

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO E ARTES
DEPARTAMENTO DE INFORMAÇÃO E CULTURA

LUANA DOS SANTOS CAMPANHOLA

MODELO DE FOLKSONOMIA: ORGANIZAÇÃO DE TAGS NO
REPOSITÓRIO ARCHIVE OF OUR OWN

SÃO PAULO
2024

LUANA DOS SANTOS CAMPANHOLA

**MODELO DE FOLKSONOMIA: ORGANIZAÇÃO DE TAGS NO REPOSITÓRIO
ARCHIVE OF OUR OWN**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Departamento de Informação e Cultura da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como parte dos requisitos para obtenção do grau de bacharel em Biblioteconomia.

Orientadora: Profa. Dra. Cibeles Araújo
Camargo Marques dos Santos

SÃO PAULO
2024

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

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Campanhola, Luana dos Santos

Modelo de folksonomia: organização de tags no repositório Archive Of Our Own / Luana dos Santos Campanhola; orientadora, Cibele Araújo Camargo Marques dos Santos. - São Paulo, 2024.
49 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)
- Departamento de Informação e Cultura /
Escola de Comunicações e Artes / Universidade
de São Paulo.
Bibliografia

1. Folksonomia. 2. Organização do Conhecimento. 3. Recuperação da Informação. 4. Archive of Our Own. 5. Tag Wrangling. I. Araújo Camargo Marques dos Santos, Cibele. II. Título.

CDD 21.ed. - 020

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer à professora Cibele por toda sua orientação ao longo dessa etapa e à todos que de alguma forma contribuíram para a realização deste trabalho.

Aos meus pais, Valdenir e Valdirene, e ao meu padrasto Clayton, por todo o amor, carinho e apoio.

Aos meus irmãos, pelo amor incondicional.

À toda minha família, em especial a meu avô Randale (*in memoriam*), por todo o incentivo que sempre me oferecem.

Aos meus amigos de ECA, que tornaram todo esse processo mais leve e significativo.

E à Alice, por ter possibilitado isso tudo e pela companhia e tranquilidade, sempre.

RESUMO

Com a crescente quantidade de informações disponíveis na web surge a necessidade de explorar métodos eficientes de organização e recuperação de informações. A folksonomia, ou etiquetagem colaborativa, apresenta desafios e oportunidades para a organização do conhecimento na web. O trabalho investiga a folksonomia no contexto do *Archive Of Our Own* (AO3), um repositório de fanfictions, examinando como as *tags* são utilizadas para classificar e recuperar conteúdos e como os *tag wranglers* contribuem para a eficiência deste sistema. O objetivo geral é apresentar a organização do conhecimento através da folksonomia no AO3 e analisar as práticas de indexação de conteúdo publicadas na web. Os objetivos específicos incluem introduzir os conceitos de organização do conhecimento, caracterizar o AO3 e seu modelo de organização, e analisar a organização das *tags* e o sistema de *Tag Wrangling*. A metodologia adotada é de natureza qualitativa e descritiva, com uma pesquisa bibliográfica para reunir informações teóricas e uma análise prática das telas do site AO3 para verificar como as *tags* são exibidas e organizadas. A análise qualitativa do modelo de organização das *tags* e do sistema de *Tag Wrangling* foi realizada para verificar a viabilidade do modelo em outros contextos. Os resultados indicam que o sistema de folksonomia assistida no AO3 é eficaz em balancear a liberdade de criação de *tags* pelos usuários com a necessidade de uma organização estruturada e sistematizada. As práticas de tagueamento demonstram alta densidade e granularidade, permitindo uma recuperação de informações precisa e personalizada. O papel dos *tag wranglers* é crucial para manter a eficiência e a qualidade do sistema de classificação, evitando inconsistências e redundâncias.

Palavras-chave: Folksonomia. Organização do Conhecimento. Recuperação da Informação. Archive of Our Own. Tag Wrangling.

ABSTRACT

With the increasing amount of information available on the web, especially in digital repositories like Archive of Our Own (AO3), there is a need to explore efficient methods for organizing and retrieving information. Folksonomy, or collaborative tagging, presents challenges and opportunities for knowledge organization on the web. The study investigates folksonomy in the context of AO3, a repository of fanfictions, examining how tags are used to classify and retrieve content and how tag wranglers contribute to the efficiency of this system. The general objective is to present knowledge organization through folksonomy in AO3 and analyze the practices of content indexing published on the web. Specific objectives include introducing the concepts of knowledge organization, characterizing AO3 and its organizational model, and analyzing the organization of tags and the Tag Wrangling system. The adopted methodology is qualitative and descriptive, with a bibliographic research to gather theoretical information and a practical analysis of AO3's site screens to verify how tags are displayed and organized. A qualitative analysis of the tag organization model and the Tag Wrangling system was conducted to assess the model's feasibility in other contexts. The results indicate that AO3's assisted folksonomy system effectively balances the freedom of user-created tags with the need for a structured and systematic organization. Tagging practices show high density and granularity, allowing precise and personalized information retrieval. The role of tag wranglers is crucial to maintaining the efficiency and quality of the classification system, preventing inconsistencies and redundancies.

Keywords: Folksonomy. Knowledge Organization. Information Retrieval. Archive of Our Own. Tag Wrangling.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
1.1 OBJETIVOS.....	11
1.1.1 Objetivo geral.....	11
1.1.2 Objetivos específicos.....	11
2 METODOLOGIA.....	13
3 ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO NA WEB E FOLKSONOMIA.....	14
3.1 ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO.....	16
3.2 ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO NA WEB.....	18
3.3 FOLKSONOMIA.....	21
4 FANFIC E ARCHIVE OF OUR OWN.....	29
4.1 ORGANIZAÇÃO DO SITE.....	31
5 ANÁLISE E RESULTADOS.....	40
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45

1 INTRODUÇÃO

É inegável o impacto que o desenvolvimento acelerado das tecnologias de informação e comunicação têm na velocidade com a qual a informação surge e se propaga atualmente. Junto com essas tecnologias, outras maneiras de divulgação, armazenamento e organização aparecem. Dentre essas formas para organização e classificação de conteúdo temos um processo conhecido como *tagging* (etiquetagem ou tagueamento), uma maneira que permite com que o usuário atribua *tags* (etiquetas), podendo ser quaisquer termos ou palavras-chave que julguem importante, em suas publicações, fotos, vídeos, músicas, entre outros, dependendo do modelo e dinâmica do site.

Esse fenômeno foi cunhado por Thomas Vander Wal como *folksonomy*, junção das palavras *folk* (povo) e taxonomia, prática que pode ser conhecida ainda como: indexação social, indexação colaborativa, etiquetagem colaborativa e outras variações do termo. Neste trabalho, optou-se pela utilização do termo “folksonomia”.

A folksonomia surge num contexto conhecido como *web 2.0*, termo difundido em 2004 por Tim O'Reilly e Dale Dougherty. Foi criado em referência “à proliferação de aplicativos Web altamente interativos, incluindo as redes sociais, blogs, *streaming media*, agregadores de conteúdo, wikis e outros” (Brito; Silva, 2010, p. 2). Para Carvalho, Alcoforado e Santos (2013, p. 63):

A Web 2.0 pode ser entendida como uma nova fase de desenvolvimento da Web que se caracteriza por seu aspecto social, interativo e colaborativo na criação, transformação, organização, difusão e uso da informação. [...] Os usuários são os protagonistas absolutos que utilizam as tecnologias disponíveis para colocar em ação uma cultura de participação social sem fronteiras.

De acordo com Bento (2021), a web 2.0 também é conhecida como web social ou web interativa, e é marcada pela proposta de ser uma rede global de colaboração e compartilhamento de informações e conhecimento. Santana (2013) aponta que as relações interativas são naturalizadas e sua dinâmica traz uma nova variedade de recursos e ferramentas com as quais os usuários podem interferir com seus conteúdos e também estabelecerem vínculos e obterem acesso a novas informações.

A Web 2.0 potencializou a interação e produção colaborativa, onde os usuários não apenas consomem conteúdo, mas também o criam e compartilham, tornando-se participantes ativos no ambiente virtual. Essa geração da Internet facilitou formas inovadoras de publicação, compartilhamento e organização de informações online, permitindo que as pessoas reinterpretassem, comentassem e parodiassem postagens publicadas. Essa capacidade de intervenção e criação de conteúdo pelos usuários renovou as linguagens utilizadas na web, aumentando o interesse em compartilhar informações (Bento, 2021).

Por meio da folksonomia, estes conteúdos são etiquetados de acordo com o que estes usuários julgam ser melhor para representar o que está contido neste material, seja ele um texto, áudio, imagem, vídeo, etc. E essa prática permite que os usuários se aproximem mais do conteúdo, favorecendo que encontrem o que precisam, o que for de seu interesse, de forma muito mais simples. A ideia é tornar a navegação facilitada (Santos; Albuquerque, 2021).

Santos e Albuquerque (2021) definem a folksonomia como o movimento em que os usuários ou robôs de automatização assumem a tarefa de descrever e classificar conteúdos por meio de palavras-chave e linguagem natural. Os autores ressaltam que essa classificação é feita sem o auxílio de instrumentos de controle terminológico, e em sistemas colaborativos.

De acordo com Guy e Tolkin (2006, *apud* Silva e Sabbag, 2021, p. 34) *tags* são “qualquer palavra que define uma relação entre um recurso online e um conceito na mente do usuário”. Isso significa que um mesmo recurso pode ter diferentes significados para diferentes usuários, levando a uma variedade de interpretações e aplicações das *tags*. Essas *tags*, especialmente em sistemas de folksonomia, são frequentemente contextuais, específicas e temporárias, refletindo a natureza variada e dinâmica das percepções dos usuários

Este processo de etiquetagem surge com sites como *Flickr* e *Delicious* sendo os pioneiros em sua utilização. O primeiro trata-se de um site de fotografia no qual tanto os usuários que postam suas fotos quanto quem as visualiza são capazes de adicionar *tags* para descrevê-las. Já o segundo, hoje inexistente, funcionava como um marcador para endereços de websites, no qual o usuário era capaz de salvar e

adicionar *tags* em qualquer site desejado, possibilitando a sua recuperação por outros usuários.

Conforme Gupta et al. (2011), existem diferentes tipos de *tags* que podem ser utilizadas conforme as necessidades e contextos específicos. *Tags* baseadas no conteúdo descrevem o conteúdo conceitual e qualitativo do recurso, enquanto *tags* baseadas no contexto descrevem o contexto de criação ou arquivamento do recurso. *Tags* de atributos focam nos atributos inerentes ao objeto, mas não necessariamente em seu conteúdo, e *tags* de propriedade identificam os proprietários ou criadores do recurso. *Tags* subjetivas descrevem o recurso segundo impressões pessoais, e *tags* organizativas são usadas para organização pessoal. *Tags* de finalidade desempenham funções específicas não relacionadas diretamente ao conteúdo, *tags* factuais descrevem fatos como pessoas, lugares e conceitos, e *tags* pessoais são usadas para organizar objetos específicos dos usuários. Finalmente, *tags* auto-referenciais remetem ao próprio recurso, enquanto pacotes de *tags* resultam de folksonomias hierarquizadas.

Diversos sites com diferentes sistemas e conteúdos passam a surgir nesse contexto e, eventualmente, questões a respeito da folksonomia e sua eficácia são levantadas - por exemplo, Santana (2013) discute a imprecisão na representação a qual a folksonomia está sujeita, e Peterson (2006) fala sobre erros causados pela multiplicidade de significados.

Santos e Albuquerque (2021) apontam que alguns dos problemas relacionados à folksonomia decorrem de erros ortográficos, ou *tags* excessivamente personalizadas, por exemplo.

Quando bem aplicada, a folksonomia contribui muito para a categorização e recuperação dos mais diversos tipos de conteúdos no ambiente digital. Para diretórios específicos focados em especialidades, a adoção das *tags* sem uma relação hierárquica como ocorre na folksonomia, pode oferecer uma experiência de navegação e busca de conteúdos mais otimizada (Santos; Albuquerque, 2021).

