Identidade profissional. 2. Estereótipos do bibliotecário. 3.
Videogames. I. Souza, Adriana Maria de. II. Título.

CDD 23: Bibliotecário(a): Pessoas por ocupação 305.9092

Bibliotecário: Ederson Ferreira Crispim CRB-8/9724

Larissa Giroto da Hora

A representação identitária do bibliotecário em videogames

Monografia apresentada à Escola de Sociologia e Política de São Paulo, como exigência para obtenção do título de Bacharel em Biblioteconomia, sob a orientação da Profa. Mestra Adriana Maria de Souza.

Data da aprovação: 11/12/2025

Banca examinadora ou pareceristas:

Profa. Mestra Adriana Maria de Souza
Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

Prof. Mestre Derick Casagrande
Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

Prof. Especialista Wellington Ferreira Rodrigues
Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo

AGRADECIMENTOS

Às minhas orientadoras, profa. Adriana Souza e profa. Valéria Valls pela paciência e incentivo em cada fase desta pesquisa, e por sempre terem me apoiado na escolha desse tema. Muito obrigada, eu nunca teria conseguido chegar até aqui sem a ajuda de vocês.

Aos professores Wellington Ferreira e Derick Casagrande, tanto por aceitarem fazer parte da minha banca, quanto pelas sugestões. Também agradeço a professora Angela Claro, suas aulas me ajudaram muito (principalmente na parte de normalização).

Aos meus pais e aos meus avós, pelo apoio e amor incondicional que vocês sempre me ofereceram, desde o começo.

Chiquinho, Freddo e minha estrelinha Bambina, obrigada por serem minhas companhias felinas durante as muitas madrugadas na frente do computador.

RESUMO

Considerando-se os estereótipos comumente usados em personagens bibliotecários na mídia e a ideia que essa representação passa para o público, buscar entender essa representação pode auxiliar no entendimento de como esses profissionais estão presentes no imaginário coletivo: se a ideia comum é positiva ou negativa. Ao compilar exemplos de representações e estereótipos do bibliotecário, esta pesquisa amplia outras discussões sobre o tema. Diante disso, objetiva-se identificar e analisar como videogames representam a atuação do bibliotecário, a partir da análise de personagens que possuem essa profissão. Para tanto, foi realizada uma revisão bibliográfica e fundamentação teórica para conceituar mídia e estereótipos, com exemplos das áreas de atuação do bibliotecário e como eles são representados na mídia. Em seguida, após uma breve explicação do que são videogames e quais são os diferentes gêneros de jogos e plataformas; foram selecionados personagens bibliotecários controlados pelo jogador ou que interagem com controlado este pelo menos uma vez, pertencentes a videogames lançados nos últimos 30 anos. Após a seleção, foi feita a coleta e a análise do comportamento, vestimentas e aparência de cada um deles, sistematizando essas características. Por último, os resultados obtidos pelas pesquisas, que estudaram personagens bibliotecários em filmes, livros e animes foram comparados com os resultados obtidos neste trabalho. Desse modo, observa-se que o perfil comum de personagens bibliotecários em videogames se caracteriza pelos mesmos estereótipos propagados ao longo da história sobre o perfil bibliotecário, complementada por uma visão culta, competente e prestativa. Dessa forma, conclui-se que apesar de algumas representações ainda caírem em estereótipos negativos comuns, a maioria apresenta uma caracterização positiva do bibliotecário.

Palavras-chave: identidade profissional; estereótipos do bibliotecário; videogames.

ABSTRACT

Considering the stereotypes commonly used for librarian characters in the media and the idea that this representation conveys to the public, seeking to understand this representation can help understand how these professionals are present in the collective imagination: whether the common idea is positive or negative. By compiling examples of representations and stereotypes of librarians, this research expands other discussions on the subject. Therefore, the objective is to identify and analyze how videogames represent the work of the librarian, based on the analysis of characters who have this profession. For this, a literature review and theoretical foundation were carried out to conceptualize media and stereotypes, give examples of the librarian's areas of work, and analyze how they are portrayed in the media. Then, after a brief explanation of what videogames are and what the different genres of games and platforms are; librarian characters controlled by the player or who interact with the player-controlled character at least once, belonging to video games released in the last 30 years, were selected. After selecting the characters, data on their behavior, clothing, and appearance was collected and analyzed, systematizing these characteristics. Finally, the results obtained from three studies that examined librarian characters in films, books, and anime were compared with the results obtained in this work. Thus, it is observed that the common profile of librarian characters in video games is characterized by the same stereotypes propagated throughout history about the librarian profile, complemented by a cultured, competent, and helpful vision. Therefore, it is concluded that although some portrayals still fall into common negative stereotypes, the majority present a positive characterization of the librarian.

Keywords: professional identity; librarian stereotypes; video games.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Síntese do levantamento bibliográfico, com os principais textos usados em cada capítulo.....	11
Quadro 2 - Coleta e análise de informações sobre personagens selecionados	13
Quadro 3 - Definição de cada plataforma para videogames.....	21
Quadro 4 - Definição dos gêneros de videogames.....	23
Quadro 5 - Ficha da personagem Wickerbottom, do videogame <i>Don't Starve</i>	24
Quadro 6 - Ficha da personagem Simone Green, do videogame <i>Strange Horticulture</i>	26
Quadro 7 - Ficha da personagem The Maven, do videogame <i>God of War: Ragnarök</i>	28
Quadro 8 - Ficha da personagem Agnes Scribner, do videogame <i>Hogwarts Legacy</i>	30
Quadro 9 - Ficha da personagem Jocasta Nu, do videogame <i>LEGO Star Wars: The Skywalker Saga</i>	32
Quadro 10 - Ficha da personagem Lisa Minci, do videogame <i>Genshin Impact</i>	35
Quadro 11 - Ficha da personagem Liz, do videogame <i>The Librarian</i>	37
Quadro 12 - Ficha da personagem Eleanor Twitty, do videogame <i>Ghostbusters: The Video Game</i>	39
Quadro 13 - Ficha da personagem Popola, do videogame <i>NieR</i>	41
Quadro 14 - Ficha do personagem Master Librarian, do videogame <i>Castlevania: Symphony of the Night</i>	43
Quadro 15 - Ficha do personagem Urag gro-Shub, do videogame <i>The Elder Scrolls: Skyrim</i>	45
Quadro 16 - Comparação entre videogames, filmes, livros e animes.....	55

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 OBJETIVOS	10
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	11
4 REPRESENTAÇÃO IDENTITÁRIA DO BIBLIOTECÁRIO E SEUS ESTEREÓTIPOS	17
5 PERSONAGENS BIBLIOTECÁRIOS EM VIDEOGAMES	21
5.1 Videogames	21
5.2 Personagens em videogames	24
6 ANÁLISE DOS RESULTADOS	48
6.1 Bibliotecários em outras mídias	53
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	57
REFERÊNCIAS	59

1 INTRODUÇÃO

Há muito tempo, filmes, séries, livros, novelas e outras formas de entretenimento fazem parte do cotidiano das pessoas. Entre os diversos tipos de lazer disponíveis, um em específico vem ganhando cada vez mais visibilidade e relevância nos últimos anos: os videogames. De acordo com a Pesquisa Game Brasil (Sioux Group, 2024) somente no Brasil, 73,9% das pessoas têm o hábito de jogar videogames. Em 2020, a mesma pesquisa apontava que 57,1% dos entrevistados tinham os videogames como forma principal de entretenimento. Outra versão da pesquisa, de 2024, demonstra que esse número aumentou para 85,4%.

Apesar de, na maioria das vezes, essas mídias serem vistas apenas como distração ou lazer, elas também podem servir como importantes meios de analisar a sociedade, pois retratam cenários sociais que podem ser completamente ficcionais, ou próximos da realidade. Essas situações, quando espelham o cotidiano humano, por vezes caem em estereótipos comuns, de pessoas, lugares, e até profissões. Na construção de personagens fictícios, ao escolher ressaltar certas virtudes ou defeitos, os veículos de comunicação podem acabar contribuindo para esse fenômeno (Walter; Baptista, 2007).

Uma novela pode, por exemplo, tanto espelhar a visão que o corpo social já tem de uma pessoa ou situação, quanto potencialmente influenciar a opinião que seus telespectadores formarão. E como outros profissionais, os bibliotecários não estão imunes a esse fenômeno.

Em sua extensa área de atuação, o bibliotecário pode desempenhar diversas funções. Seu objeto principal de trabalho não são os livros, mas sim, a informação, que deve ser disponibilizada em qualquer suporte, facilitando o acesso ao conhecimento, segundo o Conselho Federal de Biblioteconomia¹. Entretanto, não é essa a ideia associada a esses profissionais pela grande maioria das pessoas.

Muitas vezes, a imagem do bibliotecário remete (erroneamente) a uma mulher, de idade avançada, usando óculos e com o cabelo preso em um coque. Comportamento levemente hostil, parecendo mais interessada em “proteger” os livros de sua biblioteca do que auxiliar usuários que vem lhe pedir ajuda. Oliveira (2010, p. 12) define essa imagem como sendo a de uma “velhinha mal encarada,

¹ <https://cfb.org.br/profissao/>

recalcada, uma verdadeira bruxa protetora dos livros que trabalha num covil escuro e silencioso reprimendo qualquer manifestação sonora.” De forma similar, Grogan (1995, p. 9) menciona que a visão do público geral sobre uma bibliotecária é de “uma velhota rabugenta, assexuada, míope e reprimida, para usar as palavras de Penny Cowell, cercada por um rol de avisos que proíbem praticamente qualquer atividade humana”.

Mediante esse contexto, esta pesquisa pretende analisar o comportamento e a imagem de personagens bibliotecários em videogames, fazendo um paralelo com essa mesma representação em filmes, séries e na literatura; e avaliando se esses personagens caem em um estereótipo amplamente representado da profissão. A escolha pelos videogames se deve a sua influência na sociedade, que vem aumentando ao longo dos anos e a presença de personagens bibliotecários em videogames, pelo potencial como mediador cultural e disseminador de informações.

A pergunta norteadora desta pesquisa é: como os videogames constroem e propagam a representação identitária de personagens bibliotecários?

Ao analisar como os bibliotecários são representados na mídia, podemos investigar e entender como esses profissionais estão presentes no imaginário coletivo. Essa ideia comum é positiva ou negativa? Uma representação positiva pode criar um interesse pela profissão, enquanto uma representação negativa poderia criar uma resistência nas pessoas, por exemplo, ao procurar pela ajuda de um bibliotecário quando necessário. Ao entender qual tem sido essa ideia criada, é possível pensar em ações para aproximar cada vez mais o bibliotecário das pessoas.

Do ponto de vista acadêmico, existem poucos estudos sobre estereótipos do bibliotecário na mídia sob a ótica dos videogames. A maioria das pesquisas nessa área foca em filmes, séries ou livros. Analisar a representação de bibliotecários em uma mídia pouco explorada pode fornecer informações úteis para complementar as discussões já existentes deste tópico.

Além disso, ao coletar dados sobre personagens bibliotecários em videogames, e ao cruzar estes dados com os resultados encontrados em outras pesquisas similares, o presente trabalho compila diversos exemplos de representações e estereótipos do bibliotecário, que podem servir como apoio para ampliar outros estudos sobre o tema.

A pesquisa se insere na linha de estudos sobre “Informação, Educação e Trabalho”, especificamente na área de construção identitária e representação bibliotecária.

Para responder à pergunta de pesquisa e aos objetivos propostos, o capítulo 4 tratará uma discussão teórica sobre a imagem identitária do bibliotecário, sua atuação e seus estereótipos. O capítulo 5 apresentará uma breve introdução sobre videogames, suas plataformas e gêneros, além dos quadros dos personagens de videogames escolhidos; e o capítulo 6 irá apresentar a análise dos resultados e compará-los com as informações dos três trabalhos previamente citados.

2 OBJETIVOS

Nessa seção serão apresentados os objetivos da pesquisa.

2.1 Objetivo geral

Identificar como os videogames representam a identidade do bibliotecário, a partir da análise de personagens que possuem essa profissão.

