

Faculdade de Filosofia e Ciências
Departamento de Ciência da Informação

**A FOLKSONOMIA COMO ELEMENTO DE PRESERVAÇÃO NA CURADORIA
DIGITAL: UM ESTUDO DE CASO DO MUSEU DA PESSOA**

MARÍLIA
2023

Gabriela de Oliveira Souza

**A FOLKSONOMIA COMO ELEMENTO DE PRESERVAÇÃO NA CURADORIA
DIGITAL: UM ESTUDO DE CASO DO MUSEU DA PESSOA**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação como parte das exigências para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação pela Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista (UNESP), Campus de Marília.

Área de Concentração: Informação, Tecnologia e Conhecimento.

Linha de Pesquisa: Informação e Tecnologia.

Orientadora: Profa. Dra. Maria José Vicentini Jorente.

Apoio Financeiro: Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

Marília

2023

S729f	Souza, Gabriela de Oliveira A Folksonomia como elemento de Preservação na Curadoria Digital : um estudo de caso do Museu da Pessoa / Gabriela de Oliveira Souza. -- Marília, 2023 128 p. : il. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília Orientadora: Maria José Vicentini Jorente 1. Informação e Tecnologia. 2. Folksonomia. 3. Curadoria Digital. 4. Museu da Pessoa. I. Título.
-------	--

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp.
Biblioteca da Faculdade de Filosofia e Ciências, Marília. Dados
fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

IMPACTO ESPERADO

A presente dissertação apresenta um impacto potencial para a sociedade em âmbito científico, sociocultural e tecnológico. Pode-se relacionar tal impacto aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 10 e 16. Referente ao ODS 10 – redução das desigualdades –, espera-se contribuir com a meta 10.2: “empoderar e promover a inclusão social, econômica e política de todos, independentemente da idade, gênero, deficiência, raça, etnia, origem, religião, condição econômica ou outra”. A Folksonomia pode promover práticas mais inclusivas em museus, e instituições como o Museu da Pessoa também podem promover a inclusão social das comunidades de interesse como um todo. Acerca do ODS 16 – paz, justiça e instituições eficazes – espera-se contribuir com a meta 16.10: “Assegurar o acesso público à informação e proteger as liberdades fundamentais, em conformidade com a legislação nacional e os acordos internacionais”. A Curadoria Digital, em conjunto com a Folksonomia, pode proporcionar a preservação e o acesso à informação, por meio das ações do Ciclo de Vida da Curadoria Digital. De modo geral, a presente dissertação busca contribuir com a Museologia, ao propor o uso da Folksonomia em um museu virtual, e com a Curadoria Digital, ao propor novas perspectivas ao Ciclo de Vida da Curadoria Digital. Além disso, esta pesquisa busca contribuir com a Ciência da Informação e com a linha de pesquisa Informação e Tecnologia, do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCI) da Unesp de Marília, ao propor novas abordagens da Curadoria Digital e da Folksonomia. Nesse sentido, o impacto dessa pesquisa se deve à necessidade de abordagens mais sociais e participativas em museus e, para tanto, propõe novas formas de acesso, compartilhamento e tratamento da informação em webmuseus.

EXPECTED IMPACT

The present dissertation presents a potential impact for society in the scientific, sociocultural and technological scope. Such an impact can be related to the Sustainable Development Goals (SDG) 10 and 16. Regarding SDG 10 – reduction of inequalities –, it is expected to contribute to goal 10.2: “to empower and promote the social, economic and political inclusion of all, regardless of age, gender, disability, race, ethnicity, origin, religion, economic or other status”. Folksonomy can promote more inclusive practices in museums, and institutions such as Museu da Pessoa can also promote the social inclusion of communities of interest as a whole. Regarding SDG 16 – peace, justice and effective institutions – it is expected to contribute to target 16.10: “Ensure public access to information and protect fundamental freedoms, in accordance with national legislation and international agreements”. Digital Curation, together with Folksonomy, can provide the preservation and access to information, through the actions of the Digital Curation Life Cycle. In general, this dissertation seeks to contribute to Museology, by proposing the use of Folksonomy in a virtual museum, and to Digital Curation, by proposing new perspectives to the Life Cycle of Digital Curation. In addition, this research seeks to contribute to Information Science and to the Information and Technology research line of the Graduate Program in Information Science (PPGCI) at Unesp in Marília, by proposing new approaches to Digital Curation and Folksonomy. In this sense, the impact of this research is due to the need for more social and participatory approaches in museums and, therefore, proposes new ways of accessing, sharing and processing information in webmuseums.