Como um exemplo de solução para alguns desses problemas, Medeiros (2018) apresenta o site *Archive of Our Own* e seu modelo caracterizado como “folksonomia híbrida”. O *Archive of Our Own* é um repositório de *fanworks* (trabalhos

de fãs) que tem como forma de organização a junção de mecanismos de etiquetagem e controle de vocabulário com uma rede de voluntários responsáveis pela organização das *tags* que são utilizadas no site.

Silva (2021), utilizando-se de estudos realizados por Bullard (2018), caracteriza o modelo de folksonomia do site como “folksonomia assistida”, apontando-o como um dos repositórios mais comprometidos com uma política de indexação de conteúdo.

Além de contar com uma comissão de voluntários eleitos democraticamente para definir diretrizes, criar manuais e selecionar outros voluntários, seus mantenedores buscam melhorias contínuas na indexação e na recuperação das histórias, para tanto, as diretrizes passam por atualizações conforme o conteúdo se expande (Archive of Our Own, 2012, *apud* Silva, 2021, p. 66).

Tendo em vista os problemas decorrentes das práticas da folksonomia e o modelo híbrido do *Archive of Our Own*, uma forma de solução para alguns deles, mostra-se interessante um estudo acerca desse sistema de organização para a melhor compreensão de seu modo de funcionamento.

Desta forma, a realização deste trabalho procura contribuir para a continuidade dos estudos acerca da temática, buscando apresentar a folksonomia por meio de levantamento bibliográfico, contextualizar a organização do conhecimento na web e analisar como é feita a organização de *tags* no repositório *Archive of Our Own*.

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo geral

Contextualizar a organização do conhecimento, a folksonomia, o repositório de *fanfictions* *Archive of Our Own* e suas práticas de indexação de conteúdo publicado na web, tendo como objetivo verificar se o seu modelo de organização pode ser viável em outros nichos.

1.1.2 Objetivos específicos

- Introduzir os conceitos de organização do conhecimento, organização do conhecimento na web e folksonomia;

- Caracterizar o *Archive of Our Own* e seu modelo de organização com base em telas do site;
- Analisar como é feita a organização das *tags* e o sistema de *tag wrangling*.

2 METODOLOGIA

Considerando os objetivos pretendidos com esse trabalho optou-se por realizar uma pesquisa bibliográfica com o intuito de reunir informações e contribuições teóricas, além de verificar e definir conceitos acerca das áreas de folksonomia e indexação social, para uma análise mais consistente do repositório que será estudado.

Será realizada também pesquisa de natureza qualitativa e descritiva para as etapas do trabalho que envolvam a análise do site e a forma de organização da informação adotada por este, e as conclusões que puderem ser obtidas a partir desta análise.

Desta forma, as etapas para desenvolvimento são:

1. Pesquisa bibliográfica nas bases de dados BDTD, Brapci, LISA e Scielo;
2. Revisão dos conceitos de organização do conhecimento, organização do conhecimento na web e folksonomia;
3. Observação da exibição das *tags* no site;
4. Análise qualitativa do modelo de organização das *tags* e sistema de *tag wrangling*;
5. Apresentação de conclusões obtidas por meio da análise dos resultados.

3 ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO NA WEB E FOLKSONOMIA

Conhecimento pode ser definido como a reprodução sensível e conceitual da realidade objetiva, que existe independentemente da consciência. É fruto da atividade cerebral humana, que se traduz por meio de sentidos e pensamentos. Se trata de algo exclusivamente humano, pois se relaciona com a atividade social; somente o ser humano é capaz de alterar seu ambiente de forma inovadora, então quando se fala em conhecimento, se fala em processo cognitivo humano (Silva, 2009).

No contexto mundial definido pela globalização e pela constante mudança tecnológica, o conhecimento tornou-se a principal riqueza das nações, pode também constituir o principal fator de desigualdade nas sociedades atuais. A Sociedade da Informação é a pedra angular das Sociedades do Conhecimento. O conceito de 'sociedade da informação', relacionado à ideia da inovação tecnológica, caracteriza-se pelo rápido crescimento da informação disponibilizada e as mudanças ocasionadas pela tecnologia usada para gerar, disseminar, acessar e usar a informação. Por outro lado, o conceito de 'sociedade do conhecimento' inclui uma dimensão de transformação social, cultural, econômica, política e institucional, assim como uma perspectiva mais pluralista e de desenvolvimento, expressando a complexidade e o dinamismo das mudanças que estão ocorrendo. O conhecimento não só é importante para o crescimento econômico, mas também para fortalecer e desenvolver todos os setores da sociedade. (Paletta; Silva, 2020, p. 155).

A democratização do acesso à informação é essencial para a construção de uma sociedade do conhecimento verdadeiramente inclusiva. Isso implica investir em infraestrutura tecnológica, educação e capacitação, para que todos possam participar ativamente dessa nova era informacional. A organização eficiente do conhecimento, com sistemas robustos e acessíveis, é crucial para que a informação disponível seja útil e aproveitável por todos, promovendo um desenvolvimento socioeconômico equilibrado e sustentável.

Ao longo dos anos, surgiram diferentes classificações para o conhecimento: filosófico, científico, religioso, popular, senso comum, entre outros. Cada tipo de conhecimento apresenta características específicas, e contém respostas aos mais diversos questionamentos humanos. Pode-se dizer que o conhecimento guia a humanidade à compreensão de si mesmo (Costa; Silva Júnior, 2020).

O conhecimento é, portanto, um dos pilares que sustenta e permite o progresso humano, sendo relevante em todas as esferas da sociedade pois molda a forma como compreendemos o mundo e como nos relacionamos. Para permitir que

esse conhecimento atinja seu potencial, é preciso organizá-lo de maneira que se torne acessível e compreensível pelas pessoas.

De acordo com Guimarães (2023), ao longo do desenvolvimento da sociedade, as pessoas sempre se preocuparam com a forma de organizar, recuperar, preservar e disponibilizar a memória coletiva. Isso seria um esforço no sentido de superar as limitações da memória humana, com o objetivo de armazenar cada vez mais dados, informações, conhecimentos. Essa necessidade humana tem raízes na evolução cultural e tecnológica da sociedade, independente se o armazenamento de informações ocorre na idade rupestre por meio de pinturas, ou na era moderna, em arquivos na nuvem, o objetivo é o mesmo: preservar e transmitir o conhecimento.

Na atualidade, com um número expressivo de informações sendo criadas e compartilhadas a todo momento, o armazenamento e a organização destes dados e informações se torna ainda mais desafiador. O surgimento da web 2.0, em particular, marcou um ponto de virada, permitindo que usuários não só consumissem informações, mas também enriquecessem estas com metadados¹. Esse enriquecimento é possível tanto em objetos criados pelos usuários quanto naqueles com os quais interagem, resultando em um volume informacional massivo e em uma diversidade de formas de classificar essa informação (Medeiros, 2019).

O surgimento da Ciência da Informação pode ser visto como uma resposta a essa explosão informacional. Com o aumento exponencial de dados disponíveis na web, tornou-se imperativo organizar essa vasta quantidade de informações de maneira eficiente. Isso envolve lidar com a multiplicidade de suportes e métodos de classificação usados pelos usuários, e o grande desafio é promover a recuperação eficaz desses itens em um ambiente tão diversificado.

¹ Metadados são conjuntos de informações que descrevem, identificam e localizam documentos dentro de sistemas de recuperação de informação. Eles funcionam como *tags* ou rótulos que fornecem detalhes essenciais sobre um documento, como autor, título, data de criação, e palavras-chave. Esses elementos garantem que os documentos possam ser facilmente encontrados e acessados (Silva; Sabbag, 2021).

3.1 ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO

A organização do conhecimento é uma área que se dedica a estudar, classificar e sistematizar informações. Conforme apontamentos de Guimarães (2023), a área foi formalizada como uma área de estudo no século XX, entretanto, estas práticas existem desde a Antiguidade. Várias civilizações e culturas dedicavam seu tempo a organizar e classificar seu conhecimento

Com a criação da *International Society for Knowledge Organization* (ISKO) em 1989, a área passou a ser reconhecida com status científico, tendo relação com várias outras disciplinas como a psicologia, epistemologia, ciência da informação, comunicação, linguística e outras (Guimarães, 2023). É, portanto, uma área de estudo multidisciplinar e de grande relevância frente à era digital e a sua massiva criação e compartilhamento de informações.

É importante observar que a produção e uso do conhecimento pelo homem não se trata de um ciclo, e sim, é um processo evolutivo e progressivo. O conhecimento não se repete, se expande e se transforma ao longo do tempo.

O conhecimento não pode ser entendido como algo que ocorre apenas na esfera individual, ele é coletivo, social, pois pode ser influenciado por inúmeros elementos como: cultura, valores, princípios. Os aspectos sociais afetam diretamente a forma como as pessoas veem e compreendem o mundo, sendo assim, o conhecimento é algo subjetivo (Silva; Novaes, 2022).

Conforme expõem Silva e Novaes (2022), quando se fala em organização do conhecimento, se refere a sistematização e a organização da informação, surgindo da necessidade do indivíduo de encontrar informações para finalidades diversas, portanto, se relaciona à recuperação da informação.

Conforme aponta Bento (2021), um sistema de recuperação de informação permite que os usuários encontrem a informação desejada de maneira eficiente e precisa. Exemplos incluem catálogos online de bibliotecas, repositórios digitais de dissertações e bases de dados de artigos científicos. Para que sejam eficientes, estes sistemas precisam ser capazes de apresentar informações de maneira clara e

eficiente, permitindo ao usuário identificar rapidamente o que atende às suas necessidades.

Quando se tem um sistema que organiza esse conhecimento a partir do seu conteúdo, conforme exposto por Barros, Sales e Rosa (2022), fica mais fácil para o usuário encontrar o que deseja com base em seus interesses e propósitos.

É necessário explicitar a diferença existente entre a organização do conhecimento e a organização da informação. De acordo com Lima (2020), a organização do conhecimento se relaciona com a criação de estruturas que modelam um campo de conhecimento e tem o objetivo de criar esquemas que facilitam a compreensão e a recuperação de informações. Já a organização da informação tem relação específica com representação de objetos informacionais, permitindo que estes sejam encontrados de forma mais eficiente pelos usuários.

Então, para que haja organização da informação, é necessário organização do conhecimento, pois este oferece representações sistematizadas do conhecimento que ajudam a padronizar e organizar as informações. Isso garante que os recursos informacionais sejam organizados de forma mais compreensível, tornando o acesso a eles mais simples.

A organização do conhecimento envolve atividades como coleta, preservação, organização e disponibilização de informações. Este processo transforma dados brutos em conhecimento útil e aplicável, afinal, é necessário haver articulação entre estrutura, conteúdo e contexto para que o conhecimento seja compreensível e relevante (Guimarães, 2023).

De acordo com Silva e Novaes (2022, p. 290):

Partindo-se do pressuposto de que o conhecimento precisa ser organizado para que possa ser alcançado com mais facilidade e eficácia no acesso, na recuperação e para a geração de novos conhecimentos, é necessário analisar a organização do conhecimento socializado e compreender conjuntamente a função das ferramentas que oferecem suporte à organização do conhecimento – tais ferramentas são denominadas: Sistemas de Organização do Conhecimento (SOC).

Desde a segunda metade do século XIX, especialmente nos Estados Unidos e na Europa ocidental, a construção de sistemas de classificação do conhecimento

tem se apoiado em perspectivas filosóficas de autores que acreditavam ser possível conceber uma classificação universal do conhecimento (Barros; Sales; Rosa, 2022).

Os Sistemas de Organização do Conhecimento (SOC), portanto, são esquemas que facilitam a organização das informações, favorecendo a gestão do conhecimento. Trata-se de um termo genérico que pode se referir aos mais diversos instrumentos de organização e representação do conhecimento que existem (Siqueira Sono; Francelin, 2022).