2.2 Objetivos específicos

- a) Investigar quais são os estereótipos do bibliotecário representados na mídia e sua atuação na contemporaneidade;
- b) Mapear quais as características e os comportamentos de personagens bibliotecários em videogames;
- c) Comparar a representação dos bibliotecários em videogames com a representação em filmes, séries, animes e mangás.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Com o propósito de analisar qual a representação que os bibliotecários têm em videogames, foi realizada uma pesquisa de caráter exploratório, tipo de abordagem utilizada para a busca de maiores informações sobre um assunto, quando não se tem muito conhecimento sobre o mesmo (Martins, 2000). Também foi realizada uma pesquisa descritiva, onde são descritas as características de determinada população ou fenômeno (Martins, 2000).

Para compor a fundamentação teórica, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, que tem como objetivo “conhecer as contribuições científicas já existentes sobre determinado assunto” (Martins, 2000, p. 28). A pesquisa foi efetuada nas bases de dados *Scientific Eletronic Library Online* (SciELO), Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação (BRAPCI), Repositório Institucional da Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD). Foram utilizados os seguintes descritores, derivados das principais temáticas da pesquisa: representação do bibliotecário, imagem do bibliotecário, estereótipo, identidade profissional. Entre os resultados, foram selecionados textos que abordassem a representação do bibliotecário na mídia, os estereótipos comumente associados à profissão, o papel do bibliotecário em sua área de atuação, e a identidade desse profissional.

Para basear as discussões teóricas dos capítulos 4 e 5, foram utilizados os textos listados a seguir:

Quadro 1 - Síntese do levantamento bibliográfico, com os principais textos usados em cada capítulo

Capítulos	Autores	Ano de publicação
Introdução/Capítulo 1	WALTER, Maria Tereza Machado Teles;	2007
	BAPTISTA, Sofia Galvão.	2010
	OLIVEIRA, Andriê Bezerra de. GROGAN, Denis.	1995
Procedimentos metodológicos /Capítulo 3	MARTINS, Gilberto de Andrade.	2000
	MINAYO, Maria Cecília de Souza.	2002
	BOAVENTURA, Rafael.	2024
	JACOBSEN, Priscila Saraiva.	2010
	LISBOA, Pedro Augusto de Moura.	2024

Capítulos	Autores	Ano de publicação
Representação identitária do bibliotecário e seus estereótipos / Capítulo 4	WALTER, Maria Tereza Machado Teles;	2007
	BAPTISTA, Sofia Galvão.	1966
	MUKHERJEE, Ajit Kumar.	2010
	RUSSO, Mariza.	
	APÓSTOLO, Maria das Mercês Pereira;	
SOUZA, Adriana Maria de; BASTOS, Jorge Henrique; GOMES, Winderson Jesus.	2020	
	FONSECA, Edson Nery da.	1992
Personagens bibliotecários em videogames / Capítulo 5	Pesquisa Newzoo Global Games Market Report.	2025
	PELLISOLI, Lóren.	2024
	LAI, Alvina.	2023
Análise dos resultados / Capítulo 6	BOAVENTURA, Rafael.	2024
	JACOBSEN, Priscila Saraiva.	2010
	LISBOA, Pedro Augusto de Moura.	2024
	QUINN, Mary, Ellen.	2014
	WALTER, Maria Tereza Machado Teles;	2007
	BAPTISTA, Sofia Galvão.	

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Foi escolhida a abordagem qualitativa, que foca “no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas” (Minayo, 2002, p. 22).

Para responder à pergunta de pesquisa, foram selecionados personagens bibliotecários, presentes em videogames lançados nos últimos 30 anos para as plataformas de computadores, celulares ou consoles. Optou-se por limitar este período, para manter a atualidade das amostras coletadas. Além disso, quanto mais antigos os videogames fossem, mais difícil seria de recuperar as informações necessárias. A faixa de tempo estabelecida permite uma maior certeza de que será possível encontrar todos os dados relevantes sobre os personagens.

Sobre os personagens escolhidos, estes precisariam ser controlados pelo jogador ou interagir com o personagem controlado pelo jogador pelo menos uma vez. Também deveriam ser diretamente nomeados como sendo bibliotecários, seja dentro do próprio videogame ou em fontes oficiais, como por exemplo, os sites das respectivas desenvolvedoras.

Foram selecionados 11 personagens, pertencentes a 11 videogames: Wickerbottom (*Don't Starve*), Simone Green (*Strange Horticulture*), The Maven (*God*

of War: Ragnarök), Agnes Scribner (*Hogwarts Legacy*), Jocasta Nu (*LEGO Star Wars: The Skywalker Saga*), Lisa Minci (*Genshin Impact*), Liz (*The Librarian*), Eleanor Twitty (*Ghostbusters: The Video Game*), Popola (*NieR*), Master Librarian (*Castlevania: Symphony of the Night*), e Urag gro-Shub (*The Elder Scrolls: Skyrim*).

Após a escolha dos personagens, foram analisadas as seguintes características: vestimenta (roupas e acessórios, como por exemplo, se o personagem usa óculos ou não), gênero, idade (se não for conhecida a idade exata, uma estimativa da que o personagem aparenta ter), falas (se o personagem possuir alguma), comportamento (se o personagem é amigável ou hostil), e função para a narrativa ou para o jogador. Além disso, foram coletadas algumas informações básicas sobre os videogames aos quais os personagens escolhidos pertencem, como nome, gênero, ano de lançamento e plataforma.

Com base nas características coletadas e avaliadas, será feita uma análise, dividida em duas partes: na primeira, serão avaliadas a vestimenta e a aparência física do personagem, dando-lhes uma classificação de positiva, negativa ou neutra com base na proximidade com as características físicas estereotipadas comumente associadas aos bibliotecários. Depois, será avaliado o comportamento do personagem: positivo (tem comportamento amistoso e se interessa em ajudar os usuários/jogadores quando necessário), negativo (apresentam comportamentos hostis, se importando mais com os livros do que com o usuário) ou neutro (as características negativas e positivas se balanceiam, ou não possuíam características suficientes para avaliá-los).

As informações coletadas foram organizadas seguindo o modelo do quadro a seguir:

Quadro 2 - Coleta e análise de informações sobre os personagens selecionados

<div style="border: 1px solid black; width: 200px; height: 150px; margin: 0 auto; display: flex; flex-direction: column; justify-content: center; align-items: center;"> <div style="margin-bottom: 10px;">Foto</div> <div style="margin-bottom: 10px;">do</div> <div style="margin-bottom: 10px;">personagem</div> </div> <p style="text-align: center;">Nome do personagem</p>	
Termo	Explicação
Videogame	Nome do jogo
Data de lançamento	Ano de lançamento
Plataforma	Onde o videogame foi lançado: computadores, consoles (playstation, XBOX), mobile (celulares)
Tipo de videogame	Se o videogame é de plataforma, terror, rpg, aventura, mundo aberto, estratégia, etc.
Gênero do personagem	Gênero do personagem (mulher, homem, não-binário, não informado)
Idade	Faixa etária do personagem
Papel	Qual a função do personagem: é controlável pelo jogador? É um NPC (Non-Playable Character / Personagem Não Jogável)? É um protagonista? É um antagonista?
Apresenta falas?	Sim ou não, e no caso positivo, algumas das falas mais relevantes.
Vestimenta	Descrição do tipo de roupa (vestido, calça, blusa, macacão, etc.), além da cor ou estampa
Acessórios	Acessórios utilizados, como óculos, joias, bolsas, etc.

Aparência física	Descrição de características físicas, como cor e “textura” do cabelo, cor dos olhos, cor da pele, etc.
Análise/opinião geral	<p>Informações sobre o contexto que o personagem está inserido, como é a interação dele com o jogador, seu papel na história do jogo, etc.</p> <p>Com base nas informações coletadas, a representação pode ser avaliada como positiva, negativa ou neutra?</p>

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Após a coleta e a análise dessas informações, foram apresentados de forma breve, dados encontrados em outras pesquisas, também da área da Ciência da Informação, que coletaram características sobre personagens bibliotecários em filmes, séries, livros e animes:

No campo cinematográfico, Boaventura (2024), mestre em Ciência da Informação, produziu a dissertação “Luz Câmera Ação: a representação do bibliotecário no cinema”. Nela, são analisados personagens de 20 filmes produzidos entre 2000 e 2010, como *Star Wars: Episódio 2 - Ataque dos Clones* e *O Guardião: em busca da lança sagrada*. Concluiu-se na pesquisa, que o bibliotecário representado nos filmes ainda é muito estereotipado, apesar de produções mais recentes se distanciarem dessa imagem.

Na literatura, 34 personagens presentes em 25 obras de ficção foram avaliados por Priscila Jacobsen (2010) em sua monografia “A Imagem do Profissional Bibliotecário na Literatura de Ficção”, concluindo que o perfil predominante desses personagens eram mulheres de meia idade, simpáticas e interessadas no usuário.

Nos animes, Lisboa (2025) avaliou 5 animes e mangás em sua monografia “A Imagem do bibliotecário em outras culturas: uma análise das representações do profissional nos animes e mangás”. Ao final, concluiu-se que, apesar da maioria das representações ser positiva, associando os bibliotecários à guardiões do conhecimento, algumas ainda caem em estereótipos da profissão.

Todos esses trabalhos citados e seus personagens foram utilizados para criar uma lista sobre a representação geral dos bibliotecários em cada mídia. Para isso,

foi criado um “perfil” para cada tipo de mídia, utilizando as características mais recorrentes nas representações. Por exemplo: se em uma amostra de 10 personagens, temos 6 mulheres e 4 homens, 7 pessoas descritas como idosas e 3 como adultas, então o perfil comum dessa amostra é uma mulher idosa.

De forma similar, as características coletadas sobre os personagens de videogames analisados também serão utilizadas para formar um perfil comum, com o propósito de determinar se esse perfil das representações em videogames apresenta características similares ou diferentes dos filmes, livros e animes, e se estes perfis possuem aspectos estereotipados ou não.

4 REPRESENTAÇÃO IDENTITÁRIA DO BIBLIOTECÁRIO E SEUS ESTEREÓTIPOS

Segundo o Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa Michaelis (2015), o significado da palavra “bibliotecário” é “aquele que tem a seu encargo uma biblioteca; administrador de biblioteca, ou por extensão, qualquer profissional que trabalha em uma biblioteca”. Entretanto, de acordo com a Classificação Brasileira de Ocupações (2017), o bibliotecário ou cientista da informação é o profissional responsável pelo tratamento e pela difusão da informação e do conhecimento, além de gerenciar locais como bibliotecas, centros de documentação e redes e sistemas de informação.

Independentemente do significado atribuído a essa palavra atualmente, o bibliotecário frequentemente esteve associado aos livros, à preservação do conhecimento e às bibliotecas ao longo da história. Os primeiros registros de características similares a essa profissão podem ser atribuídos ao rei do Império Neoassírio, de 669 a.C. até sua morte em 631 a.C., Assurbanipal, que não era exatamente um bibliotecário, mas foi responsável pela criação da Biblioteca de Nínive, uma das mais antigas da história. Os tabletas de argila em seu acervo eram catalogados e organizados em ordem por tópico e cada um possuía sua própria “etiqueta” de identificação (Mukherjee, 1966).

Os primeiros cursos oficiais de Biblioteconomia só surgiram em *École Nationale des Chartes*, na França, em 1821, e na *Columbia University*, em 1887, nos Estados Unidos (Russo, 2010); apesar de existirem registros de pessoas atuando como bibliotecárias muito antes de sua criação. No Brasil, podemos considerar que um dos primeiros bibliotecários foi o padre jesuíta Leonardo Nunes (1490-1554) e o primeiro curso oficial surgiu em 1915, ministrado pela Biblioteca Nacional (Apóstolo, Souza, Bastos e Gomes, 2020). No ano de 2025, temos 73 cursos reconhecidos pelo Ministério da Educação em atividade, segundo a base de dados e-MEC.²

Ao longo dos séculos de sua existência, a atuação do bibliotecário foi mudando e se adaptando, mesmo as bibliotecas, que continuam sendo seu principal local de trabalho, não são mais as mesmas que eram no começo de sua história. Para além de apenas um depósito de livros, as bibliotecas hoje são espaços

² <https://emec.mec.gov.br/emec/nova>

multiusos, podendo auxiliar no desenvolvimento acadêmico, profissional, social e no lazer de seus usuários (Apóstolo, Souza, Bastos e Gomes, 2020).