GABRIELA DE OLIVEIRA SOUZA

**A Folksonomia como elemento de Preservação na Curadoria
Digital:**
um estudo de caso do Museu da Pessoa

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp), como requisito para a obtenção do título de Mestre em Ciência da Informação.

Área de concentração: Informação, Tecnologia e
Conhecimento
Linha de pesquisa: Informação e Tecnologia

Banca Examinadora

Prof^a. Dr^a. Maria José Vicentini Jorente
UNESP – Câmpus de Marília
Orientadora

Prof. Dr. Edberto Ferneda
UNESP – Câmpus de Marília

Prof^a. Dr^a. Brígida Maria Nogueira Cervantes
Universidade Estadual de Londrina

Marília, 07 de Fevereiro de 2023.

Dedico esta dissertação aos meus pais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, aos meus pais por tudo. À minha mãe, Solange, por ser sempre minha leitora, por sempre acompanhar meu trabalho, pelas conversas, apoio e carinho sempre, por desde criança me ensinar a fazer pesquisas, me incentivar a estudar sempre, e por sempre acreditar em mim. Ao meu pai, Rogério, por todo o carinho e apoio sempre, por sempre acreditar em mim e por também me incentivar a estudar sempre. Aos dois, por tudo. Eu não preciso entrar em mais detalhes, eles sabem. Serei sempre grata, nunca poderei agradecer o suficiente por tudo.

À minha orientadora, Professora Maria José, que me orientou desde o primeiro ano de graduação. Agradeço pelo carinho, pela confiança, pelas orientações, por acreditar no meu trabalho, por me fazer parte do Ladri, e por sempre se preocupar comigo e com os meus pais.

Aos amigos que fazem parte do Ladri: Stephanie, Simão, Lucineia, Lais, Lucas e Maria Eduarda -, que estão no grupo atualmente, e aos que já passaram pelo grupo também. Agradeço a todos pelo carinho, amizade, apoio e colaboração.

Aos membros da banca de qualificação e defesa - professores Walter, Brigida, Edberto, João e Daniela - pelas contribuições, apoio e consideração comigo e com minha orientadora durante todo esse processo.

Ao Museu da Pessoa: à Karen Workman, idealizadora do museu, à equipe do Museu, especialmente à Renata Pante, por ser tão atenciosa comigo, e a todos que fizeram e fazem o Museu da Pessoa, obrigada pela oportunidade de pesquisar um museu com um trabalho tão lindo e importante.

A todos os meus professores pelos ensinamentos, apoio, incentivo e colaboração. Ao PPGCI e à Unesp pela oportunidade de cursar o Mestrado em Ciência da Informação.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001, durante os primeiros 4 meses da pesquisa. Agradeço à FAPESP pela concessão da bolsa de pesquisa, pelos últimos 19 meses, sob o processo nº 2020/16147-4, Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP).

**Toda história importa.
Toda história vale a pena.
(MUSEU DA PESSOA, 2022)**

As histórias são bálsamos medicinais. Achei as histórias interessantes desde que ouvi minha primeira. Elas têm uma força! Não exigem que se faça nada, que se seja nada, que se aja de nenhum modo — basta que prestemos atenção. A cura para qualquer dano ou para resgatar algum impulso psíquico perdido está nas histórias.

Clarissa Pinkola Estés (2014, p.16)