Estas ferramentas têm base semântica que ajudam na identificação e recuperação das informações, e podem se aplicar tanto no ambiente web quanto no tradicional, como bibliotecas; assim, a organização do conhecimento atua tanto em ambientes físicos quanto digitais. Com o avanço tecnológico, foi se tornando indispensável a criação de métodos de organização capazes de serem compreendidos e geridos por máquinas (Siqueira Sono; Francelin, 2022).

No século XX, junto com a formalização da organização do conhecimento como área de estudo, a organização do conhecimento entrou em um momento de análise e síntese dos assuntos. Então, diferente da classificação que era feita a partir de padrões generalistas, que arranjaram tematicamente acervos de bibliotecas, este novo modelo buscava compreender os conceitos trazidos pelos conteúdos dos documentos, promovendo análise e síntese dos assuntos complexos (Barros; Sales; Rosa, 2022).

Um ponto central da organização do conhecimento é a necessidade de conexão intrínseca entre diferentes pedaços do conhecimento. Para que o conhecimento socializado faça sentido, ele deve ser entendido como parte de um conjunto maior, em relação contínua com outros conhecimentos. Por isso que a organização do conhecimento não se resume apenas a catalogar e arquivar informações, mas é sobre estabelecer relações entre elas, criando uma rede de conhecimentos interconectados que podem ser facilmente acessados e utilizados.

3.2 ORGANIZAÇÃO DO CONHECIMENTO NA WEB

A sociedade contemporânea lida com rápidos avanços tecnológicos que tornam o acesso à informação cada vez mais simplificado. Com o surgimento e o

aumento exponencial do acesso à internet, a quantidade de informações disponíveis para as pessoas tem crescido vertiginosamente. Isso traz a necessidade de sistemas que organizem e categorizem adequadamente o conhecimento.

De acordo com Paletta e Silva (2020), a Web pode ser definida como uma grande rede de documentos interligados por meio de hipertexto². O principal ponto é que a Web é um espaço social, dedicado à comunicação, transações comerciais e compartilhamento de conhecimentos, ou seja, um ambiente universal. Para garantir que realmente seja universal, porém, a Web precisa ser acessível a todas as pessoas, independentemente de suas condições tecnológicas, culturais ou outras particularidades. A inclusão digital deixou de ser um conceito que representa apenas o acesso das pessoas à web, e passou a se referir a capacidade de usar a web de forma produtiva.

Neste sentido, a organização da informação tem um papel muito importante, pois sistemas bem estruturados de classificação e recuperação de informações são necessários para garantir que os usuários possam localizar e utilizar os recursos da web. Sem uma organização adequada, o imenso volume de dados disponível na Web pode se tornar caótico e inacessível, especialmente para aqueles que já enfrentam barreiras tecnológicas ou educacionais.

A ideia de que o fácil acesso à informação, facilitado pelo avanço das tecnologias de redes de computadores e telecomunicações, resolve automaticamente as deficiências comunicacionais da sociedade é uma noção equivocada. A competência informacional é um aspecto essencial, que envolve não apenas o uso das tecnologias, mas a capacidade de localizar, interpretar, analisar, sintetizar, avaliar e comunicar a informação de maneira eficiente e ética (Paletta; Silva, 2020).

Pensando em um contexto digital, conforme aponta Lima (2020), as informações digitais são elementos que fazem parte do nosso universo, portanto, existe a necessidade de criar estruturas de representação e mecanismos de acesso que ajudem a organizar e acessar esse tipo de recurso.

² Hipertexto se refere a um tipo de documento eletrônico que permite criar ligações cruzadas entre diversas partes do mesmo documento ou entre documentos diferentes. Sua principal característica é a apresentação de informações de forma não-linear e interativa, desmantelando a organização sequencial e linear típica do papel (Monteiro, 2004).

Anteriormente, o armazenamento da informação era feito somente nos discos rígidos dos computadores com grande capacidade de processamento. Atualmente, pode-se realizar esse armazenamento de maneira diversa, de modo que há a possibilidade de arquivos, dados e aplicativos serem acessados em qualquer lugar e a qualquer hora, utilizando-se tanto um computador como dispositivos móveis, desde que haja conexão com a Internet, por meio do armazenamento nas chamadas 'nuvens' (Lima, 2020, p. 83).

A transformação da web tem marcado a forma como os usuários interagem com ela. Quando surgiu, em 1990, denominada como web 1.0, o ambiente era totalmente dominado por interesses comerciais, os usuários e seus interesses próprios ficavam em “segundo plano”. Nos anos 2000, no entanto, houve a mudança para a chamada web 2.0, ambiente no qual a criação dos sites, programas e demais serviços web eram focados nas necessidades e interesses dos usuários (Lima, 2020).

Com o aumento da participação do usuário na construção deste ambiente online, e o aumento do foco em suas necessidades, as novas formas de organização do conhecimento vão surgindo, visando facilitar a interação entre o usuário e os sistemas. Nesse contexto, Soergel (1997, *apud* Lima, 2020, p. 83) define que o melhor tipo de sistema de recuperação de informação é aquele capaz de facilitar o processo de busca para o usuário, ou seja, resolver todos os problemas que se relacionam ao processo de busca de dados: erros de grafia, flexões de gênero, e outros.

A viabilização tecnológica para a elaboração de SOC que atendam a estas necessidades dos usuários na era da tecnologia se aproxima de estudos vindos da área da Ciência da Computação, Engenharia da Computação, Inteligência Artificial e outras tecnologias. Portanto, entende-se que as áreas que têm maior relação com a organização do conhecimento, que são a Biblioteconomia e Ciência da Informação, também têm relação com todas estas outras áreas tecnológicas (Barros; Sales; Rosa, 2022).

A evolução dos SOC reflete um esforço contínuo em atender às novas necessidades dos usuários e em acomodar um número crescente de informação produzida pelo ser humano, com um alto nível de complexidade. Por conta disso, novos recursos e tecnologias vão surgindo para resolver os problemas que os usuários enfrentam na busca pelas informações. Novos recursos de informação

surtem para estruturar e organizar o conhecimento existente nos recursos digitais para facilitar a interpretação da intenção do usuário pela máquina (Lima, 2020).

Diante de tantas informações, é preciso intermediar o acesso das pessoas ao conhecimento; esse processo é realizado por mediadores que podem ser pessoas ou softwares, e pode ser realizado em ambiente digital ou físico. É a mediação que conecta os indivíduos à informação oriunda do coletivo, e que direciona a organização do conhecimento (Silva; Novaes, 2022).

A expansão das tecnologias de comunicação e a disponibilidade quase ilimitada de informações na web trouxe novas necessidades à organização e mediação do conhecimento. É preciso garantir que todos os usuários possam encontrar as informações e conteúdos que desejam.

De acordo com Paletta e Silva (2020), a capacidade de buscar e utilizar informações, seja no ambiente digital ou físico, se trata do conceito de competência informacional. De acordo com os autores, essa capacidade é indispensável para o aprendizado contínuo e para a produção de novos conhecimentos, ou seja, é uma habilidade necessária para que os indivíduos possam entender e aplicar as informações de forma produtiva.

3.3 FOLKSONOMIA

O comportamento de busca e uso de informações é influenciado tanto pelas características cognitivas individuais quanto pelos fatores externos que moldam a interação com os sistemas de informação. Segundo Paletta e Silva (2020), a busca de informação é um processo de construção do conhecimento que envolve estágios cognitivos e afetivos distintos. Fatores cognitivos, afetivos e comportamentais interagem durante a busca de informação, causando ansiedade e incerteza em muitos casos. Isso demonstra a complexidade do processo de busca e a necessidade de sistemas de informação que não apenas localizem fontes, mas também ajudem na interpretação e uso significativo das informações.

Neste contexto, a folksonomia pode ser vista como uma ferramenta que auxilia na competência informacional a partir da contribuição dos próprios usuários na classificação dos conteúdos, geralmente feito por meio de *tags*. É um sistema de

organização que reflete diretamente as necessidades e a linguagem dos usuários. Isso facilita a localização de informações relevantes, pois as *tags* atribuídas pelos usuários são frequentemente mais intuitivas e específicas para a comunidade que as utiliza.

A folksonomia se destacou no cenário da Web 2.0, pois este marco tem como uma de suas principais características a interatividade, com isso, o usuário deixa de ter um papel apenas de consumidor e passa a participar ativamente tanto no desenvolvimento de aplicações quanto na criação de conteúdo. De acordo com Paletta e Silva (2020, p. 156):

A denominada Web 2.0 segue uma filosofia com princípios de leitura e escrita de natureza participativa, em que cada usuário pode intervir diretamente na escolha e introdução de dados no âmbito de cada site; é cooperativa, uma vez que compartilha ideias, preferências, informações e conhecimento; é interativa, na medida em que, através de toda a gama de recursos multimídia, é possível um diálogo simultâneo com os usuários; é democrática, pois sob essa filosofia existe liberdade de expressão, de pensamento, e, sobretudo, de trânsito de informações, independentemente dos interesses de cada um; é também sociotécnica, pois, através de todas as suas características, é possível um intercâmbio de culturas, religiões, etnias e outros. Hoje, não só o usuário participa como também adiciona conteúdo que ao serem compartilhados em outros recursos colaborativos passam a receber comentários dos membros vinculados a sua comunidade agregando valor à informação compartilhada, além de criar vários caminhos para a localização do próprio recurso. Assim, temos uma nova relação e interação na qual aumenta o nível sofisticado de atitudes sociais eletrônicas.

Antes dessa evolução, a web era predominantemente um espaço de leitura, onde os usuários consumiam conteúdo passivamente. Com a Web 2.0, o paradigma mudou drasticamente, permitindo que os usuários se tornassem produtores ativos de conteúdo. Esse ambiente participativo e colaborativo facilitou a criação de plataformas como blogs, redes sociais e wikis, onde a troca de informações e a construção coletiva do conhecimento são elementos centrais.

A filosofia por trás da Web 2.0 democratizou o acesso à informação e permitiu um maior engajamento dos usuários, oferecendo a possibilidade de cada pessoa contribuir, comentar e compartilhar dados. Isso criou uma rica teia de conexões e interações que potencializa o valor do conteúdo disponível online e também trouxe à tona a importância das habilidades de competência informacional, uma vez que os usuários precisam saber como localizar, avaliar e utilizar as informações de forma eficaz.

Neste novo cenário, a folksonomia tem então o seu marco inicial em meados de 2003, com o surgimento de sites como o Del.icio.us, que passa a possibilitar que o usuário liste sites de seu interesse e adicione termos/palavras-chaves para marcar esses websites, possibilitando seu compartilhamento com pessoas com interesses similares ou até mesmo para sua posterior recuperação.

O termo folksonomia começou a ser utilizado, no entanto, em 2004, quando o arquiteto da informação Thomas Vander Wal em 2004, passou a usar o termo *folksonomy*, derivado das palavras *folk* (povo) e *taxonomy* (taxonomia), e o define como:

[...] o resultado da atribuição livre e pessoal de *tags* a informações ou objetos (qualquer coisa com URL), visando à sua recuperação. A atribuição de *tags* é feita num ambiente social (compartilhado e aberto a outros). A folksonomia é criada pelo tagueamento feito pela pessoa consumidora da informação (Vander Wal, 2007, tradução nossa).

Para Moreiro González (2011) a folksonomia é um modo de indexação cooperativa que representa a informação de maneira espontânea e livre por meio do uso de palavras-chave. Ela é explícita, pode agregar-se, pressupõe vantagens para os usuários e é relevante para os interesses de um website.

Hassan-Montero (2006), citado por Guedes e Dias (2010) define a folksonomia (chamada de indexação social) como um modelo no qual os usuários ou consumidores dos recursos fazem a sua descrição. Dessa forma, essa descrição se obteria por agregação, dado que um mesmo recurso pode ser indexado por diversos usuários, o que resulta em uma descrição intersubjetiva e mais fiel do que a realizada apenas pelo autor do recurso.