Atualmente, os bibliotecários podem trabalhar com uma variedade de suportes. Além de catalogar livros, “avaliam, analisam, organizam e apresentam a informação de maneira que tenha a máxima utilidade ao seu destinatário” (Apóstolo, Souza, Bastos e Gomes, 2020, p. 45).

Apesar da vasta área de atuação, a imagem que a maioria das pessoas têm desse profissional não corresponde à realidade. A sociedade costuma ter uma visão antiquada e estereotipada do bibliotecário e de sua atuação que, normalmente, costuma ser visto como alguém que se importa apenas com os livros, sem apreço ou consideração pelos usuários (Fonseca, 1992). Uma pessoa maniacamente debruçada sobre textos, alheia ao mundo ao seu redor e estranha ao convívio humano (Placer, 1954).

Esse termo, estereótipo, possui diversos significados. Segundo Walter e Baptista (2007), essa palavra costuma ser associada a um julgamento negativo emitido sobre determinado tema, pessoa ou grupo. Para McGarty, Yzerbyt e Spears esse conceito tem uma definição um pouco mais positiva:

Os indivíduos e comunidades são fatores centrais para a sociedade. Sem indivíduos, não teríamos sociedade, mas se os indivíduos não sentirem que pertencem a um grupo, isso é, compartilhando características, circunstâncias, valores e crenças com outras pessoas, então a sociedade não teria ordem ou estrutura. Essas percepções de grupo são chamadas de estereótipos (McGarty, Yzerbyt e Spears, 2002, p. 1, tradução nossa).

Para o propósito desta pesquisa, a palavra estereótipo será utilizada com a conotação de representação negativa, caricata de um grupo de pessoas.

A visão estereotipada que a sociedade, por vezes, tem da atuação do bibliotecário acaba se refletindo na construção de personagens com essa profissão em filmes, séries, livros, etc. Quantos bibliotecários fictícios não demonstram o clássico comportamento de pedir para algum frequentador da biblioteca ficar em silêncio? Quantas vezes, esses bibliotecários, representados pelo gênero feminino, usam óculos, ou prendem o cabelo em um coque? Nem todas as representações caem nesse estereótipo comum, mas em uma quantidade considerável de vezes, é essa a ideia que a ficção passa dos bibliotecários: um profissional reservado, antiquado, mais preocupado com os livros do que com os usuários de sua biblioteca.

Nos filmes, temos como exemplo negativo, a personagem de um popular filme de ficção científica: em *Star Wars: Episódio II - Ataque dos Clones*, o protagonista Obi-Wan visita os arquivos da ordem Jedi, em busca de informações sobre um determinado planeta. Quando não encontra as informações que precisa, ele pede ajuda a bibliotecária do local, Jocasta Nu. Além de possuir o arquétipo clássico de bibliotecária idosa e de coque, ela é rude com Obi-Wan, dizendo que se a informação que ele procura não está nos arquivos, então simplesmente não existe, se recusando a tentar ajudá-lo (Boaventura, 2024).

Por outro lado, um exemplo positivo é a personagem Hypatia, do filme *Ágora*, de 2009. Sendo protagonista do filme (que conta a história de Hypatia de Alexandria, figura histórica), ela se mostra uma pessoa prestativa, amante das ciências e que busca transmitir conhecimento às pessoas, mesmo que isso acabe custando sua própria vida (Boaventura, 2024). Outro exemplo positivo é a bibliotecária Senhora Franny, do filme *Por Conta de Winn-Dixie*. Apesar de ter uma aparência estereotipada, sendo uma senhora idosa e com cabelo em coque, ela é atenciosa e amigável com a protagonista, contando-lhe histórias e indicando livros quando solicitada (Boaventura, 2024).

Na literatura, temos também a personagem Bibbi Bokken como representação positiva, apaixonada por livros, ela não atua em uma biblioteca tradicional, na verdade, cuida de uma biblioteca que ela mesma criou em sua casa. A personagem tem uma relação muito positiva com os dois protagonistas da história, e chega a incentivá-los a escreverem seu próprio livro (Jacobsen, 2010). No sentido contrário, a bibliotecária Madame Pince, da saga *Harry Potter*, é uma péssima representação: descrita literalmente como um "urubu subnutrido", ela se mostra desconfiada, impaciente, e muito resistente a presença de qualquer pessoa no ambiente da biblioteca, praticamente expulsando qualquer pessoa que encontre lá (Jacobsen, 2010).

Nos animes, como exemplo de bibliotecários, temos Sheska, personagem da franquia *Fullmetal Alchemist*. Ela se mostra uma personagem compassiva e extremamente sábia, fornecendo informações que se tornam essenciais na jornada dos protagonistas. A personagem é um exemplo positivo do papel que os bibliotecários devem assumir: figuras que fornecem informações e auxiliam seus usuários, sendo essenciais para a sociedade (Lisboa, 2024).

De modo geral, mesmo que muitas representações ainda passem uma visão negativa da profissão, perpetuando estereótipos comuns, também temos muitos exemplos positivos, que retratam fielmente a missão do bibliotecário de facilitar o acesso à informação e ao conhecimento.

Nos videogames, que vem ganhando maior destaque nos últimos anos, também existem diversos exemplos de personagens bibliotecários. O próximo capítulo se dedica a falar sobre alguns destes exemplos, compilando características físicas, vestimenta, comportamento e papel para a narrativa de 11 personagens.

5 PERSONAGENS BIBLIOTECÁRIOS EM VIDEOGAMES

Neste capítulo será conceituado o que é um videogame, além da apresentação de seus diferentes gêneros e plataformas. Também será feita a análise de 11 personagens bibliotecários presentes em 11 videogames.

5.1 Videogames

Nos últimos anos, os videogames vêm conquistando cada vez mais relevância entre os principais meios de entretenimento. Segundo a pesquisa *Newzoo Global Games Market Report (2025)*, realizada pela empresa *Newzoo*, o mercado global de videogames movimentou 188,8 bilhões de dólares em 2025, até o momento da realização da pesquisa. A América Latina foi responsável por 4% dessa movimentação, com 8,3 bilhões de dólares. Além disso, o número total de pessoas que consomem videogames foi de 3,6 bilhões, com crescimento esperado de 3,3% ao ano até 2028.

Para se ter acesso aos videogames, é necessário o uso de uma plataforma, um dispositivo eletrônico como os celulares, computadores, consoles, etc. No quadro a seguir, serão citados alguns entre os muitos tipos de plataformas, e será dada uma breve explicação sobre cada uma delas.

Quadro 3 - Definição de cada plataforma para videogames

Plataforma	Conceituação
PC	A sigla PC significa computador pessoal (personal computer), um dispositivo eletrônico feito para uso individual. Pode ter diversos sistemas operacionais, como Windows, Linux, MacOS, etc.
Windows	Sistema operacional para computadores, desenvolvido pela empresa norte-americana Microsoft. Sua primeira versão foi lançada em 1985. Em 2025, a versão mais recente é o Windows 11.
Console	Dispositivo eletrônico cuja única função é executar videogames.

Plataforma	Conceituação
Playstation	Marca de consoles pertencente à empresa japonesa Sony Interactive Entertainment. Sua primeira versão foi lançada em 1994. Em 2025, a versão mais recente é o Playstation 5.
Xbox	Marca de consoles pertencente à empresa americana Microsoft. Sua primeira versão foi lançada em 2001. Em 2025, a versão mais recente é o Xbox Series X.
Sega Saturn	Marca de consoles pertencente à empresa japonesa Sega. Lançado em 1994, substituiu o console Mega Drive.
Mobile	Dispositivos eletrônicos portáteis, que podem ser levados de um lugar para outro e utilizados enquanto o usuário se movimenta. Alguns exemplos de dispositivo mobile são o celular, o tablet, e o iPad.
Wii U	Marca de consoles pertencente à empresa japonesa Nintendo. Criado em 2012, foi substituído pelo console Nintendo Switch em 2017.
Nintendo Switch	Marca de consoles pertencente à empresa japonesa Nintendo, criada para substituir o console Wii U. Sua primeira versão foi lançada em 2017. Em 2025, a versão mais recente é o Nintendo Switch 2.
Nintendo DS	Marca de consoles pertencente à empresa japonesa Nintendo. Criado em 2004, foi substituído pelo console Nintendo 3DS em 2011.

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Em 2025, a plataforma mais utilizada foram os dispositivos mobile, com 83% do total de jogadores, seguidos pelos computadores/PCs com 26%, e pelos consoles com 18% (Newzoo, 2025).

Assim como os filmes, livros ou séries, os videogames também podem ser divididos em diversos gêneros. A seguir, serão apresentados alguns dos gêneros existentes, seguidos de uma breve explicação sobre cada um deles, além de um exemplo.

Quadro 4 - Definição dos gêneros de videogames

Gênero	Definição	Exemplo
Plataforma	O personagem se movimenta horizontalmente pelo cenário, podendo pular em plataformas.	Super Mario Bros
Ação/aventura	Exploração com combate.	Série The Legend of Zelda
RPG	Estratégia e criação de histórias, onde o jogador ganha pontos por derrotar inimigos, que podem ser usados para melhorar habilidades e atributos.	Série Final Fantasy
RPG de ação	Subgênero de RPGs que incorpora elementos de ação, principalmente, o controle direto dos personagens durante combates	Série The Witcher
Hack-and-slash	Subgênero de RPGs com forte foco em combate corpo a corpo.	Devil May Cry
Sobrevivência	O objetivo principal costuma ser literalmente sobreviver, com foco em conseguir recursos como armas e comida para tal.	Minecraft

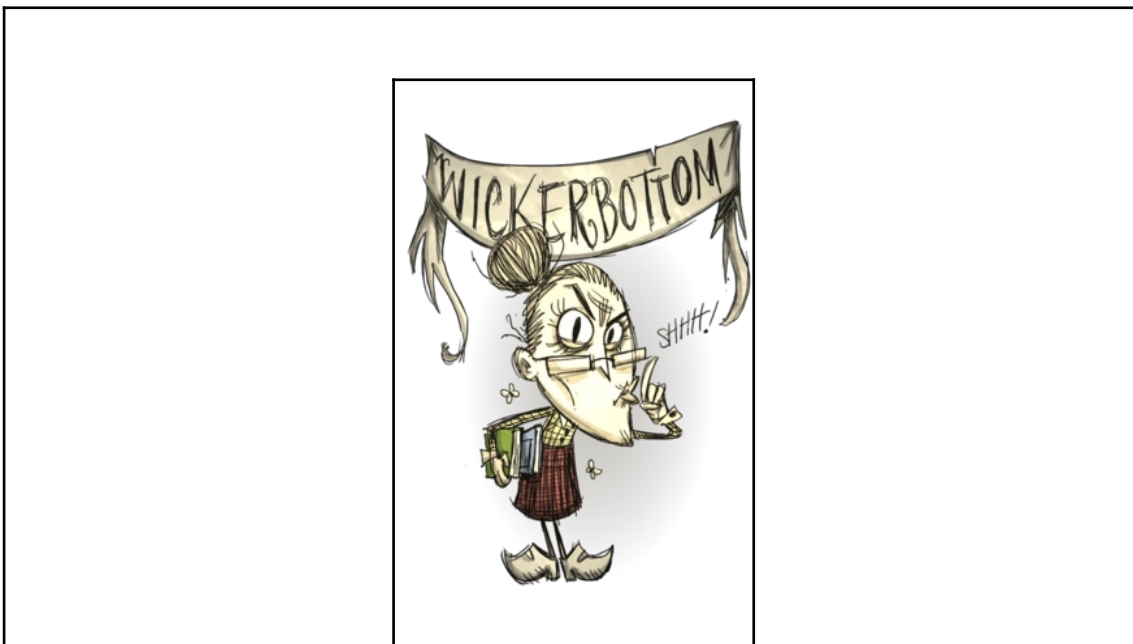
Gênero	Definição	Exemplo
Quebra-cabeça	A principal mecânica é resolver enigmas ou problemas, utilizando habilidades de raciocínio lógico.	Série Portal
Metroidvania	Subgênero de ação/aventura, seu nome é composto da junção das palavras nome Metroid e Castlevania, dois jogos conhecidos como bases para esse gênero. Caracterizado por uma exploração não linear, com a progressão ligada a obtenção de itens ou habilidades para entrar em certas áreas.	Hollow Knight

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

5.2 Personagens em videogames

A seguir, serão apresentados os quadros com as características e as análise de cada personagem.