Concordando com isso, Paletta e Silva (2020) afirmam que a quantidade crescente de informação disponível na web exige serviços que se concentrem no significado e na relevância da busca, mais do que na simples localização de fontes. É crucial que os usuários sejam vistos como a razão de ser dos serviços de informação, necessitando de sistemas que considerem suas necessidades e objetivos específicos. A folksonomia atende a essa demanda ao permitir uma organização flexível e dinâmica da informação, onde os usuários participam ativamente do processo de classificação, tornando a busca mais precisa e relevante.

Conforme expõem Barros, Sales e Rosa (2022), a estrutura da folksonomia pode ser compreendida de duas maneiras principais: como triplos ou quádruplos. No modelo de triplos, temos três componentes essenciais: usuários, *tags* e recursos. Cada usuário atribui *tags* a recursos específicos, criando uma rede de conexões que facilita a recuperação e o acesso à informação. No modelo de quádruplos, adiciona-se um quarto elemento, que é a relação entre os três componentes mencionados, destacando a dinâmica interativa e a natureza contextual da etiquetagem.

As *tags* utilizadas na folksonomia são fornecidas livremente pelos próprios usuários, utilizando a linguagem natural. Essa liberdade permite que as *tags* reflitam diretamente a forma como os usuários pensam e se referem aos recursos. No entanto, a origem e a natureza dessas *tags* podem variar significativamente. Elas podem ser geradas diretamente pelos usuários ao anotarem recursos específicos, extraídas de outras fontes, baseadas em questões de busca, sugeridas pelo próprio sistema ou derivadas de uma estrutura semântica predefinida. Além disso, a contribuição pode vir de qualquer usuário ou ser restrita a um grupo específico, regulado por sistemas de acesso como login (Barros; Sales; Rosa, 2022).

Por meio da folksonomia, os sistemas de informação podem oferecer uma navegação mais personalizada e uma recuperação de informações mais eficaz. Os usuários se beneficiam ao encontrar rapidamente conteúdos que correspondam às suas expectativas e interesses, reduzindo a ansiedade e incerteza associadas ao processo de busca. Além disso, a participação ativa na criação de *tags* pode promover uma melhor compreensão e apropriação das informações, fortalecendo a competência informacional.

Esse sistema, diferente de sistemas tradicionais de classificação (controlados por especialistas profissionais), permite que qualquer usuário participe de maneira ativa do processo de organização e representação da informação. Essa característica garante que a folksonomia se alinhe bem com os conceitos atrelados a web 2.0, onde a criação de conteúdo é democratizada e participativa.

Santos e Albuquerque (2021, p. 390) colocam que:

A Folksonomia é construída em comunidades discursivas, uma vez que estão inseridas em ambientes cujos grupos de indivíduos compartilham colaborativamente conhecimentos, bem como possuem interesses, objetivos ou práticas em comum. Portanto, ela reflete as relações entre a linguagem e a comunidade, resultando em práticas e vocabulários diferentes daqueles presentes em discursos autorizados e normalizados (como os tesauros, as taxonomias e as ontologias, por exemplo).

Pode-se dizer que se trata de uma forma de democratizar a organização do conhecimento, já que a folksonomia ocorre dentro dessas comunidades, e é diretamente influenciada pelas interações das pessoas, pelos seus conhecimentos e objetivos. Ter um sistema de linguagem mais dinâmico como esse permite a adaptação às peculiaridades que variam entre comunidades e grupos.

De acordo com Barros, Sales e Rosa (2022), essa indexação cooperativa tem grande relevância quando se considera a evolução dos sistemas de organização do conhecimento na era digital. Isso porque, a folksonomia tem uma grande capacidade de se apropriar de possibilidades colaborativas da web, promovendo uma organização do conhecimento horizontal e inclusiva.

Diferente de taxonomias mais rígidas, a folksonomia é bastante flexível, permitindo adicionar novos termos e conceitos ao sistema de organização conforme surgimento de tendências ou tópicos interessantes. Isso pode ser particularmente interessante em campos que frequentemente surgem com novos conceitos e temáticas, que se transformam rapidamente.

De acordo com Santos e Albuquerque (2021), dois pontos importantes e positivos deste tipo de classificação é que, quando se tem um sistema colaborativo como esse, existe um grau de consenso entre os usuários; e a possibilidade de representação de vozes minoritárias, já que as pessoas são livres para classificarem seus conteúdos conforme suas convenções sociais e ideológicas.

O processo de atribuição de *tags* pode se manifestar de diferentes formas em diversos tipos de site e pode ser realizado em vários tipos de conteúdos digitais, sejam eles, imagens, vídeos, textos, músicas, links, entre outros, sendo apenas necessário que o site disponibilize mecanismos para tal. Esta forma de organização de conteúdos feita pelos próprios usuários, refletem suas percepções, interesses e experiências. A possibilidade de etiquetar o conteúdo, dá ao usuário um meio muito

eficaz para recuperar informações, e enriquece sua apresentação e troca, com várias perspectivas distintas (Barros; Sales; Rosa, 2022).

Vander Wal (2005) classifica a folksonomia em dois tipos: folksonomia genérica/ampla (*broad folksonomy*) e folksonomia específica/restrita (*narrow folksonomy*). A folksonomia genérica/ampla diz respeito à etiquetagem de um mesmo objeto feita por diferentes usuários, cada usuário pode aplicar suas próprias *tags* de acordo com o que considerarem mais adequado. Já a específica, trata-se de um modelo no qual esse processo fica restrito a apenas uma ou a um grupo reduzido de pessoas (Moreiro González, 2011). Na folksonomia específica/restrita, as *tags* são atribuídas ao conteúdo uma única vez, ou seja, após selecionadas, não podem ser acrescidas de novas *tags* pelos usuários. Normalmente, o autor do documento ou criador do conteúdo é quem fornece as *tags*. Este modelo lembra os procedimentos de indexação profissional, onde termos controlados de tesauros, sistemas de classificação e ontologias são utilizados (Peters; Stock, 2008).

Outra característica para ressaltar sobre a folksonomia é a sua abordagem *bottom-up*, uma estrutura centrada no usuário para a participação ativa na produção e consumo de informações em ambientes colaborativos (Santos; Corrêa, 2016). Sobre esse aspecto, Santana (2013, p. 14) coloca que:

[...] o poder não recai apenas em alguns grupos que detêm o título de especialistas – cujo reconhecimento é institucionalizado – e sim em indivíduos comuns, detentores de conhecimentos que compõem a ‘sabedoria das multidões’.

Santana (2013) ainda dá destaque para dois tipos de motivações presentes no usuário para a etiquetagem. O primeiro refere-se à motivação individual, que está ligada ao interesse do usuário na organização pessoal para sua recuperação, sem considerar o compartilhamento. Esse tipo é caracterizado por uso de *tags* específicas “as quais, muitas vezes, fazem sentido unicamente para quem as etiquetou, denotando forte teor pessoal” (p. 13). O segundo tipo refere-se à perspectiva colaborativa da informação, na qual o conteúdo é etiquetado visando seu compartilhamento.

Considerando os aspectos colocados, tem-se então a folksonomia como uma prática importante de indexação colaborativa, na qual o consumidor do conteúdo contribui ativamente para a organização de objetos em ambientes virtuais, sendo

uma importante solução paliativa para a quantidade de informações a serem processadas atualmente.

Apesar de apresentar aspectos negativos como a falta de controle de vocabulário, ambiguidade e polissemia, existem propostas e sites que possuem modelos de etiquetagem que visam amenizar esses problemas.

Pode-se citar como exemplo o site “Arquigrafia”, projeto que reúne pesquisadores de três unidades de ensino da Universidade de São Paulo (USP): a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo (FAU); o Instituto de Matemática de Estatística (IME) e a Escola de Comunicações e Artes (ECA). Surgido em 2009, tem como proposta a “criação de um ambiente colaborativo para a visualização, interação e compartilhamento de imagens digitais de arquitetura – fotografias, desenhos e vídeos –, na Internet” (Rozestraten, 2011, p. 2). Seu ponto de destaque é possibilitar ao usuário a realização de uma indexação livre ao mesmo tempo em que busca desenvolver um vocabulário controlado que tem por objetivo “dar a garantia terminológica à indexação institucional, e ao mesmo tempo, deve ser flexível para incorporar termos novos coletados a partir da indexação social” (Santos; Lima, 2020, p. 317).

Assim, visando a consistência da indexação social, a lista de *tags*, resultado dessa indexação, é extraída do sistema e a partir da aplicação de metodologia terminológica, essas *tags* são incluídas no sistema conceitual do domínio, ou seja, são incorporadas ao vocabulário controlado da plataforma o qual deverá ter seus descritores alinhados a outros sistemas de organização do conhecimento (Santos; Lima, 2020, p. 317).

Santarém Segundo caracteriza processos desse tipo como folksonomia assistida, descrita como “um processo de apoio ao usuário no momento de definir os termos ou *tags* que representarão o conteúdo depositado em um repositório digital” (Santarém Segundo, 2010 *apud* Silva e Correa, 2020, p. 9).

De acordo com Santarém Segundo (2017), esse processo é composto por duas partes, sendo a primeira relacionada a interface de comunicação do usuário com o repositório. Nessa primeira parte, deve-se exibir sugestões ao usuário no momento em que este estiver digitando as *tags*. Essas sugestões são baseadas em *tags* que já foram inseridas no sistema e também “em termos que fazem parte de uma estrutura de representação do conhecimento das áreas de especialidades, que

deverá estar associada ao repositório como parte do modelo estrutural proposto” (p. 101).

A segunda parte do processo se dá após a inserção das *tags*, nesta parte o site recebe os termos inseridos pelo usuário e realiza uma pesquisa de relacionamento da informação recebida em relação ao conjunto de informações internas que a ferramenta dispõe. Para o autor, esta etapa:

Além de recuperar termos relacionados de forma semântica em uma estrutura de representação do conhecimento das áreas de especialidades, deverá também buscar informações no conjunto de *tags* já inseridas no sistema, principalmente em seus relacionamentos horizontais (Santarém Segundo, 2017, p. 102).

Para Santos e Albuquerque (2021), isso pode se classificar como a chamada folksonomia híbrida, que se trata de uma combinação da flexibilidade deste sistema de classificação com a estrutura mais rigorosa de sistemas de controle terminológico. Esse modelo garante que ainda haja a possibilidade colaborativa e aberta à inserção das *tags* pelos usuários, ao mesmo tempo que incorpora uma precisão semântica ao processo, garantindo uma indexação mais eficiente.

Esse modelo surge a partir da necessidade de conciliar a etiquetagem livre com um sistema mais controlado; o modelo híbrido aproveita a capacidade da folksonomia de refletir as particularidades dos usuários e a capacidade de enriquecer semanticamente estes termos a partir de um sistema de controle terminológico. Como resultado, tem-se uma representação mais precisa e funcional para o usuário.

4 FANFIC E ARCHIVE OF OUR OWN

O termo *fanfiction* é resultado da junção dos termos em inglês *fan* (fã) e *fiction* (ficção), ou seja, é uma ficção criada por um fã de determinada obra. Vargas (2005) define a expressão como “uma história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática” (p. 13). Desta forma, *fanfictions* são histórias que se passam em algum universo ficcional de determinada obra, criadas pelos fãs, sem qualquer fim lucrativo e voltada apenas para o entretenimento.

Segundo Vargas (2005), as primeiras *fanfictions* surgiram com as *fanzines* (junção de *fan* + *magazine*, revista) que eram comuns desde a década de 1970.

As *fanzines* eram textos em que os fãs discutiam e trocavam ideias sobre a(s) obra(s) que apreciavam - livros, filmes, seriados e histórias em quadrinhos. Essas publicações eram editadas de forma caseira, em pequenas tiragens e vendidas a preço simbólico ou mesmo distribuídas gratuitamente nos encontros dos *fandoms*³, que se tornaram mais tarde verdadeiras convenções de fãs nos Estados Unidos (Alencar; Arruda, 2017, p. 91).

Acredita-se que a primeira *fanzine* a circular nos Estados Unidos seria sobre o seriado Star Trek e chamava-se “*Spockanalia*”. “Essas *fanzines* teriam sido publicadas antes do cancelamento do show ocorrido em 1969 e já incluíam algumas *fanfictions*” (Vargas, 2005, p. 24).

A popularização da internet foi um importante espaço para a difusão da prática,

Os *fandoms* passaram a agregar um número cada vez maior de pessoas, rompendo barreiras geográficas e até mesmo linguísticas e a produção de *fanfictions* também cresce, particularmente na década de 1990. Isso fez com que a prática passasse de quase restrita ao gênero ficção científica, onde teria nascido, para a condição de amplamente exercida por fãs de vários outros gêneros, como séries policiais e de suspense, filmes, histórias em quadrinhos, videogames e livros ficcionais (Vargas, 2005, p. 15).

Além disso, a internet passa a ser um importante instrumento na organização dos *fandoms* e divulgação de seus trabalhos, surgem websites exclusivos para a divulgação de *fanfictions* com diferentes temáticas, como por exemplo, o site

³ Termo derivado de *fan* + *kingdom*, ou seja, o reino dos fãs, refere-se a um grupo de pessoas que apreciam uma mesma obra.

fanfiction.net, o qual tem seu funcionamento desde outubro de 1998. Vargas (2005) coloca que, com isso:

A internet passou a desempenhar o papel de instrumento de sociabilização e de divulgação da prática, possibilitando a multiplicação não apenas de seus participantes, mas dos temas que servem de base para ela, numa velocidade nunca antes experimentada (Vargas, 2005, p. 15).

Dez anos depois do lançamento do fanfiction.net, temos o surgimento de outro site considerado um dos mais importantes no cenário das *fanfictions*, o *Archive of Our Own*.

A ideia do *Archive of Our Own* (AO3) surge em 2007 quando o site FanLib, apontado por Murakami (2016, p. 76) como “um espaço de comunicação para fãs gerido por empresários com fins lucrativos, externos ao *fandom*”, tenta obter lucros através das fanfictions. O FanLib gera grande revolta por conta de fatores como a representatividade, dado que seus gestores, além de serem agentes externos ao campo, eram todos homens, em um nicho onde a maioria dos escritores de *fanfics* são mulheres (p. 76), além disso

Apesar de a escrita de fanfics ser ilegal, fãs encontram-se relativamente protegidos de possíveis ataques judiciais sob o fato de não lucrarem em suas atividades, o que diminui drasticamente as chances de um processo contra o fã dar certo. Contudo, o FanLib lucraria com as fanfics, o que gerou desconfiança por parte dos fãs (Murakami, 2016, p. 76).

Várias postagens e manifestações contra o FanLib começaram a circular na internet e uma escritora conhecida como Astolat fez um post em seu blog com a ideia de criar um website que seja um ambiente legalmente seguro para as fanfictions.

A postagem de Astolat ‘*An Archive Of One’s Own*’ estabeleceu algumas diretrizes para um arquivo controlado por fãs em oposição ao futuro distópico que ela viu na FanLib: sem anúncios, sem restrições de conteúdo e um compromisso com a *fic* como uso justo (Archive of Our Own, 2023, p. 1).

O post foi bem recebido pela comunidade e para a realização do projeto, é criada então a *Organization for Transformative Works* (OTW), um time formado por voluntários e, de acordo com o site, é uma organização sem fins lucrativos que tem como propósito servir aos interesses dos fãs “fornecendo acesso e preservando a história de fanworks e cultura de fãs em suas inúmeras formas” (Transformative Works, 2023).

Somos proativos e inovadores na proteção e defesa do nosso trabalho contra exploração comercial e contestação legal. Preservamos nossa economia, valores e expressão criativa dos fãs, protegendo e nutrindo nossos companheiros fãs, nosso trabalho, nossos comentários, nossa história e nossa identidade, ao mesmo tempo em que fornecemos o acesso mais amplo possível à atividade dos fãs para todos os fãs (Transformative Works, 2023, p. 1).

Em 2008, a OTW lança então o AO3, o qual descreve como um arquivo criado por fãs, administrado por fãs, sem fins lucrativos e não comercial para trabalhos como *fanfiction*, *fanart*, vídeos e *podfic*. O repositório, portanto, preserva as obras criativas feitas pelos fãs, e também as organiza de forma a refletir preferências e linguagens dos usuários.

O diferencial do AO3 com relação a outros repositórios de fanfic é que não tem finalidade lucrativa e é administrado de forma rotativa, por membros que permanecem durante três anos no cargo, e depois são substituídos. Isso garante ao repositório uma maior estabilidade, já que os administradores se mantêm interessados e atualizados com o site (Lima, 2023).

Atualmente este é o maior site de *fanfics* do mundo, sendo também reconhecido por ter as *fanfics* de melhor qualidade. No ano de 2022, o repositório alcançou a marca de 5 milhões de usuários registrados e mais de 50 mil fandoms (Lima, 2023).

4.1 ORGANIZAÇÃO DO SITE

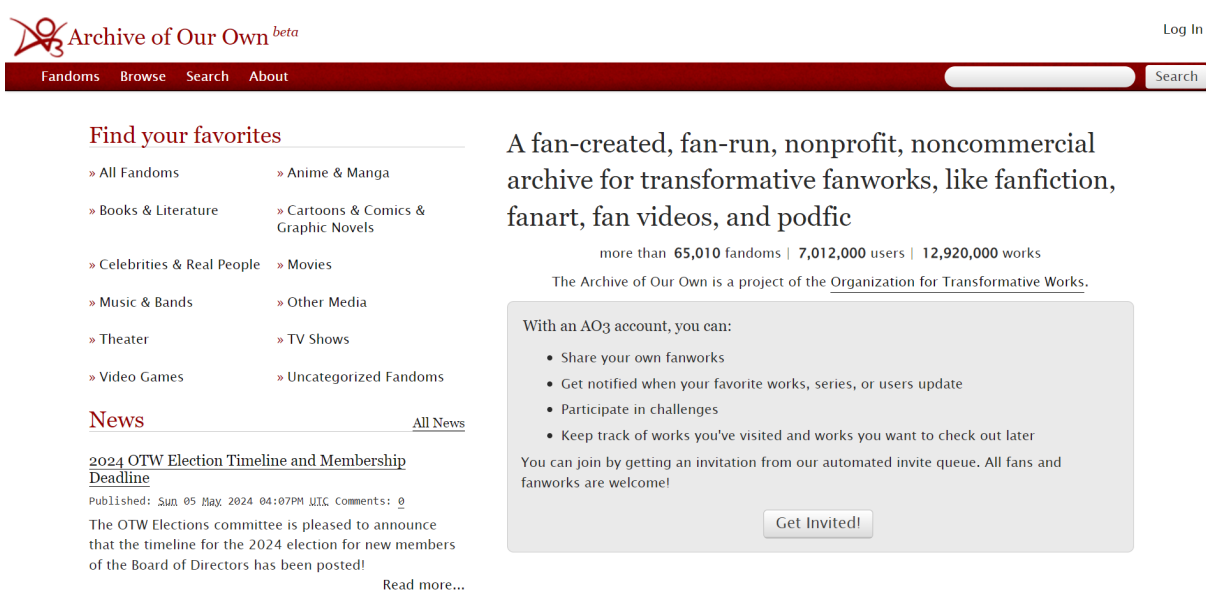
Criado para ser uma alternativa às plataformas de *fanfictions* com finalidade comercial, como foi o caso da FanLib, o AO3 se tornou um repositório seguro onde fãs podem fazer o upload de seus trabalhos artísticos. O site é mais focado em obras textuais, entretanto, os fãs podem fazer upload de outros tipos de arquivos como vídeos, músicas, fanarts, entre outros (Price, 2019).

Logo ao entrar no site, é possível perceber que se trata de um repositório muito bem organizado, de alta qualidade, acessível para quem deseja entrar e com um ótimo sistema de busca. A página inicial do site (Figura 1) exhibe uma breve descrição do site: “Um arquivo criado por fãs, administrado por fãs, sem fins lucrativos e não comercial, para obras transformadoras, como *fanfiction*, *fanart*, vídeos de fãs e *podfic*” (AO3, 2024, tradução nossa). Também são exibidos os

números atuais de obras no repositório: mais de 65,010 fandoms, 7 milhões de usuários e 12.920.000 trabalhos.

A página também exibe as principais categorias de obras a serem acessadas para o usuário escolher: todos os fandoms, livros e literatura, celebridades e pessoas reais, música e bandas, teatro, video-games, anime e mangá, desenho animado, história em quadrinhos e novelas gráficas, filmes, outros tipos de mídia, séries de TV e fandoms sem categoria.

Figura 1 - Página inicial do AO3

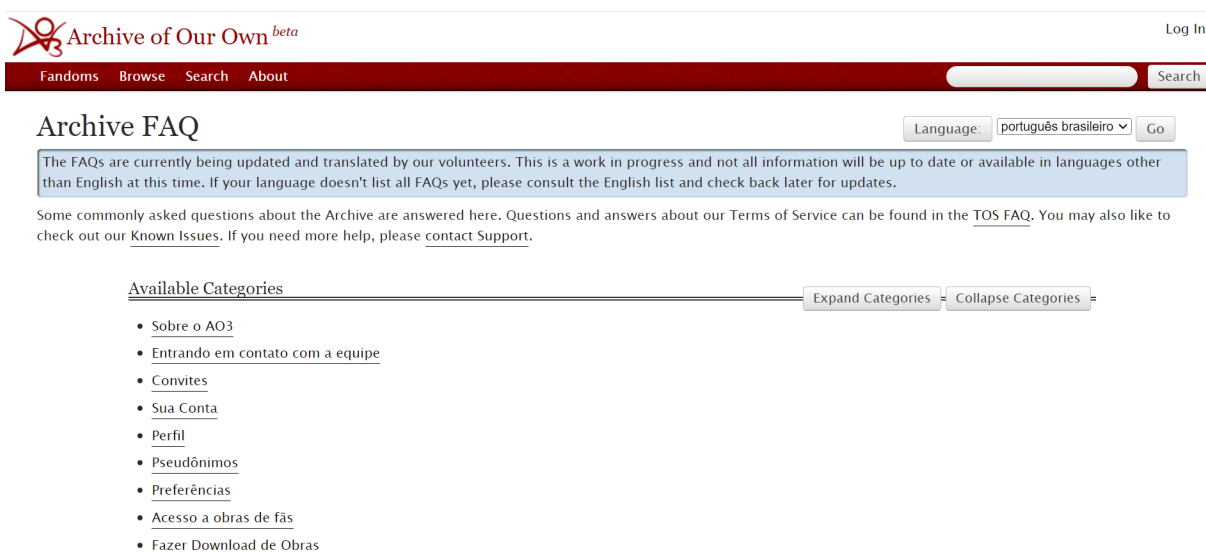


Fonte: Archive of Our Own (2024)

Abaixo das categorias são exibidas as últimas notícias, esta seção é dedicada a publicações feitas pelos administradores. Estas publicações se referem à novidades relacionadas ao AO3, como por exemplo, atualizações sobre políticas de spam e a chegada do período de eleição para os novos administradores.

O site conta com diversos tópicos explicativos para quem deseja entender melhor o funcionamento do repositório e das classificações dos trabalhos. O FAQ, com respostas para perguntas mais frequentes sobre o site, pode ser acessado em 48 línguas, dentre elas, português brasileiro (Figura 2).

Figura 2 - Página de FAQ do AO3 em Português



Fonte: Archive of Our Own (2024)

Cada obra inserida no repositório pode ser marcada com até 75 *tags* pelos próprios criadores. Elas servem para descrever elementos da obra, como por exemplo, personagens, temas, gêneros e avisos sobre o conteúdo. Essa prática facilita a navegação dos usuários e a descoberta de obras que são de seu interesse.