Quadro 5 - Ficha da personagem Wickerbottom, do videogame *Don't Starve*

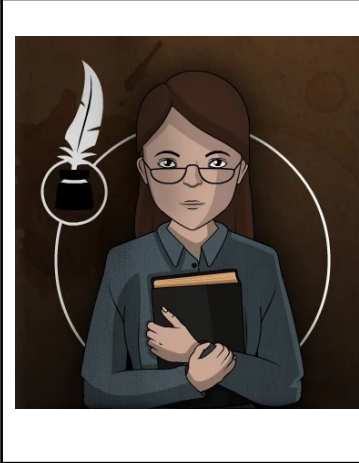


Fonte: Wiki Don't Starve Português (2023)	
Wickerbottom	
Termo	Informações
Videogame	Don't Starve
Data de lançamento	2013
Plataforma	Windows / PlayStation 3, 4 e vita / Xbox One / Wii U / Mobile
Tipo de videogame	Sobrevivência
Gênero do personagem	Mulher
Idade	Meia-idade
Papel	Personagem jogável
Apresenta falas?	<p>Sim.</p> <p>“Pense antes de agir.”</p> <p>“Eu poderia colocar muitos livros aqui dentro.” (sobre o item Mochila)</p> <p>“Conhecimento é poder!”</p> <p>“Quem é o Canis lupus mais fofo?” (se referindo a um cachorro. Ela sempre se refere a todos os animais pelo nome científico.)</p> <p>“Eu adoro uma xícara de café e um bom livro.”</p>
Vestimenta	Blusa amarela riscada, saia longa vermelha, sapatos de salto pontudos.
Acessórios	Óculos
Aparência física	Cabelo branco preso em coque, pele clara
Análise/opinião geral	Wickerbottom é uma bibliotecária e autora, com extenso conhecimento sobre fauna e flora. Ela é um dos

	<p>personagens jogáveis, e sua habilidade principal é “criar” livros, que fornecem diferentes benefícios.</p> <p>Sua caracterização é estereotipada em quase todos os aspectos: ela é uma mulher idosa, de cabelos presos em coque, que usa óculos. Seu lema é “shh! sem falação”, e sua imagem oficial mostra Wickerbottom pedindo silêncio. O único aspecto positivo sobre ela é sua sabedoria, sendo a personagem mais inteligente. Apesar de tudo isso, ela parece ser popular entre a comunidade de Don't Starve, ganhando até seu próprio boneco colecionável.</p> <p>Avaliação da aparência: negativa</p> <p>Avaliação do comportamento: negativa</p>
--	--

Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Quadro 6 - Ficha da personagem Simone Green, do videogame *Strange Horticulture*


 <p>Fonte: Strange Horticulture Wiki (2022)</p> <p>Simone Green</p>	
Termo	Informações
Videogame	Strange Horticulture
Data de lançamento	2022

Plataforma	Windows / Nintendo Switch / Xbox
Tipo de videogame	Quebra-cabeça
Gênero do personagem	Mulher
Idade	Adulta
Papel	NPC
Apresenta falas?	<p>Sim.</p> <p>“Devo admitir que estive tão absorta nos meus livros que parece que perdi toda a animação. Mas ouvi dizer que você e suas plantas tiveram um papel importante nisso. Estou reunindo informações sobre uma seleção de plantas para um livrinho que estou preparando.”</p> <p>“Procurei por toda a biblioteca, mas só encontrei um problema com mofo.”</p> <p>“Long Meg? Desculpe, nunca ouvi falar, mas vou ficar de olho pra você na biblioteca.”</p> <p>“Tenho um favor a pedir. Você me deve uma pelas horas que passei pesquisando informações sobre essas plantas!”</p>
Vestimenta	Vestido cinza, com gola polo
Acessórios	Óculos
Aparência física	Cabelo castanho escuro liso, pele clara
Análise/opinião geral	Na história de Strange Horticulture, o jogador se torna dono de uma loja de plantas na cidade de Undermere. Simone é a bibliotecária da Biblioteca de Ambleside, e é quem fornece informações sobre diversos tipos de plantas para o jogador. Ela é descrita como sendo inteligente, e disposta a passar noites acordada em busca de informações (tanto que ela aparece

	<p>algumas vezes na loja, em busca de plantas para olheiras ou para aumentar sua energia).</p> <p>Simone é bem amigável e simpática com o jogador, e constantemente procura por informações que possam ajudá-lo em seu trabalho, tanto em seu próprio local, quanto em outras bibliotecas e arquivos.</p> <p>Avaliação da aparência: negativa</p> <p>Avaliação do comportamento: positiva</p>
--	---

Fonte: Adaptado de: Lai (2023).

Quadro 7 - Ficha da personagem The Maven, do videogame *God of War: Ragnarök*

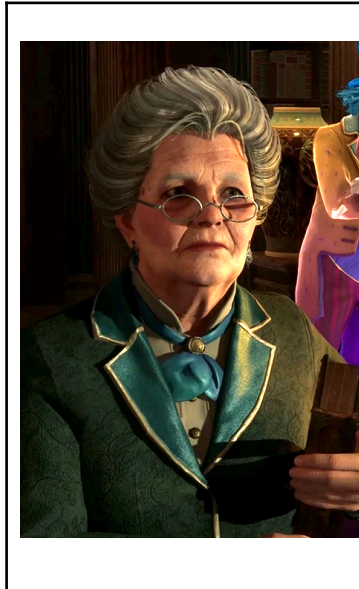
 <p>Fonte: Reddit (2024)</p> <p>The Maven</p>	
Termo	Informações
Videogame	God of War: Ragnarök
Data de lançamento	2022

Plataforma	Playstation 4 e 5 / Windows
Tipo de videogame	Ação-aventura / hack and slash
Gênero do personagem	Mulher
Idade	Não Informado
Papel	Inimigo
Apresenta falas?	<p>Sim.</p> <p>"Pare."</p> <p>"Devolva o livro."</p> <p>"Os Elfos da Luz... não devem saber... da grave destruição que aí se encontra."</p>
Vestimenta	Vestido longo azul escuro e dourado, com um tipo de calça/meia azul por baixo, botas, véu azul
Acessórios	Espadas, uma espécie de coroa, ombreiras de metal
Aparência física	Olhos claros, pele metálica
Análise/opinião geral	<p>Maven é uma elfa, guardiã e bibliotecária da Biblioteca do Santuário dos Élfico. Ela é a inimiga principal de uma missão opcional, onde o jogador deve entrar na Biblioteca e roubar um livro. Maven tenta impedi-lo, mas sua preocupação principal não é o livro em si, mas seu conteúdo: o livro fala sobre fatos "sombrios" da história dos elfos, e a bibliotecária não quer que seu povo saiba deles. Maven e Kratos, o personagem controlado pelo jogador, entram em um duelo, no qual Kratos vence.</p> <p>Apesar da aparência muito interessante, e bem diferente do estereótipo comum, o propósito e comportamento de Maven na história a tornam um péssimo exemplo de bibliotecário: ela tenta esconder parte da história de seu povo</p>

	<p>por considerá-la sombria. Sua atitude vai diretamente contra um dos principais papéis de um bibliotecário, o de possibilitar e facilitar o acesso ao conhecimento.</p> <p>Avaliação da aparência: positiva</p> <p>Avaliação do comportamento: negativa</p>
--	---

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Quadro 8 - Ficha da personagem Agnes Scribner, do videogame *Hogwarts Legacy*



Fonte: Harry Potter Wiki, modificada pela autora (2023)

Agnes Scribner

Termo	Informações
Videogame	Hogwarts Legacy
Data de lançamento	2023
Plataforma	Windows / Nintendo Switch / Playstation 4 e 5 / Xbox One e Xbox Series X/S
Tipo de videogame	RPG de ação
Gênero do personagem	Mulher
Idade	Idosa

Papel	Inimigo
Apresenta falas?	<p>Sim.</p> <p>“A biblioteca não é lugar para brincadeiras. Saia. imediatamente.”</p> <p>“É, você! Se esgueirando por mim e pegando livros perigosos. Talvez varrer o pátio seja mais produtivo para você.” (brigando com um aluno que pegou livros da seção proibida escondido, e entregando uma vassoura para que ele limpe o pátio).</p> <p>“Sebastian, entrando sorrateiramente na Seção Proibida novamente. Eu pensei que tínhamos superado isso, mas claramente as detenções são insuficientes. Receio que terei que levar isso ao Diretor... mas, dito isso, Peaves me informa que você não veio sozinho esta noite. Se alguém o coagiu, você precisa me contar. Você é um garoto inteligente, não desperdice isso...”</p>
Vestimenta	Blazer verde escuro de manga longa, com uma blusa por baixo. Saia verde escura longa, lenço azul claro em volta do pescoço
Acessórios	Óculos, brinco em formato de gota
Aparência física	Cabelo cinza claro preso em coque, pele clara
Análise/opinião geral	<p>Agnes é a bibliotecária chefe da biblioteca de Hogwarts, onde a história se passa. Durante uma das missões, o jogador, com a ajuda de outro personagem (Sebastian) precisa se esconder da bibliotecária para roubar sua chave e entrar na seção proibida da biblioteca sem que ela perceba. Após conseguir o objeto necessário, o jogador escapa ileso, mas Sebastian é pego pela bibliotecária. Ao mesmo tempo que Agnes fica irritada com o garoto por</p>

	<p>estar entrando escondido em lugares proibidos, ela também demonstra preocupação com a segurança dele, questionando se alguém o coagiu a fazer isso.</p> <p>Agnes tem vários estereótipos em sua caracterização, desde a aparência, com óculos e cabelo cinza em coque, até a personalidade, que é descrita como sendo rigorosa. Prova disso, é o fato de que o jogador precisa fazer um plano muito bem elaborado com Sebastian para roubar um livro, ao invés de só pedir ajuda para a bibliotecária.</p> <p>Avaliação da aparência: negativa</p> <p>Avaliação do comportamento: negativa</p>
--	---

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

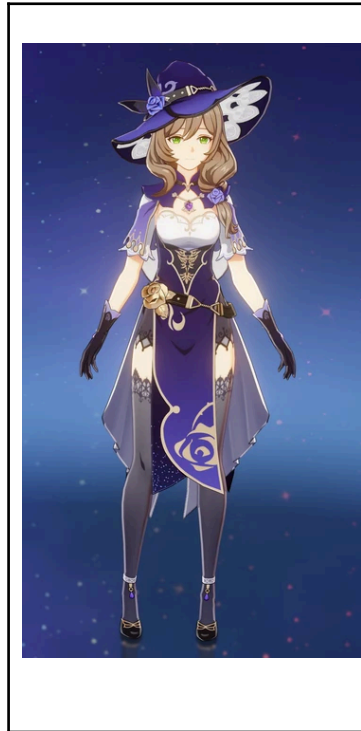
Quadro 9 - Ficha da personagem Jocasta Nu, do videogame *LEGO Star Wars: The Skywalker Saga*

 <p>Fonte: LEGO Games Wiki (2022)</p> <p>Jocasta Nu</p>	
Termo	Informações
Videogame	LEGO Star Wars: The Skywalker Saga
Data de lançamento	2022