O FAQ possui uma seção específica apenas para explicar o funcionamento do sistema de *tags*, assim, os usuários podem entender a fundo como é o sistema do repositório antes de fazer upload de seus arquivos.

De acordo com as orientações do próprio site, as *tags* são palavras-chave utilizadas para categorizar conteúdos, oferecendo informações relevantes sobre eles. Servem para identificar aspectos como a classificação da obra, avisos relacionados, categorias, personagens, entre outros (Archive of Our Own, 2024).

A Figura 3 mostra um exemplo de como as obras são listadas quando se entra em alguma categoria. No caso, selecionei a categoria “jogo”, e depois “*The Legend of Zelda: Majora’s Mask*” para exibir uma lista de todas as obras relacionadas a este jogo.

Figura 3 - Exibição da lista de trabalhos



The Tale of the White Devil by [LinktheDemonofHyrule](#) 08 Jun 2024

The Legend of Zelda: The Ocarina of Time, The Legend of Zelda: Majora's Mask

Graphic Depictions Of Violence, [Link/Zelda \(Legend of Zelda\)](#), [Link/Sheik \(Legend of Zelda\)](#), [Link \(Legend of Zelda\)](#), [Zelda \(Legend of Zelda\)](#), [Fierce Deity \(Legend of Zelda\)](#), [Zelda | Sheik](#), [Post Majoras Mask](#), [Link needs a hug](#), [Self-Hatred](#), [Genderfluid Zelda perhaps](#), [Mutual Pining](#), [Hurt/Comfort](#), [Emotional Hurt/Comfort](#), [Fluff and Angst](#), [Panic Attacks](#), [Original Character\(s\)](#), [Blood and Injury](#), [Eventual Happy Ending](#)

After defeating the evil spirit Majora, Link became stuck in the form of the Fierce Deity and, out of fear lived in the outskirts of the kingdom of Hyrule, never returning to his princess. Now, 10 years have passed since then and the people have been speaking in terror about a being called 'The White Devil', Zelda goes out to investigate and soon finds herself face to face with the terrifying devil.

Language: English Words: 15,686 Chapters: 6/? Comments: 50 Kudos: 223 Bookmarks: 43 Hits: 4,383

Fonte: Archive of Our Own (2024)

As obras são exibidas contendo o nome, nome do autor, as categorias das quais pertence, as *tags*, uma breve descrição do que se trata a história, a linguagem, número de palavras, número de comentários, número de “*kudos*” que são como *feedbacks* positivos que as pessoas dão às obras que gostam (semelhantes aos “*likes*” nas redes sociais”), quantidade de “*bookmarks*” que a obra possui (são marcações que as pessoas deixam para poderem encontrar certo conteúdo mais rapidamente, também serve como uma recomendação para outros leitores) e quantidade de “*hits*”, ou acessos.

É possível notar também que o site utiliza um recurso visual para identificar algumas informações relevantes relacionadas às *tags*, que são os quadros que ficam do lado esquerdo do título da obra (Figura 4).

Figura 4 - Recurso gráfico para identificação das obras



Fonte: Archive of Our Own (2024)

Cada um destes quadrados está designado a exibir uma informação diferentes, no canto superior esquerdo fica o símbolo referente a classificação etária para a qual a obra é indicada; no canto superior direito, fica o símbolo que representa o tipo de relações amorosas que são exploradas na história; no canto

inferior esquerdo, ficam os avisos, como alerta de descrição de violência realista, morte de personagens, etc.; e por fim, no canto inferior direito, fica um símbolo indicando se a obra está finalizada ou em andamento.

No caso da Figura 4, o recurso visual informa que a obra é indicada para o público adolescente, possui vários tipos de relações amorosas e/ou relações com múltiplos parceiros, há um alerta de conteúdo explícito, e que a obra ainda se encontra em andamento/incompleta.

Ao clicar para ler a obra, o cabeçalho mostra uma visão um pouco mais detalhada sobre as *tags* selecionadas. Nota-se, conforme exibido na Figura 5, que as *tags* são subdivididas em: categorias, fandoms, relacionamentos, personagens e *tags* adicionais, dando uma visualização melhor do que cada tag representa.

Figura 5 - Exibição do cabeçalho da obra

Rating:	Teen And Up Audiences
Archive Warning:	Graphic Depictions Of Violence
Categories:	F/M , M/M
Fandoms:	The Legend of Zelda: The Ocarina of Time , The Legend of Zelda: Majora's Mask
Relationships:	Link/Zelda (Legend of Zelda) , Link/Sheik (Legend of Zelda)
Characters:	Link (Legend of Zelda) , Zelda (Legend of Zelda) , Fierce Deity (Legend of Zelda) , Zelda Sheik
Additional Tags:	Post Majora's Mask , Link needs a hug , Self-Hatred , Genderfluid Zelda perhaps , Mutual Pining , Hurt/Comfort , Emotional Hurt/Comfort , Fluff and Angst , Panic Attacks , Original Character(s) , Blood and Injury , Eventual Happy Ending
Language:	English
Stats:	Published: 2021-12-02 Updated: 2024-06-08 Words: 15,686 Chapters: 6/? Comments: 51 Kudos: 224 Bookmarks: 43 Hits: 4,394

Fonte: Archive of Our Own (2024)

Todas as *tags* exibidas são clicáveis, e quando o usuário clica em uma, é direcionado a uma lista de obras que contém aquela *tag*, organizadas inicialmente por data, da mais recente para a mais antiga. Isso é útil no caso de o usuário encontrar alguma temática que se interesse, e deseje encontrar mais trabalhos que contemplem aquele tema.

É importante destacar que no AO3, os usuários podem utilizar *tags* pré-definidas e *tags* livres, criadas pelos próprios. *Tags* pré-definidas geralmente começam com letras maiúsculas e são amplamente reconhecidas dentro da comunidade do AO3, como "Romance", "Humor" ou "Drama". Por outro lado, *tags*

livres permitem uma maior criatividade e personalização, sendo frequentemente usadas para descrever detalhes mais específicos de uma obra.

As *tags* são organizadas por voluntários do próprio site, chamados de “*tag wranglers*”, de acordo com as diretrizes estipuladas pelo AO3. Seu papel é criar e formatar adequadamente as *tags* canônicas, ou seja, as *tags* padrão do site (aquelas que aparecem no recurso autocompletar da busca do usuário); eles também fazem a relação entre *tags* que se referem a temáticas semelhantes, como mesmo fandom, personagens, relacionamentos, etc. (Archive of our Own, 2024).

De acordo com a OTW (2024), o processo de seleção e atuação dos *tag wranglers* envolve uma série de etapas e requisitos. Inicialmente, é necessário que eles se familiarizem com diversas ferramentas disponíveis para os voluntários e funcionários da OTW como o *Basecamp* e o sistema de chat *Campfire*. Além disso, eles devem aprender a usar o sistema interno de wiki para documentar regras sobre a etiquetagem, registrar atas de reuniões e outros materiais relevantes ao seu trabalho.

Uma das principais dificuldades enfrentadas pelos novos *tag wranglers* é a curva de aprendizado associada tanto ao uso dessas ferramentas quanto à compreensão das diretrizes de etiquetagem existentes. Essas diretrizes cobrem vários aspectos do tagueamento e, geralmente, diferentes membros do comitê se especializam em partes específicas dessas regras. Um desafio significativo para o comitê é gerenciar a experiência dos voluntários, assegurando que eles consigam manter o equilíbrio entre a carga de trabalho e outras responsabilidades pessoais. Isso é particularmente importante para evitar que os *wranglers* se sobrecarreguem ao assumir muitos fandoms, o que pode resultar em atrasos na organização de *tags* devido a picos de atividade no AO3, problemas técnicos, ou ausências dos voluntários (OTW, 2024).

Com isso é possível perceber que a atuação dos *tag wranglers* é bastante complexa e muito importante para garantir o pleno funcionamento da plataforma. É preciso dominar algumas habilidades tecnológicas para utilizar as ferramentas e lidar com as responsabilidades relacionadas ao tagueamento. É interessante notar que o processo de etiquetagem não é uniforme, com diferentes membros do comitê se

especializando em aspectos distintos, o que sugere uma abordagem colaborativa e especializada na gestão de *tags*.

Um dos pontos de atenção na relação entre os *wrangers* e a plataforma é o cuidado em manter um equilíbrio entre as atividades na plataforma e as responsabilidades pessoais, evitando a sobrecarga, isso garante que eles possam manter um desempenho consistente e de alta qualidade. A sobrecarga pode levar a atrasos significativos, especialmente em fandoms grandes ou ativos, o que poderia comprometer a eficiência do sistema de *tags* do AO3.

No exemplo prático exibido na Figura 6, é possível ver que o autor da obra classificou esta com a tag "*LOTS of sneezing*", pelo sistema de tagueamento livre. Esta tag específica pode capturar um elemento peculiar ou recorrente da fanfic que o autor deseja destacar. Quando um usuário clica nessa tag específica, ele é redirecionado para uma página que agrupa todas as obras com essa tag ou *tags* equivalentes. Neste caso, um *tag wrangler* – voluntário do site responsável pela organização das *tags* – pode reconhecer que "*LOTS of sneezing*" é sinônimo de "*sneezing*". Assim, o sistema vincula automaticamente a tag livre à tag padrão. Se a *tag* livre se torna popular ou é frequentemente usada, os *tag wrangers* a examinam para avaliar a possibilidade de torná-la oficial.

Figura 6 - *Tags* selecionadas para obra sobre filme "A Janela Secreta"




Sick Day by **CaptainJack**

24 Jan 2022




Secret Window (2004)

No Archive Warnings Apply, Mort Rainey/Amy Rainey, Mort Rainey, Amy Rainey, Chico, Pre-Canon, Sickfic, Whump, Sick Character, Sneezing, Headaches & Migraines, Arguing, Mild Hurt/Comfort, LOTS of sneezing, Slight fluff

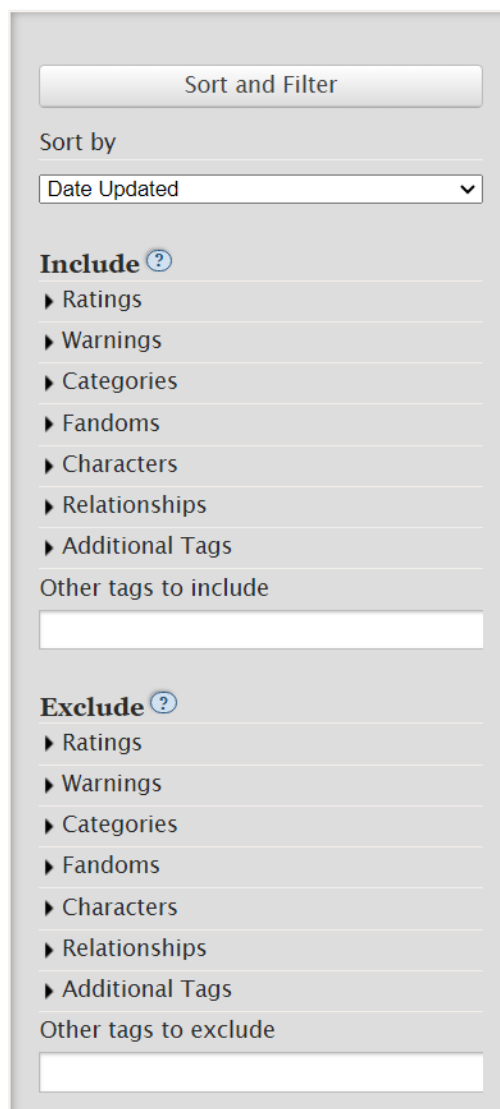
During a visit to his and Amy's cabin, Mort Rainey begins to not feel well.

Language: English Words: 2,969 Chapters: 1/1 Comments: 4 Kudos: 17 Bookmarks: 2 Hits: 483

Fonte: Archive of Our Own (2024)

Em um menu ao lado (Figura 7), é possível o usuário filtrar os resultados das listas, para encontrar exatamente o que precisa. Nesse menu ele pode selecionar como a listagem será exibida (se por data, número de palavras, *kudos*, *hits*, etc.; poderá incluir e excluir tipos de avisos, *fandoms*, personagens, etc.

Figura 7 - Menu lateral para filtrar as listas de obras



Sort and Filter

Sort by

Date Updated ▼

Include ?

- Ratings
- Warnings
- Categories
- Fandoms
- Characters
- Relationships
- Additional Tags

Other tags to include

Exclude ?

- Ratings
- Warnings
- Categories
- Fandoms
- Characters
- Relationships
- Additional Tags

Other tags to exclude

Fonte: Archive of Our Own (2024)

O sistema de tagueamento do AO3 é, conforme denominado por Bullard (2018) e reforçado por Price (2019), uma folksonomia assistida, ou modelo híbrido. Se trata da combinação de elementos de auto-rotulagem pelos próprios usuários com um sistema de gerenciamento semi-manual feito pelos voluntários. É certo que os usuários contam com uma ampla variedade de *tags* para classificar seus

trabalhos, que não são limitadas quanto a formato, comprimento ou caracteres. Isso garante aos fãs, a possibilidade de personalizar a categorização de seus trabalhos de forma extremamente detalhada.

Neste sentido, cabe pensar a respeito da complexidade da organização deste conteúdo, já que existem inúmeras possibilidades de criação de *tags*. Como fica a eficiência da representação se podem existir várias *tags* que representam um mesmo cenário? É por isso que os *tag wranglers* têm um papel fundamental para a organização do repositório: é sua função fazer a associação destas *tags*, a fim de tornar a representação e recuperação mais inteligente e otimizada.

Eles atuam de forma a analisar novas *tags* criadas pelos usuários, identificando se estas poderão se tornar canônicas, ou se deverão ser associadas a alguma já existente. Para realizar este trabalho, estes voluntários precisam ter um conhecimento profundo das diretrizes de categorização do AO3, além do universo da obra com as quais estão trabalhando e a capacidade de interpretar estas *tags* quanto a sua relevância, utilidade e semelhança com *tags* canônicas (Price, 2019).

5 ANÁLISE E RESULTADOS

A análise da organização do AO3 com relação ao seu sistema de *tags* pode iniciar a partir da identificação de três componentes principais: documentos, *tags* e usuários que indexam os documentos. O que ocorre é a interação entre estes três elementos, criando uma rede social de conexões estabelecidas entre as *tags*. Os documentos são tematicamente conectados quando indexados com as mesmas *tags*. Por exemplo, duas fanfics sobre o mesmo fandom podem ser ligadas pela *tag* "Matrix", facilitando a busca por obras relacionadas. Usuários são tematicamente relacionados quando usam as mesmas *tags* para indexar conteúdos. Por exemplo, dois usuários que frequentemente usam a *tag* "Drama" podem ser considerados parte de uma subcomunidade interessada em fanfics dramáticas.

De acordo com Price (2019), as práticas de tagueamento no AO3 demonstram uma alta densidade e granularidade, pois os autores buscam detalhar minuciosamente os aspectos dos seus fandoms e as tramas de suas histórias. O público tende a ser bastante específico com relação ao que deseja consumir, mostrando suas preferências através do uso de *tags* específicas. Então essas *tags* são importantes tanto para os leitores que desejam encontrar exatamente o que corresponde às suas preferências, quanto para os autores, que querem que suas obras cheguem aos interessados. Então, o sistema de *tags* é uma ferramenta central da plataforma, sendo extremamente abrangente.

O modelo de folksonomia assistida, utilizado pelo AO3, garante que vários problemas relacionados com a classificação não regulada não ocorram. O sistema de sinônimos e relacionamentos de *tags* evita o uso inconsistente de *tags*, que poderia comprometer a qualidade do sistema de classificação e a experiência do usuário. É uma "indexação democrática", já que existem especialistas, os *tag wranglers*, que fazem a avaliação e a formalização das *tags* escolhidas pelos usuários para criar uma taxonomia adequada (Price, 2019).

Ainda que estes especialistas façam a avaliação das *tags*, estas não perdem seu sentido original durante o processo. Estas pessoas demonstram ter um conhecimento profundo em suas áreas, sendo capazes de interpretar e manter o sentido original das *tags* em grande parte das vezes. É parte do seu papel não mudar as *tags*, ou alterar seus sentidos, os *tag wranglers* não podem ditar como os

usuários farão o tagueamento de suas obras. O objetivo deles é organizar as *tags*, para facilitar com que os fãs encontrem o que procuram, utilizando termos familiares para eles.

As tecnologias que surgiram a partir da web 2.0 contribuem e facilitam o processo de interpretação coletiva, pois permitem diferentes abordagens para a recuperação de documentação cultural, inclusive ficção. É importante mencionar que os *tag wranglers* são especialistas amadores, ou seja, são fãs, não possuem nenhuma qualificação formal para tal atividade; entretanto, são consideradas pessoas competentes devido ao seu conhecimento em determinado *fandom*, podendo assim organizar as *tags* dos demais usuários (Price, 2019).

De acordo com Barros, Sales e Rosa (2022), a estrutura da folksonomia permite uma organização mais democrática do conhecimento, e um dos maiores benefícios, que é bem evidente no AO3, é a sua flexibilidade. Isso permite que o sistema evolua de forma orgânica conforme novos termos vão surgindo e sendo inseridos pelos usuários. Quando se tem um sistema rígido tradicional de classificação, não se vê esse dinamismo, atualizações com relação a novas tendências, conceitos e termos ocorrem de forma muito mais lenta.

A comunicação do AO3 com os usuários é bastante clara e transparente. Isso pode ser observado logo na página inicial, na seção de notícias, onde os usuários são informados sobre mudanças na plataforma, como atualização de políticas de spam e períodos de eleição para novos administradores. Isso reforça a posição do site como um ambiente colaborativo e focado na comunidade, também motiva o engajamento dos usuários.

É evidente que o modelo de folksonomia assistida supera as limitações de modelos tradicionais de classificação, pois a organização é eficiente e acessível. O sistema de *tags*, a participação ativa dos usuários e a curadoria realizada pelos *tag wranglers* cria uma plataforma extremamente funcional, e que atende às diferentes necessidades e interesses dos leitores. Reforçando essa afirmativa, a análise de encontrabilidade e usabilidade do AO3 realizada por Medeiros (2019) demonstra que o sistema implementado na plataforma é eficiente para diferentes tipos de usuários,

desde os que têm maior proximidade com este tipo de organização, até os que não têm.

Para usuários experientes, a pesquisa da autora demonstra que o site proporciona uma navegação rápida e eficiente, sendo rápida a localização de conteúdos específicos. O sistema de busca é bastante intuitivo e as *tags* são bastante claras e auxiliam na localização. Para usuários com pouca experiência, existem alguns desafios iniciais, especialmente relacionados com alguns termos específicos das *fanfictions* e o funcionamento do sistema, porém, mesmo estes usuários conseguem encontrar obras específicas, com um tempo um pouco maior.

A adição de tutoriais mais visíveis e explicações claras sobre o uso de filtros e *tags* poderia melhorar ainda mais a experiência desses usuários. Essa orientação adicional ajudaria a reduzir a curva de aprendizado, tornando a plataforma mais acessível.

É evidente que o AO3 é um ótimo exemplo de um sistema funcional de folksonomia assistida que transforma a organização do conhecimento em um processo mais democrático e eficiente. A plataforma facilita a busca e a recuperação de informações, e promove a participação ativa dos usuários na curadoria dos conteúdos. A transparência da plataforma quanto ao funcionamento dessa curadoria é um elemento motivador para que os usuários engajem e colaborem entre si, mantendo o funcionamento saudável da plataforma.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O AO3 é uma plataforma que necessita de uma estrutura flexível para acomodar o grande volume de informações presentes em seu banco de dados. Frente a isso, a escolha da folksonomia híbrida, que combina a liberdade de criação de *tags* pelos usuários com uma estrutura organizada e sistematizada, garante aos usuários uma navegação mais eficiente e sem comprometer a flexibilidade do sistema. De forma geral, essa abordagem se mostrou bastante eficaz em equilibrar e rigidez da taxonomia tradicional com a liberdade anárquica da folksonomia pura.

A folksonomia pura pode levar a inconsistências e redundâncias, comprometendo a eficiência da busca. Para mitigar esse problema, o AO3 utiliza um sistema de folksonomia curada, onde os *tag wranglers* ajudam a manter a ordem e a utilidade das *tags*. A complexidade da rede de interconexões entre documentos e usuários também pode ser difícil de gerenciar, exigindo ferramentas robustas de organização e recuperação de informações.

É possível afirmar que no AO3, o sistema de *tags* não serve meramente para classificar obras, mas também é uma forma de comunicação, tem fins criativos, afetivos. Apesar de ser um sistema complexo que necessita um gerenciamento bastante eficiente, é um modelo muito eficaz, sendo uma solução inovadora para este tipo de repositório.

A análise da organização da informação no AO3 evidenciou algumas vantagens do modelo de folksonomia adotado. Uma das principais vantagens é a personalização e precisão que o sistema oferece. A capacidade dos usuários de criar e aplicar suas próprias *tags* permite uma descrição detalhada e personalizada dos conteúdos, refletindo a diversidade de interesses e perspectivas dentro da comunidade de fãs. Além disso, as *tags* não só conectam documentos entre si, mas também usuários, criando uma rede dinâmica e interativa que enriquece a experiência de navegação e descoberta de conteúdo.

Conforme observado, a plataforma oferece bons níveis de usabilidade e encontrabilidade, ou seja, os usuários (tanto aqueles que já tem familiaridade com o sistema, quanto aqueles que não tem) conseguem utilizar o sistema de forma eficiente, pois a qualidade da navegação é bastante positiva. Um ponto de melhoria

que poderia contribuir ainda mais para melhorar a experiência dos usuários, seria a adição de tutoriais mais visíveis e a otimização do sistema de filtragem na busca avançada.

Essa é uma abordagem inovadora e eficaz para organizar o conhecimento na web, e supera as limitações dos modelos tradicionais. A interação dinâmica entre documentos aliada a curadoria garante que a plataforma seja eficiente, acessível e adaptável. Esse modelo atende as necessidades atuais dos usuários, e pode evoluir e se adaptar a tendências e demandas futuras, assim, é possível afirmar que o AO3 utiliza um sistema que pode servir de exemplo para a organização eficiente do conhecimento na web.

É possível concluir que o AO3 é um sistema de grande valor para aqueles que se interessam pela organização do conhecimento. O estudo acerca do seu modelo de folksonomia curada tem muito a contribuir para essa disciplina, é necessário compreender seu funcionamento, entendendo porque um sistema aparentemente tão complexo funciona tão bem. Para isso, além de compreender a fundo a plataforma, a sugestão para estudos futuros é que se aprofunde o conhecimento a respeito do trabalho dos *tag wrangler*, e a forma como os usuários utilizam o sistema. Com esse entendimento, pode ser possível replicar o sucesso do sistema de gestão do AO3 em outras plataformas, de outros nichos, contribuindo com uma gestão da informação na web muito mais eficiente e focada no usuário.

7 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALENCAR, D. A.; ARRUDA, M. I. M. *Fanfiction*: uma escrita criativa na web.

Perspectivas em Ciência da Informação, v. 22, n. 2, p. 88-103, 2017. Disponível em: <http://old.scielo.br/pdf/pci/v22n2/1981-5344-pci-22-02-00088.pdf>. Acesso em: abr/2024.

ARCHIVE OF OUR OWN. **Fanlore**. 2023. Disponível em:

https://fanlore.org/w/index.php?title=Archive_of_Our_Own&oldid=2485170. Acesso em: abr/2024.

ARCHIVE OF OUR OWN. **Faq**. 2024. Disponível em:

https://archiveofourown.org/faq/tutorial-posting-a-work-on-ao3?language_id=en#pwtwarnings. Acesso em: abr/2024.