Plataforma	Playstation 4 e 5 / Xbox one / Xbox Series xs / Windows / Nintendo Switch
Tipo de videogame	Ação-aventura / plataforma
Gênero do personagem	Mulher
Idade	Idosa
Papel	NPC / personagem jogável
Apresenta falas?	<p>Sim.</p> <p>“Talvez você queira ouvir uma história sobre uma Prova Jedi?” (antes de contar a história que tem as informações necessárias para resolver um enigma)</p> <p>“Essa é a história. Me avise se quiser ouvi-la de novo.”</p> <p>“Se precisar de ajuda com os arquivos, receio que terá que esperar; pois estou lidando com uma crise. Alguém invadiu o cofre e roubou nossos preciosos holocrons!”</p> <p>“Os holocrons contém vastas quantidades de sabedoria acumulada por inúmeras gerações de Jedi. É imprescindível que os recuperemos para que esse conhecimento não se perca para sempre!”</p> <p>“Minha gratidão por recuperar os holocrons daquela caçadora de recompensas. É uma pena que tenhamos tido que deixá-la ir livre, mas preservar essa antiga sabedoria Jedi deve ser prioridade.”</p>
Vestimenta	blusa bege com mangas longas, por cima de um vestido verde esmeralda
Acessórios	Sabre de luz
Aparência física	Cabelo cinza claro preso em coque, pele clara

Análise/opinião geral	<p>Jocasta Nu é a bibliotecária chefe responsável pelo Arquivo da Ordem Jedi. Ela fornece algumas informações que ajudam o jogador a desvendar um enigma, além de entregar uma missão para recuperar arquivos roubados. Ela se mostra muito preocupada em preservar o conhecimento contido nos objetos roubados. Quando o jogador conclui essa missão, Jocasta é desbloqueada como personagem jogável.</p> <p>Jocasta apresenta o estereótipo comum de uma bibliotecária mulher idosa, de cabelos brancos presos em um coque. Seu comportamento parece simpático, e ela demonstra levar muito a sério seu papel de “guardiã” dos arquivos. Jocasta também aparece nos filmes de Star Wars, especificamente, no episódio II: Ataque dos Clones. Lá, seu comportamento é o completo oposto: quando Obi-Wan, um dos personagens principais, pede ajuda para encontrar informações sobre um planeta que ele não conseguia encontrar nos arquivos, Jocasta age de forma arrogante, afirmando que se as informações sobre o planeta não estão nos arquivos, então o planeta não existe. Ela se recusa a pensar na possibilidade de os Arquivos estarem incompletos, e não oferece nenhuma ajuda extra a Obi-Wan. Tal situação não acontece no videogame: quando o jogador pede informações sobre determinado acontecimento, ela o ajuda de bom grado.</p> <p>Avaliação da aparência: Negativa</p> <p>Avaliação do comportamento: Positiva</p>
-----------------------	---

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Quadro 10 - Ficha da personagem Lisa Minci, do videogame *Genshin Impact*

Fonte: Genshin Impact Wiki (2024)

Lisa Minci

Termo	Informações
Videogame	Genshin Impact
Data de lançamento	2020
Plataforma	Mobile / Windows / Playstation 4
Tipo de videogame	RPG de ação
Gênero do personagem	Mulher
Idade	Adulta
Papel	Personagem Jogável
Apresenta falas?	Sim. “Oh, vocês vieram nos ajudar? Vocês dois são muito adoráveis! Infelizmente agora não é uma boa hora...” (ao encontrar o jogador pela primeira vez)

	<p>“Olá, fofura. Você vai me ajudar também? Muito gentil da sua parte. Não hesite em me procurar para o que precisar.”</p> <p>“...Como habitante de Mondstadt, é difícil falar desse assunto... Pegue isto. É uma história que aconteceu há muito tempo atrás.” (ao entregar um livro para o jogador)</p> <p>“Uma brisa tão calmante... Perfeita para tirar uma soneca, você não acha?”</p> <p>“Não é um bom dia para sair... Oh? Eu disse o mesmo ontem?”</p>
Vestimenta	Vestido roxo e branco, luvas pretas, meia calça preta, sapato de salto alto preto, chapéu de bruxa roxo
Acessórios	-
Aparência física	Cabelo longo castanho claro, olhos verdes, pele clara
Análise/opinião geral	<p>Lisa é a bibliotecária dos Cavaleiros de Favonius. Na primeira missão do jogo, ela é quem fornece informações importantes sobre a história do local para o jogador, chegando até a lhe dar um livro de presente quando sente que não possui o conhecimento necessário para responder suas perguntas. Após a primeira missão ser completada, Lisa é desbloqueada como uma personagem jogável.</p> <p>Suas roupas remetem bastante a uma bruxa/maga, principalmente o chapéu pontudo. Seu comportamento é sempre simpático e muito atencioso, parecendo genuinamente interessada em ajudar o jogador. Ela é descrita como inteligente, mas preguiçosa e reclusa, evitando sair de casa quando possível.</p> <p>Avaliação da aparência: positiva</p>

	Avaliação do comportamento: positiva
--	--------------------------------------

Fonte: Adaptado de: Pellisoli (2024)

Quadro 11 - Ficha da personagem Liz, do videogame *The Librarian*



Fonte: Navarro (2020)

Liz

Termo	Informações
Videogame	The Librarian
Data de lançamento	2018
Plataforma	Windows / MacOS
Tipo de videogame	Aventura
Gênero do personagem	Mulher
Idade	Adulta
Papel	Personagem jogável / principal
Apresenta falas?	Não

Vestimenta	Casaco azul escuro com detalhes em amarelo, blusa lilás, calça curta vermelha, botas
Acessórios	Adaga, cachecol vermelho
Aparência física	Cabelo preto longo, pele clara, olhos pretos
Análise/opinião geral	<p>Liz é uma bibliotecária, que precisa investigar e descobrir o que está acontecendo com sua biblioteca, quando está é ameaçada por algo desconhecido.</p> <p>Apesar de não ter nenhuma fala, Liz se mostra muito prestativa: quando ela recebe um aviso de que tem algo de errado na biblioteca, ela vai até lá sem hesitar, mesmo que já seja madrugada e ela já esteja de pijama, pronta para dormir; além de estar nevando. Ela também ajuda prontamente uma enorme criatura que está na biblioteca, resgatando seu filhote, que estava preso, e trazendo-o de volta. Além disso, para conseguir chegar até a criatura, Liz precisa resolver uma série de enigmas, mostrando que a personagem é inteligente.</p> <p>Avaliação da aparência: positiva</p> <p>Avaliação do comportamento: positiva</p>

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Quadro 12 - Ficha da personagem Eleanor Twitty, do videogame *Ghostbusters: The Video Game*



Fonte: Ghostbusters Wiki (2013)

Eleanor Twitty

Termo	Informações
Videogame	Ghostbusters: The Video game
Data de lançamento	2009
Plataforma	Windows / PlayStation 2, 3 e Portable / Xbox 360 / Wii / Nintendo DS
Tipo de videogame	Ação-aventura
Gênero do personagem	Mulher
Idade	Idosa
Papel	Inimigo
Apresenta falas?	Não
Vestimenta	Vestido longo rosa claro
Acessórios	Livro
Aparência física	Cabelo branco preso em coque, pele clara
Análise/opinião geral	Eleanor era a chefe da Biblioteca Pública de Nova York, que desapareceu misteriosamente. Posteriormente, é

	<p>descoberto que ela foi assassinada por seu ex-noivo, um colecionador de livros raros chamado Edmund. Ele se envolveu com ela apenas porque queria acesso aos livros raros que estavam sob seus cuidados. Ao descobrir suas verdadeiras intenções, Eleanor terminou seu relacionamento, o que fez com que seu ex-noivo a matasse e escondesse seu corpo na seção secreta da biblioteca (motivo pelo qual seu corpo nunca tinha sido encontrado, pois ninguém sabia da existência dessa seção). Ela se torna um fantasma, assombrando a biblioteca, e anos depois, os caça-fantasmas, personagens principais e controlados pelo jogador, são chamados para lidar com ela.</p> <p>Eleanor tem uma aparência e comportamento consideravelmente estereotipados. Ela é uma mulher idosa, de cabelos brancos presos em coque, e usando vestido. Em sua primeira aparição como fantasma, ela é vista organizando livros nas estantes, e quando percebe a aproximação do jogador, se vira para ele e pede silêncio. Apesar disso, ela era uma bibliotecária muito dedicada, protegendo os livros que estavam sob seus cuidados em vida, e como fantasma, guiando os caça-fantasmas a uma criatura perigosa que se escondia na biblioteca. De certa forma, ela cumpriu seu papel como bibliotecária, de auxiliar os usuários na busca por informação, mesmo depois de morta.</p> <p>Avaliação da aparência: negativa</p> <p>Avaliação do comportamento: neutra</p>
--	---

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Quadro 13 - Ficha da personagem Popola, do videogame *NieR*

Fonte: NieR Wiki (2021)

Popola

Termo	Informações
Videogame	NieR
Data de lançamento	2010
Plataforma	Playstation 3 / Xbox 360
Tipo de videogame	RPG de ação
Gênero do personagem	Mulher
Idade	Milenar (+1000 anos)
Papel	NPC / inimigo
Apresenta falas?	Sim. "Parar? Parar? Agora você quer parar? Acha que tem o luxo de parar? Você matou minha irmã como um animal e agora quer que eu PARE!? Ninguém

	PARA!! É tarde demais para PARAR! Ninguém...PARA!!” (após sua irmã, Devola, ser morta.)
Vestimenta	Blusa e calça vermelha, casaco branco com mangas pretas, sapatos vermelhos
Acessórios	Cajado dourado
Aparência física	Cabelo vermelho, olhos azuis acinzentados, pele clara
Análise/opinião geral	<p>Popola é a bibliotecária de uma pequena vila. Junto de sua irmã gêmea, Devola, ela é considerada como líder/protetora da vila, e é quem entrega a maioria das missões principais ao jogador. Em certo momento da história, é revelado que as gêmeas na verdade são andróides, e Devola é morta. Popola, enlouquecida pela dor de perder a irmã, tenta matar o jogador e alguns outros personagens, e acaba sendo morta também.</p> <p>Popola é descrita como sendo educada, simpática e sábia, sendo a pessoa a quem o protagonista/jogador recorre quando precisa de informações. Sua aparência não apresenta nenhum estereótipo comumente associado aos bibliotecários, como óculos.</p> <p>Avaliação da aparência: positiva</p> <p>Avaliação do comportamento: positiva</p>

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Quadro 14 - Ficha do personagem Master Librarian, do videogame *Castlevania: Symphony of The Night*



Fonte: Castlevania Wiki (2008)

Master Librarian

Termo	Informações
Videogame	Castlevania: Symphony of The Night
Data de lançamento	1997
Plataforma	Mobile / Sega Saturn / PlayStation 4, 3,e Portable / Xbox 360
Tipo de videogame	Metroidvania
Gênero do personagem	Homem
Idade	Idoso
Papel	NPC (vendedor de itens)
Apresenta falas?	<p>Sim. (apenas um diálogo, onde ele só concorda em ajudar Alucard, personagem protagonista controlado pelo jogador, após a promessa de ser recompensado por isso)</p> <p>Alucard: Faz muito tempo, ancião....</p>

	<p>Master Librarian: Ah, é você, Mestre Alucard. Do que precisa?</p> <p>Alucard: Eu preciso da sua ajuda.</p> <p>Master Librarian: Jovem mestre, eu não posso ajudar alguém que se opõe ao Mestre (se referindo ao vilão do jogo).</p> <p>Alucard: Você não ficará sem recompensa...</p> <p>Master Librarian: Sério? Nesse caso, apenas me diga o que você precisa.</p>
Vestimenta	Robe marrom escuro longo, chapéu marrom escuro.
Acessórios	-
Aparência física	Cabelo longo e branco, barba longa e branca, pele clara
Análise/opinião geral	<p>O Bibliotecário Mestre (esse é o nome dele, literalmente) é o guardião da biblioteca do castelo do Drácula, vilão principal da história. Ele vende itens como amuletos, armas, livros e poções para o protagonista/jogador, além de fornecer informações valiosas sobre inimigos que o jogador encontra.</p> <p>Ele age de forma um pouco gananciosa, vendendo itens que são necessários para o jogador, mas também fornece algumas informações muito importantes de forma gratuita (apesar de que ele só concorda em ajudar o protagonista após a promessa de uma recompensa). Sua caracterização física não tem muitos detalhes estereotipados, além do fato de ele ser idoso.</p> <p>Avaliação da aparência: neutra</p> <p>Avaliação do comportamento: neutra</p>

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Quadro 15 - Ficha do personagem Urag gro-Shub, do videogame *The Elder Scrolls: Skyrim*

Fonte: UESP Wiki - The Unofficial Elder Scrolls Pages (2020)

Urag gro-Shub

Termo	Informações
Videogame	The Elder Scrolls: Skyrim
Data de lançamento	2011
Plataforma	Windows / Playstation 3, 4 e 5 / Xbox 360, One e Series X/S / Nintendo Switch
Tipo de videogame	RPG de ação
Gênero do personagem	Homem
Idade	Centenário (+600 anos)
Papel	NPC (vendedor de itens)
Apresenta falas?	Sim. "Eu não quero ver você tratando nenhum desses livros mal. Ficou claro?"