BARROS, C. M.; SALES, R.; ROSA, R. Folksonomias: estrutura e aplicações. **Inf. Inf.**, v. 27, n. 1, p. 429-456, 2022. Disponível em:

<https://cip.brapci.inf.br/download/195203>. Acesso em: jun/2024.

BENTO, R. R. **A folksonomia utilizada em plataformas de produção colaborativa e sua recuperação de informação**: uma comparação entre Wattpad e Archive Of Our Own – AO3. 2021. 59 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Biblioteconomia). Universidade de Brasília, 2021. Disponível em:

https://bdm.unb.br/bitstream/10483/30066/1/2021_RebecaDosReisBento_tcc.pdf. Acesso em: jun/2024

BRITO, J. L.; SILVA, P. M. Ferramentas da web 2.0 em bibliotecas universitárias: um estudo de caso. **Biblionline**, n. esp., 2010. Disponível em:

<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/100205>. Acesso em: jul/2023.

CARVALHO, A. V.; ALCOFORADO, A. C. D. G.; SANTOS, A. J. D. A web 2.0 e o comportamento informacional dos estudantes de biblioteconomia da ufrn.

Biblionline, v. 9, n. 2, 2013. Disponível em:

<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/16787>. Acesso em: jul/2023.

COSTA, M. R.; SILVA JÚNIOR, J. A. J. **As especificidades e as diferenças entre os diversos tipos de conhecimento**. 2020. Disponível em:

<https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/586349/2/Texto%20-%20As%20especificidades%20e%20as%20diferença%20entre%20os%20diversos%20tipos%20de%20conhecimento.pdf>. Acesso em: mai/2024.

GUEDES, R. M.; DIAS, E. J. W. Indexação social: abordagem conceitual social

indexing: conceptual approach. **Revista ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina**, v. 15, n. 1, p. 39-53, 2010. Disponível em:

<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/72859>. Acesso em: jul/2023.

GUIMARÃES, J. A. C. O documento como contexto: repensando a materialidade de um conteúdo e seus impactos na organização do conhecimento. **Ciência da Informação**, v. 52, n. 1, p. 30-37, 2023. Disponível em:

<https://revista.ibict.br/ciinf/article/view/6125>. Acesso em: abr/2024.

GUPTA, M. et al. An overview of social tagging and applications. In: AGGARWAL, C. C., ed. **Social network data analytics**. Boston: Springer, 2011, p. 447-497.

Disponível em:

<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=473efc1dc4b8b65403f2dc39eb9dd79463e352ca>. Acesso em: abr/2024.

LIMA, G. A. Organização e representação do conhecimento e da informação na web: teorias e técnicas. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 25, número especial, p. 57-97, 2020. Disponível em:

<https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/41621>. Acesso em: mai/2024.

LIMA, K. C. **A presença da folksonomia híbrida no Archive Of Our Own**. 2023. 58 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Biblioteconomia) – Universidade Federal do Alagoas, 2023. Disponível em:

<https://www.repositorio.ufal.br/bitstream/123456789/12788/1/A%20presença%20da%20folksonomia%20híbrida%20no%20Archive%20of%20Our%20Own.pdf>. Acesso em: mai/2024.

MEDEIROS, A. B. R. **Folksonomia híbrida como fator de encontrabilidade e usabilidade no site Archive of Our Own**. 2019. 55 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Ciência da Informação) – Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2019. Disponível em:

<https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/24552/ANA%20BEATRIZ%20R.%20N.%20MEDEIROS%20%282019%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: jun/2024.

MEDEIROS, A. B. R. N. Folksonomia híbrida como ferramenta de organização na web: um estudo de caso sobre o site archive of our own. **Múltiplos Olhares em Ciência da Informação**, v. 8 No. 2, n. 2, 2018. Disponível em:

<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/13676>. Acesso em: jul/2023.

MONTEIRO, S. D. **As linguagens e o hiper-texto: uma introdução às possibilidades discursivas na forma hipertextual**. 2004. 33 f. Dissertação (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica (PUC), São Paulo, 2004. Disponível em:

<https://www.pucsp.br/~cimid/8inf/monteiro/linghipe.pdf>. Acesso em: jun/2024.

MOREIRO GONZÁLEZ, J. A. **Linguagens documentárias e vocabulários semânticos para web**: elementos conceituais. Salvador: EDUFBA, 2011.

MURAKAMI, R. Y. **O ficwriter e o campo da fanfiction**: reflexão sobre uma forma de escrita contemporânea. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade de São Paulo, 109 f. 2016. Disponível em:

https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8151/tde-10042017-122630/publico/2016_RaquelYukieMurakami_VOrig.pdf. Acesso em: ago/2023.

OTW – Organization for Transformative Works. **Spotlight on Tag Wrangling**. 2024. Disponível em: <https://www.transformativeworks.org/spotlight-tag-wrangling/>. Acesso em: jun/2024.

PALETTA, F. C.; SILVA, A. M. B. Organização do conhecimento na web de dados desafios e competências do profissional da informação. In: MARTINS, E. R. (Org.) **Gestão e organização da informação e do conhecimento**. 2020. P. 153-162, 2020. Disponível em: <https://www.eca.usp.br/acervo/producao-academica/003005886.pdf>. Acesso em: jun/2024.

PETERS, I.; STOCK, W. G. Folksonomy and information retrieval. **American Society for Information Science and Technology – ASIS&T**, [S.l.], v. 44, n. 1, 2008. Disponível em: <https://asistdl.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/meet.1450440226>. Acesso em: jun/2024.

PETERSON, E. Beneath the Metadata. **D-lib Magazine**, [s.l.], v. 12, n. 11, nov. 2006. CNRI Acct. Disponível em: <http://www.dlib.org/dlib/november06/peterson/11peterson.html>. Acesso em: jul/2023.

PRICE, L. Fandom, folksonomies and creativity: the case of the Archive of Our Own. In: **The Human Position in an Artificial World: Creativity, Ethics and AI in Knowledge Organization**. Germany: Ergon Verlag. 2019. Disponível em: https://openaccess.city.ac.uk/id/eprint/25151/1/Price_ISKO19_Proof.pdf. Acesso em: abr/2024.

ROZESTRATEN, A. S., et al. Arquigrafia: ambiente colaborativo para o compartilhamento de imagens de arquitetura **Anais...** 2º Seminário Ibero-Americano Arquitetura e Documentação, 2011. Disponível em: https://www.academia.edu/17047766/ARQUIGRAFIA_AMBIENTE_COLABORATIVO_PARA_O_COMPARTILHAMENTO_DE_IMAGENS_DE_ARQUITETURA?hb-sb-sw=104334639. Acesso em: jul/2023.

SANTANA, G. H. C. A folksonomia como modelo emergente da representação e organização da informação. **Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação**, v. 11, n. 3, 2013. Disponível em: https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1631/pdf_39. Acesso em: jul/2023.

SANTAREM SEGUNDO, J. E. O uso de elementos semânticos no processo de recuperação da informação em ambientes digitais. **Texto Digital**, Florianópolis, v. 13, n. 2, p. 93-111, 2017. Disponível em: <https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiyh7as1ryAAxUxrpUCHTuEApEQFn0ECBIQAQ&url=https%3A%2F%2Fperiodicos.ufsc.br%2Findex.php%2Ftextodigital%2Farticle%2Fdownload%2F1807-9288.2017v13n2p93%2F35678%2F183475&usg=AOvVaw329rSiwTbuPN5rZi7DHUhK&opi=89978449>. Acesso em: ago/2023.

SANTOS, C. A. C. M. D.; LIMA, V. M. A. Vocabulário controlado e indexação social de imagens de arquitetura: um sistema de organização do conhecimento em ambiente colaborativo. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, v. 13 No 1, n. 1, p. 316-326, 2020. DOI: 10.26512/rici.v13.n1.2020.29566. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/download/136097>. Acesso em: jul/2023.

SANTOS, R. F.; ALBUQUERQUE, M. R. B. C. Aplicabilidade da folksonomia na construção e atualização de sistemas híbridos de organização do conhecimento. **Ponto de Acesso: Revista do Instituto de Ciência da Informação da UFBA**, v. 15, n. 3, p. 381-397, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/47473/25866>. Acesso em: mai/2024.

SANTOS, R. F.; CORRÊA, R. F. Pesquisas sobre folksonomia no Brasil: tendências e perspectivas. **Anais... XVII Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação**, v. 17, 2016. Disponível em: <http://www.ufpb.br/evento/index.php/enancib2016/enancib2016/paper/view/3769>. Acesso em: mai/2024.

SILVA, A. M.; NOVAES, F. C. P. Organização do conhecimento como instrumento de mediação da informação. **Revista de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, v. 8, n. 2, p. 287-309, 2022. Disponível em: <https://periodicos.ufca.edu.br/ojs/index.php/folhaderosto/article/view/840/676>. Acesso em: mai/2024.

SILVA, B. D. O. **Indexação híbrida participativa**: modelo de indexação social para narrativas ficcionais em repositórios de *fanfictions*. 2021. 151 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) — Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Marília, 2021. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/204454>. Acesso em: jul/2023.

SILVA, B. D. O.; SABBAG, D. M. A. Modelos híbridos de indexação social: análise do repositório de fanfictions Archive of Our Own (AO3). **Páginas a&b**, n. 15, p. 30-51, 2021. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjbkcDhurGHAXGLrkGHeOjCW0QFnoECBEQAQ&url=https%3A%2F%2Fajs.letras.up.pt%2Findex.php%2Fpaginasaeb%2Farticle%2Fdownload%2F10675%2F9884%2F36570&usq=AOvVaw3ovYzS_OcyhoJmbbfX1omr&opi=89978449. Acesso em: jun/2024.

SILVA, B. F. de M.; CORREA, R. F. Aplicação da folksonomia assistida na construção de corpus de referência em Ciência da Informação. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 26, n. 2, p. 413–436, 2020. DOI: 10.19132/1808-5245262.413-436. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/90123>. Acesso em: ago/2023.

SILVA, B. P. G. **Teoria do conhecimento**. Texto de Apoio – Seminário de Projeto em Gestão de Recursos Humanos, 2009. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/259754682_Teoria_do_Conhecimento. Acesso em: mai/2024.

SIQUEIRA SONO, R. A.; FRANCELIN, M. M. Avaliação de sistemas de organização do conhecimento: uma análise na literatura da área. **Revista Brasileira de Biblioteconomia e Documentação**, v. 18, p. 01-27, 2022. Disponível em:

<https://repositorio.usp.br/directbitstream/21618344-cee5-44a8-b2e6-12d791879605/003111847.pdf>. Acesso em: mai/2024.

TRANSFORMATIVE WORKS. **O que é a OTW (Organização para Obras Transformativas)?** 2023. Disponível em: <https://www.transformativeworks.org/faq/o-que-e-a-otw-organizacao-para-obras-transformativas/?lang=pt-br>. Acesso em: ago/2023.

VANDER WAL, T. Explaining and Showing Broad and Narrow Folksonomies. 2005. Disponível em: <https://www.vanderwal.net/random/entrysel.php?blog=1635>. Acesso em: jul/2023.

VANDER WAL, T. Folksonomy. 2007. Disponível em: <https://vanderwal.net/folksonomy.html>. Acesso em jul/2023

VARGAS, M. L. B. **Do fã consumidor ao fã navegador-autor: o fenômeno fanfiction.** 2005. 209 f. Dissertação (Letras) – Universidade de Passo Fundo, 2005. Disponível em: <http://tede.upf.br/jspui/bitstream/tede/869/1/2005MariaLuciaBandeiraVargas.pdf>. Acesso em: ago/2023.

VARGAS, M. L. B. **O fenômeno fanfiction: novas leituras e escritas em meio eletrônico.** Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2005. Disponível em: https://dtlilc.fflch.usp.br/sites/dtlilc.fflch.usp.br/files/VARGAS_O%20fenomeno%20fanfiction.pdf. Acesso em: ago/2023.