	<p>"Foram necessários séculos para reunir esta coleção. Ela permanecerá impecável, entendeu?"</p> <p>"Você precisa de um livro, fale comigo. Senão, você vai sentir muita dor."</p> <p>"Não me importa se foi você que escreveu – se quiser um livro daqui, terá que falar comigo."</p> <p>"Um mago só é tão bom quanto o seu conhecimento. Tento garantir que o máximo de conhecimento possível esteja disponível. Mantemos esta coleção desde a Segunda Era. Livros vieram e se foram durante esse tempo, mas ela permanece praticamente intacta."</p>
Vestimenta	Robe castanho
Acessórios	Adaga
Aparência física	Barba e cabelo brancos, pele verde
Análise/opinião geral	<p>Urag é um mago, e bibliotecário responsável pela biblioteca do Colégio de Winterhold, uma escola de magos. Suas falas implicam que ele está cuidando do acervo da biblioteca a séculos. Ele vende livros para o jogador, e entrega missões relacionadas a recuperar livros ou pergaminhos.</p> <p>Urag é rígido e severo, ameaçando o jogador diversas vezes caso ele bagunce o acervo ou danifique algum livro. Demonstra fortemente o estereótipo de um bibliotecário que se importa mais com os livros do que com o usuário. Apesar disso, ele auxilia o jogador, fornecendo informações ou livros quando pedido. Em um de seus diálogos, Urag diz que tenta garantir que o máximo de conhecimento possível esteja disponível para os magos.</p> <p>Avaliação da aparência: neutro</p>

	Avaliação do comportamento: negativa
--	--------------------------------------

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

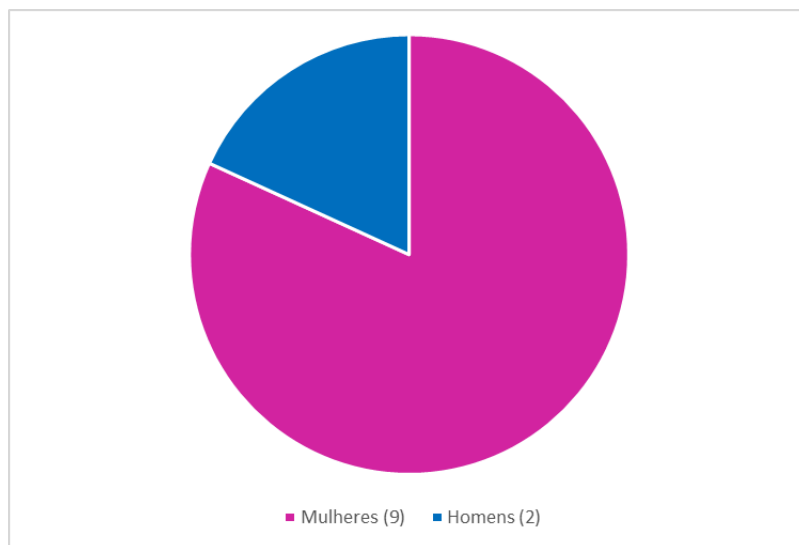
Entre os personagens selecionados, o mais antigo é o Master Librarian, do videogame *Castlevania: Symphony of the Night*, lançado em 1997. O mais recente é Agnes Scribner, do videogame *Hogwarts Legacy*, lançado em 2023.

No capítulo a seguir, os dados coletados sobre os personagens serão compilados e analisados.

6 ANÁLISE DOS RESULTADOS

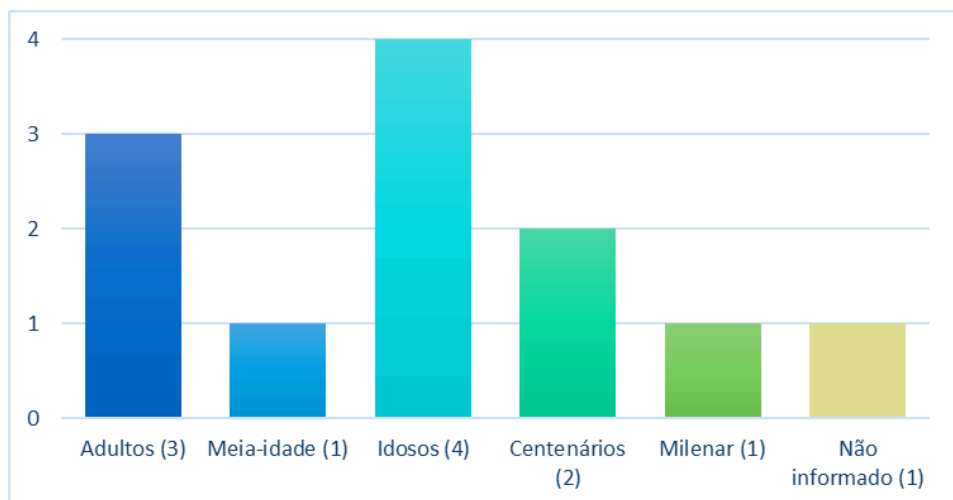
Foram levantados 11 personagens bibliotecários, presentes em 11 videogames, sendo 09 mulheres e 02 homens. Quanto à faixa etária, por ordem cronológica: 03 são adultos, 01 é de meia idade, 04 são idosos, 01 é centenário (pelo menos 600 anos de idade), 01 é milenar (mais de 1000 anos de idade) e 01 não tem a idade informada.

Gráfico 1: gênero dos personagens analisados



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

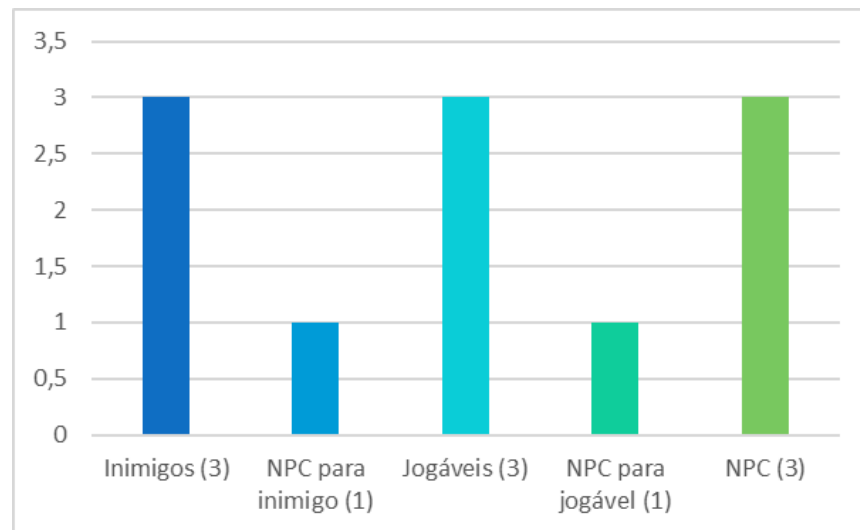
Gráfico 2: idade dos personagens analisados



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

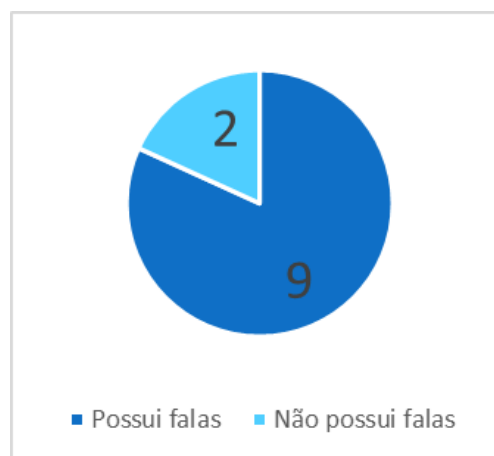
Sobre o papel desses personagens nas narrativas de seus respectivos videogames, 03 são inimigos, atrapalhando ou atacando o protagonista; além de 01 que começa como NPC e acaba se tornando um inimigo; 03 são personagens jogáveis, que podem ser controlados pelo jogador, além de 01 que começa como NPC, e pode ser desbloqueado como personagem jogável ao longo da narrativa; 03 são exclusivamente NPCs, sendo 02 deles vendedores de itens, como livros ou pergaminhos. Em sua maioria, 09 possuem falas, com apenas 02 não falando em nenhum momento.

Gráfico 3 - papel dos personagens na narrativa



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

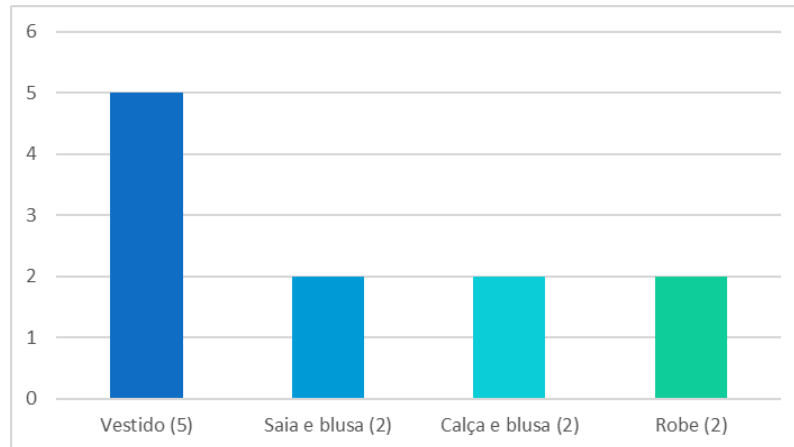
Gráfico 4 - personagens com falas



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Na categoria de vestimenta e acessórios, temos 08 personagens que não usam óculos, e 03 que usam. A maioria das mulheres têm estilos de roupa similares: 05 usam vestido, 02 usam saia e blusa e 02 usam calça e blusa. Entre os homens, ambos vestem a mesma roupa: um robe.

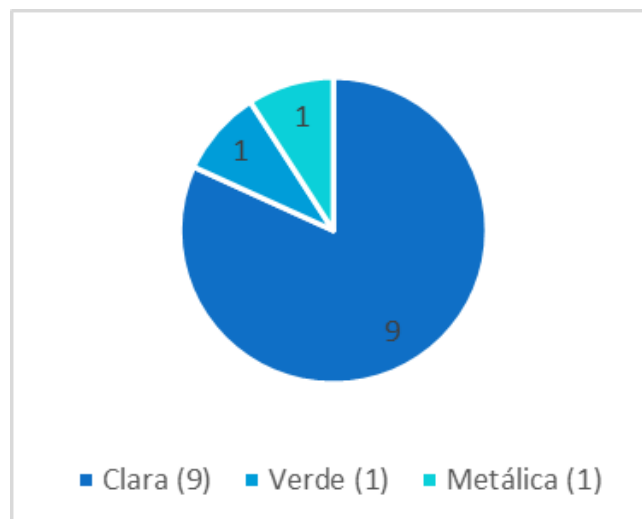
Gráfico 6 - vestimenta dos personagens



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

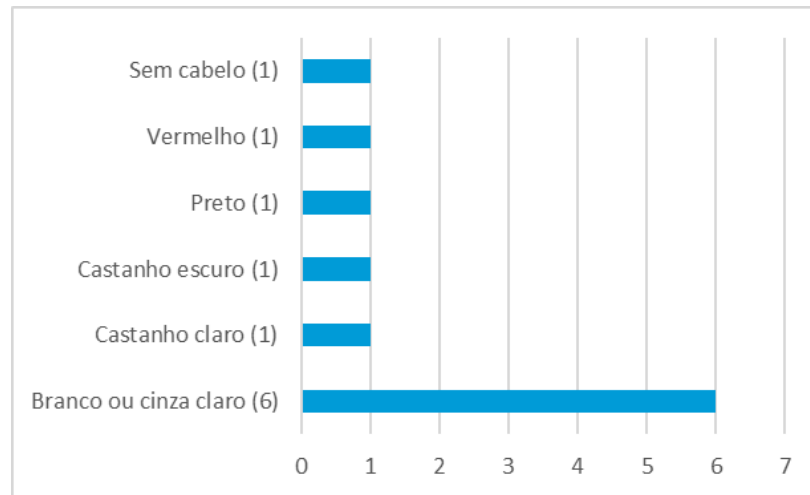
Sobre a aparência física, 09 possuem pele clara. As únicas exceções, sendo ambos personagens não-humanos (um elfo e um orc), possuem a pele metálica e pele verde, respectivamente. Quanto à cor do cabelo, 06 tem o cabelo branco ou cinza claro, 01 castanho claro, 01 castanho escuro, 01 preto, e 01 vermelho; 04 apresentam o cabelo preso em um coque, sendo mulheres.

Gráfico 7 - cor da pele dos personagens



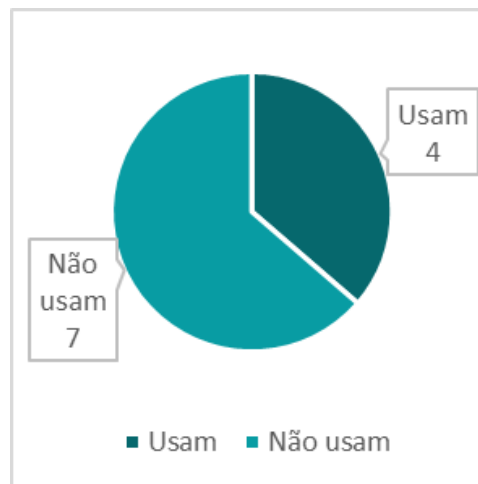
Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Gráfico 8 - cor do cabelo dos personagens



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

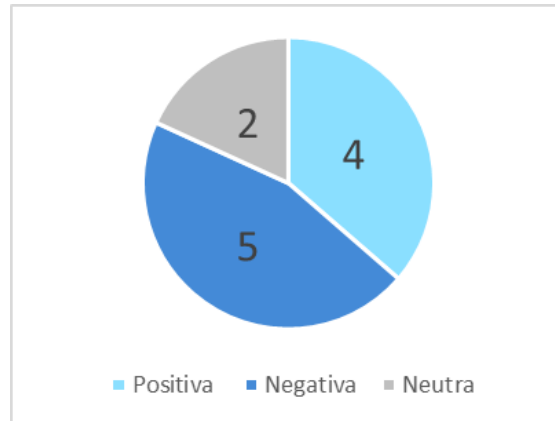
Gráfico 9 - penteado dos personagens, com relação ao uso de coque



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Na avaliação e análise destes personagens, cada um deles recebeu uma classificação, dividida em duas categorias: aparência e comportamento. Na categoria aparência, 04 foram considerados positivos, por terem características físicas ou vestimentas distantes do estereótipo comum. 05 foram considerados negativos, pois tinham aparência muito estereotipada, incluindo serem personagens idosos, usarem óculos, prenderem o cabelo em coque, etc. 02 foram considerados neutros, pois possuíam características positivas e negativas que se balanceavam.

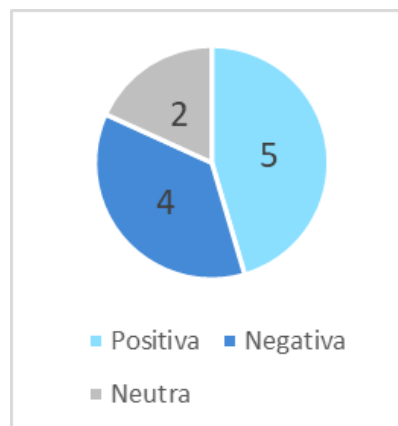
Gráfico 10 - avaliação da aparência dos personagens



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

Quanto ao comportamento, 05 foram classificados como positivos, por terem comportamentos amistoso, prestativo e se interessarem em ajudar os usuários/jogadores quando necessário. 04 foram considerados negativos, por apresentarem comportamentos hostis, se importando mais com os livros do que com o usuário (02 destes chegam até a ameaçar ou lutar contra o jogador). 02 foram considerados neutros, pois suas características negativas e positivas se balanceiam, ou porque não possuíam interações com o jogador suficientes para avaliá-los.

Gráfico 11 - avaliação do comportamento dos personagens



Fonte: Elaborado pela autora (2025)

A data de lançamento dos videogames não parece ter muito efeito na forma como os bibliotecários são representados, tomando como exemplo as personagens Agnes Scribner, de *Hogwarts Legacy* (2023), e Lisa Minci, de *Genshin Impact* (2020), ambas pertencentes a videogames lançados nos últimos cinco anos.

Enquanto Agnes tem diversas características que podem ser consideradas estereotipadas, como o uso de óculos, cabelo branco preso em coque, ser idosa e ter o comportamento hostil em relação ao usuário, a caracterização de Lisa vai no sentido contrário: ela é jovem, prestativa e amigável com o usuário e tem cabelos castanho claros, que não estão presos em um coque, além de não usar óculos.

Levando em consideração todas essas características levantadas, com base na amostra de personagens selecionados, pode-se dizer que o perfil comum do bibliotecário em videogames é de uma mulher idosa, de pele clara e cabelo branco ou cinza claro, usando vestido. Quanto à personalidade, costumam ser inteligentes, respondendo às perguntas dos usuários e fornecendo informações sempre que preciso, também são educados e simpáticos.

6.1 Bibliotecários em outras mídias

Na seção a seguir, os resultados encontrados pelas três pesquisas já previamente mencionadas sobre personagens bibliotecários presentes em filmes, livros e animes/mangás serão discutidos e analisados.

A autora Priscila Jacobsen (2010) estudou 34 personagens presentes em 25 obras de literatura de ficção. Deste total, 22 eram mulheres e 12 eram homens. Entre as mulheres, apenas 02 usavam coque. Quanto aos óculos, acessório comumente associado aos bibliotecários, apenas 07 personagens foram caracterizados utilizando-os. Os outros 27 não tinham nenhuma menção. Sobre a faixa etária em que cada personagem se insere, 11 eram jovens, 14 eram de meia idade, 05 eram idosos e 04 não tinham a idade especificada.

Alguns livros também descreviam o peso e a altura de seus personagens: no total, temos 02 bibliotecários descritos como sendo gordos, 10 como sendo magros, e 22 que não tiveram seu peso definido. Quanto à altura, 07 foram descritos como altos, 03 como baixos, e 24 não tiveram a altura mencionada.

Observando o comportamento e a personalidade demonstrados nas interações com os usuários, 10 profissionais foram narrados como sendo antipáticos, 17 como sendo simpáticos e 07 não possuíam características suficientes para análise nessa categoria. Do total, 22 demonstram interesse pelo usuário, 04 não e 08 não têm ações relacionadas ao atendimento do usuário.

Por último, quanto ao papel que cada personagem desempenha na trama, 10 eram personagens principais, 13 eram personagens secundários e 11 só interagem brevemente com o protagonista.

Sendo assim, o perfil predominante entre os personagens nas obras analisadas é de uma mulher, de meia idade, sem peso ou altura definidos, e que não usa óculos ou coque, sendo profissionais simpáticos e que se interessam pelos usuários (Jacobsen, 2010, p. 115).

O autor Boaventura (2024) selecionou 25 personagens bibliotecários presentes em 20 filmes, focando nos aspectos sociais e personalidades de cada um deles. Do total analisado, 18 eram mulheres e 07 eram homens. Entre as mulheres, 06 podem ser consideradas idosas ou pessoas de meia-idade (acima de 50 anos) e, de acordo com as imagens selecionadas pelo autor, apenas 06 usam óculos. Os 20 filmes foram classificados como tendo representações positivas, negativas ou neutras, com base nos estereótipos da profissão; 09 foram considerados positivos, tendo bibliotecários simpáticos, inteligentes e prestativos ao usuário; 06 foram considerados negativos, tendo personagens rudes, tratando os usuários de maneira grosseira ou até sarcástica e que não cuidavam do acervo de suas bibliotecas; 05 foram considerados neutros, sem características o suficiente para realizar uma análise mais profunda de seu comportamento.

Segundo estes dados, pode-se dizer que o perfil comum em personagens bibliotecários presentes em filmes é de uma mulher, abaixo dos 50 anos, de comportamento amigável e que auxilia os usuários, e que não usam óculos.

O autor Lisboa (2024) analisou 05 personagens pertencentes a 05 animes/mangás. Dentre eles, 03 eram mulheres e 02 eram homens. Segundo as imagens de cada personagem incluídas pelo autor, apenas 02 usam óculos e nenhum tem o cabelo preso em coque. Todos têm aparência jovem e pele clara. 03 são descritos como solícitos e gentis ao usuário, auxiliando outros personagens em sua busca por informações. Quanto às outras duas, uma delas é caracterizada como guardiã e criadora de conhecimentos e a outra, como alguém que luta contra a censura de livros. 04 deles são descritos como inteligentes.

Com base nas características analisadas, pode se dizer que o perfil comum do bibliotecário em animes e mangás é de uma mulher, jovem, de pele clara. Quanto ao comportamento, é um profissional amigável, inteligente e interessado no usuário. Não possuem os estereótipos de usar óculos ou prender o cabelo em coque.

Considerando-se os perfis comuns determinados para cada tipo de mídia, é possível comparar o perfil da representação de bibliotecários em videogames, estabelecido no capítulo 5, com o perfil da representação em filmes, livros e animes/mangás.

Quadro 16 - Comparação entre videogames, filmes, livros e animes.

	Videogames	Filmes	Livros	Animes
Gênero	Mulher	Mulher	Mulher	Mulher
Faixa etária	Idosa	Abaixo dos 50	Meia-idade	Jovem
Usam óculos	Não	Não	Não	Não
Usam coque	Não	Não	Não	Não
Cor da pele	Clara	-	-	Clara
Cor do cabelo	Branco ou cinza claro	-	-	-
Personalidade	Inteligente / educado	Amigável	Simpático	Inteligente / amigável
Interessado no usuário	Sim	Sim	Sim	Sim

Fonte: Elaborado pela autora (2025)

A principal característica que todos os perfis apresentam em comum é o gênero: a grande maioria dos personagens são mulheres. Historicamente, a biblioteconomia sempre foi uma área muito “feminina”: entre os 20 alunos de um dos primeiros cursos oficiais de biblioteconomia, criado por Melvin Dewey em 1887 nos Estados Unidos, 17 eram mulheres (Quinn, 2014). Em 1920, as mulheres eram mais de 88% do total de 15,297 bibliotecários registrados em um censo nos Estados Unidos, com a falta de outras oportunidades na área acadêmica e o fato de que os salários pagos a mulheres eram menores sendo citados como razões para essa grande quantidade de mulheres na área (Quinn, 2014). No Brasil, a principal responsável pela regulamentação da profissão de bibliotecário foi uma mulher, Laura Russo, no final da década de 1950. Além disso, historicamente, as mulheres são associadas a profissões que envolvem o “cuidado”, o ato de servir outras pessoas

(Walter; Baptista, 2007). Todos esses aspectos podem explicar porque a profissão de bibliotecário ainda é muito associada ao gênero feminino, na construção de personagens.

Outra característica recorrente é a idade dos personagens: 02 dos 04 perfis apresentam personagens idosos ou de meia-idade como maioria. Os filmes se mantêm nesse padrão de personagens mais velhos, mas apresentam personagens adultos, não necessariamente idosos. A única exceção são os animes, que apresentam perfil de bibliotecários jovens. A ideia do bibliotecário como pessoa mais velha pode estar atrelada a imagem deste profissional como sábio, figura intelectual confiável: na Antiguidade, apenas intelectuais com saber e conhecimentos reconhecidos poderiam ser bibliotecários (Jacobsen, 2010).

Reunindo as características de cada perfil em um só, pode-se dizer que o perfil comum de personagens bibliotecários na mídia é de uma mulher adulta (perto dos 50 anos) ou idosa, de pele clara, que não usa óculos ou cabelo em coque. São sábios e receptivos, e se mostram interessados no usuário.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estudar como os bibliotecários são representados, através de personagens de diversas mídias nos permite ter uma ideia de como estes profissionais estão presentes no imaginário popular. Como os videogames vem aumentando sua popularidade e seu público consumidor nos últimos anos, eles se tornaram uma mídia relevante para os resultados da pesquisa.

Após a análise das características de 11 personagens, foi possível concluir que o perfil comum do bibliotecário em videogames é uma mulher idosa, de cabelos brancos ou cinza claro e pele clara. Costuma usar vestidos, e não utiliza óculos. São descritos como inteligentes e educados, ajudando o usuário quando necessário.

O perfil dos videogames apresenta muitas características em comum com as outras mídias, como a ausência de óculos ou coque, além da personalidade amigável e solícita ao usuário. Além disso, a maioria dos personagens em todas as mídias são mulheres, o que se alinha com a história da profissão, que sempre teve mulheres como maioria.

O estereótipo do bibliotecário é bem definido por diversos autores anteriormente citados, como Grogan (1995) ou Oliveira (2010), como sendo de uma pessoa ranzinza, até mal-educada, se preocupando mais com os livros do que com os usuários. Nos videogames, apesar de alguns personagens ainda apresentarem tais características, a grande maioria parece ir na direção contrária, sendo essencial para que o jogador consiga completar missões ou avançar na história. Mesmo em outras mídias, boa parte dos personagens é simpático e amigável com os usuários.

A visão do bibliotecário como figura intelectual ainda se mantém muito forte nas representações midiáticas: 02 dos 04 perfis apresentam a característica “inteligente” como um dos traços marcantes na construção dos personagens.

No passado, o papel do bibliotecário era de guardião, protetor do conhecimento. Hoje, a atuação desse profissional vai além disso: o bibliotecário deve ser a ponte entre a informação e as pessoas, facilitando o acesso ao conhecimento, e garantindo sua preservação.

Os personagens previamente citados apresentam ambos os aspectos: enquanto alguns são quase cães de guarda de suas bibliotecas, parecendo incomodados com a presença dos usuários, outros os recebem muito bem e se esforçam além dos limites para ajudá-los. Os bibliotecários receptivos e simpáticos

foram maioria em todos os perfis, podendo indicar que a visão do público sobre esse profissional é positiva.

A partir da realização desta pesquisa e de seus resultados, é possível propor outros estudos de temas similares. As sugestões são de um outro estudo sobre personagens bibliotecários em videogames, com uma amostra maior. Além disso, novos videogames são lançados todos os anos, então esta pesquisa pode ser refeita no futuro, com personagens de videogames lançados a partir de 2026, possibilitando analisar se o perfil da representação dos bibliotecários irá mudar ou se permanecerá o mesmo.

REFERÊNCIAS

APÓSTOLO, Maria das Mercês Pereira; SOUZA, Adriana Maria de; BASTOS, Jorge Henrique; GOMES, Winderson Jesus. **Biblioteconomia: passado e presente de uma profissão**. São Paulo: Editora Sociologia e Política, 2020. Disponível em: https://fespsp.org.br/wp-content/uploads/2024/05/Livro-Biblioteconomia_web_pag-simples-1.pdf. Acesso em: 28 mai. 2025.

AVALANCHE SOFTWARE. **Hogwarts Legacy**. [S. l.]: Warner Bros. Interactive Entertainment, 2023. Jogo eletrônico.

BAD VIKING. **Strange Horticulture**. [S. l.]: Iceberg Interactive, 2022. Jogo eletrônico.

BETHESDA GAME STUDIOS. **The Elder Scrolls: Skyrim**. [S. l.]: Bethesda Softworks, 2011. Jogo eletrônico.

BIBLIOTECÁRIO. *In*: **CLASSIFICAÇÃO brasileira de ocupações**. [Brasília]: Ministério do Trabalho e Emprego, 2017. Disponível em: https://www.ocupacoes.com.br/cbo-mte/261205-bibliotecario#google_vignette. Acesso em: 26 mai. 2025.

BIBLIOTECÁRIO. *In*: **DICIONÁRIO da língua portuguesa Michaelis**. [S. l.]: Editora Melhoramentos, 2015. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=bibliotec%C3%A1rio>. Acesso em: 26 mai. 2025.

BOAVENTURA, Rafael. **Luz, câmera, ação: a representação do bibliotecário no cinema**. 2024. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2024. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/39742>. Acesso em: 27 mar. 2025.

CASTLEVANIA WIKI, 2008. Disponível em: https://castlevania.fandom.com/wiki/Master_Librarian. Acesso em: 23 nov. 2025.

FONSECA, Edson Nery da. **Introdução à biblioteconomia**. São Paulo: Pioneira, 1992.

GENSHIN IMPACT WIKI, 2024. Disponível em: <https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Lisa>. Acesso em: 23 nov. 2025.

GHOSTBUSTERS WIKI, 2013. Disponível em: https://ghostbusters.fandom.com/wiki/Library_ghost. Acesso em: 23 nov. 2025.

GROGAN, Denis. **A prática do serviço de referência**. Brasília: Briquet de Lemos, 1995.

HARRY POTTER WIKI, 2023. Disponível em: https://harrypotter.fandom.com/wiki/Agnes_Scribner. Acesso em: 23 nov. 2025.

HOYOVERSE. **Genshin Impact**. [S. l.]: HoYoverse, 2020. Jogo eletrônico.

JACOBSEN, Priscila Saraiva. **A imagem do profissional bibliotecário na literatura de ficção**. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/25765/000755173.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2025.

KLEI ENTERTAINMENT. **Don't Starve**. [S. l.]: Klei Entertainment, 2013. Jogo eletrônico.

KONAMI. **Castlevania: Symphony of The Night**. [S. l.]: Konami, 1997. Jogo eletrônico.

LAI, Alvina. The Librarian in Strange Horticulture. **Play the Past**, [S. l.], 20 abr. 2023. Disponível em: <https://www.playthepast.org/?p=8068>. Acesso em: 09 nov. 2025.

LEGO GAMES WIKI, 2022. Disponível em: https://legogames.fandom.com/wiki/Jocasta_Nu/LSWSS. Acesso em: 23 nov. 2025.

LISBOA, Pedro Augusto de Moura. **A imagem do bibliotecário em outras culturas**: Uma análise das representações do profissional nos animes e mangás. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) - Faculdade de Informação e Comunicação, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2024. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/riserver/api/core/bitstreams/66178018-e006-44d0-8edb-842cf455c5da/content>. Acesso em: 28 mar. 2025.

MARTINS, Gilberto de Andrade. **Manual para elaboração de monografias e dissertações**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2000.

McGARTY, Craig; YZERBYT, Vincent Y; SPEARS, Russell. Social, cultural and cognitive factors in stereotype formation. *In: **Stereotypes as explanations**: the formation of meaningful beliefs about social groups*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002. p. 1-15.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Ciência, técnica e arte: o desafio da pesquisa social. *In: MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade*. 21. ed. Petrópolis: Vozes, 2002. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/franciscovargas/files/2012/11/pesquisa-social.pdf>. Acesso em: 22 mai. 2025.

MUKHERJEE, Ajit Kumar. **Librarianship**: its philosophy and history. Mumbai, Índia: Asia Publishing House, 1966. Disponível em: <https://archive.org/details/librarianshipits00akmu/mode/2up?ref=ol&view=theater>. Acesso em: 27 mai. 2025.

NAVARRO, Octavi. **The Librarian Art Book**. [S. l.]: Octavi Navarro, 2020. *E-book*.

NEWZOO. **2025 Newzoo Global Games Market Report**. [Holanda]: Newzoo International B.V., 2025. Disponível em:

https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025?utm_campaign=15407504-2025%20GMRF&utm_source=hs_email&utm_medium=email&_hsenc=p2ANqtz--AQiZWnkAYddpIM1_XNt8zia-DtEApnFVuKxIU4y3fEUrdSczKJ1KH0-wAwJ0PguUDM38E. Acesso em: 26 out. 2025.

NIER WIKI, 2021. Disponível em: <https://nier.fandom.com/wiki/Popola>. Acesso em: 23 nov. 2025.

OLIVEIRA, Andriê Bezerra de. **Considerações acerca do estereótipo dos bibliotecários**: apontando mudanças de atitude do profissional frente à sociedade contemporânea. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/items/5208e9ff-f3eb-4055-bcf2-fca244c9c24e>. Acesso em: 16 out. 2025.

PELLISOLI, Lóren. **A representação do bibliotecário em Genshin Impact**. 2024. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2024. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/274175>. Acesso em: 09 nov. 2025.

PLACER, Xavier. **O perfeito bibliotecário**. Recife: I Congresso Brasileiro de Biblioteconomia, 1954. Disponível em: <http://repositorio.febab.org.br/items/show/486>. Acesso em: 03 nov. 2025.

PLATINUMGAMES. **NieR**. [S. l.]: Square Enix, 2010. Jogo eletrônico.

QUINN, Mary Ellen. **Historical Dictionary of Librarianship**. Maryland: Rowman & Littlefield, 2014

REDDIT, 2024. Disponível em: https://www.reddit.com/r/armoredwomen/comments/1h8q237/the_maven_from_god_of_war_ragnarok/. Acesso em: 23 nov. 2025

RUSSO, Mariza. **Fundamentos em biblioteconomia e ciência da informação**. Rio de Janeiro: E-papers Serviços Editoriais, 2010.

SABER INTERACTIVE. **Ghostbusters: The Video Game**. [S. l.]: Mad Dog Games, 2009. Jogo eletrônico.

SANTA MONICA STUDIO. **God of War: Ragnarök**. [S. l.]: Sony Interactive Entertainment, 2022. Jogo eletrônico.

SIOUX GROUP. **Pesquisa Games Brasil 2024**. 11 ed. [São Paulo]: Go Gamers, 2024. Disponível em: <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/2024-painel-gratuito-pgb24>. Acesso em: 08 mar. 2025.

STRANGE HORTICULTURE WIKI, 2022. Disponível em:
https://strange-horticulture.fandom.com/wiki/Simone_Green. Acesso em: 23 nov. 2025.

TRAVELLER'S TALES. **LEGO Star Wars: The Skywalker Saga**. [S. l.]: Warner Bros. Interactive Entertainment, 2022. Jogo eletrônico.

UESP Wiki: The Unofficial Elder Scrolls Pages, 2020. Disponível em:
https://en.uesp.net/wiki/File:SR-npc-Urag_gro-Shub.jpg. Acesso em: 23 nov. 2025.

WALTER, Maria Tereza Machado Teles; BAPTISTA, Sofia Galvão. A Força dos Estereótipos na Construção da Imagem Profissional dos Bibliotecários. **Informação & Sociedade: estudos**, João Pessoa, v. 17, n. 3, p. 27-38, set./dez. 2007. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/962/1583> Acesso em: 07 mar. 2025.

WIKI DON'T STARVE PORTUGUÊS, 2023. Disponível em:
<https://dontstarve.fandom.com/pt/wiki/Wickerbottom>. Acesso em: 23 nov. 2025.

WHITE BLANKET GAMES. **The Librarian**. [S. l.]: Octavi Navarro, 2018. Jogo eletrônico.