RESUMO

A *Web 2.0* trouxe a necessidade de organização e preservação da informação em plataformas digitais por meio da Curadoria Digital. A Folksonomia - uma forma de catalogação colaborativa na *Web 2.0* – nesse sentido, pode ser uma ferramenta para a Curadoria Digital, pois além de proporcionar o acesso à informação ela pode ser utilizada como um elemento de preservação de objetos informacionais digitais. A *Web 2.0* também possibilitou a realização de processos colaborativos em museus, como ocorre no Museu da Pessoa, que possui acervo composto por histórias de vida. A presente pesquisa questiona: Quais as relações entre preservação e acesso na Curadoria Digital? Quais as relações entre a Folksonomia e a Curadoria Digital? Como a Folksonomia se insere no contexto da preservação? Como o Museu da Pessoa realiza a Curadoria Digital em seu site? Como a Folksonomia pode ser utilizada pelo Museu da Pessoa? Dessa forma, este estudo busca demonstrar que a Folksonomia funciona como elemento de preservação na Curadoria Digital e não apenas de acesso, por meio da proposta de uso da Folksonomia no site do Museu da Pessoa. Para tanto, os objetivos específicos desta pesquisa são: explicar a relação entre acesso e preservação na Curadoria Digital, por meio da contextualização da Curadoria Digital na Ciência da Informação e da análise dos principais conceitos e discussões sobre o tema; explicar as relações entre Folksonomia e Curadoria Digital através de reflexões acerca do Ciclo de Vida da Curadoria Digital; inserir a Folksonomia, que classicamente é definida enquanto um elemento para o acesso, no contexto da preservação; realizar um estudo de caso do Museu da Pessoa com o intuito de identificar possibilidades de aplicação da Folksonomia em seu site; propor o uso da Folksonomia como um elemento de preservação a ser utilizado pelo Museu da Pessoa e demonstrar onde ela poderia ser aplicada. Esta pesquisa se justifica pela necessidade de processos colaborativos nas etapas da curadoria digital, referentes à preservação e pela necessidade de maior participação das pessoas nos processos técnicos de recuperação da informação. A partir das análises realizadas no site do Museu da Pessoa, foi possível concluir que a Folksonomia beneficiaria o Museu se aplicada diretamente ao acervo de histórias de vida. Também foi possível concluir que a Folksonomia proporciona uma maior participação das comunidades de interesse nos processos técnicos e nas ações da Curadoria Digital. Tal participação, compreendida enquanto a principal motivação para o uso da Folksonomia, faz-se essencial diante da necessidade de aproximação entre os sujeitos informacionais e os profissionais da informação, além de contribuir para a recuperação, o compartilhamento e a criação de novos conhecimentos.

Palavras-chave: Informação e Tecnologia. Folksonomia. Curadoria Digital. Catalogação Colaborativa. Museu da Pessoa.

ABSTRACT

Web 2.0 brought the need to organize and preserve information on digital platforms through Digital Curation. Folksonomy - a form of collaborative cataloging on Web 2.0 - in this sense, can be a tool for Digital Curation, as in addition to providing access to information, it can be used as an element of preservation of digital informational objects. Web 2.0 has also made it possible to carry out collaborative processes in museums, as in the Museum of the Person, which has a collection composed of life stories. This research questions: What are the relations between preservation and access in Digital Curation? What are the relations between Folksonomy and Digital Curation? How does Folksonomy fit into the context of preservation? How does the Museum of the Person carry out Digital Curation on its website? How can Folksonomy be used by the Museum of the Person? Thus, this study seeks to demonstrate that Folksonomy works as a preservation element in Digital Curation and not just access, through the proposal to use Folksonomy on the Museu da Pessoa website. Therefore, the specific objectives of this research are: to explain the relationship between access and preservation in Digital Curation, through the contextualization of Digital Curation in Information Science and the analysis of the main concepts and discussions on the subject; explain the relationship between Folksonomy and Digital Curation through reflections on the Life Cycle of Digital Curation; insert Folksonomy, which is classically defined as an element for access, in the context of preservation; carry out a case study of the Museum of the Person in order to identify possibilities for applying Folksonomy on its website; propose the use of Folksonomy as a preservation element to be used by the Museum of the Person and demonstrate where it could be applied. This research is justified by the need for collaborative processes in the stages of digital curation, related to preservation and by the need for greater participation of people in the technical processes of information retrieval. From the analyzes carried out on the Museum of the Person website, it was possible to conclude that Folksonomy would benefit the Museum if applied directly to the collection of life stories. It was also possible to conclude that Folksonomy provides greater participation of communities of interest in the technical processes and actions of Digital Curation. Such participation, understood as the main motivation for the use of Folksonomy, is essential in view of the need for approximation between informational subjects and information professionals, in addition to contributing to the recovery, sharing and creation of new knowledge.

Key words: Information and Technology. Folksonomy. Digital Curation. Collaborative Cataloging. Museum of the Person.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Mapa conceitual dos procedimentos metodológicos.....	21
Figura 2- mapa da <i>Web 2.0</i>	34
Figura 3 - Modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital.....	45
Figura 4 - Folksonomia ampla.....	51
Figura 5 - Análise da interação na Folksonomia ampla.....	52
Figura 6 - Folksonomia restrita.....	53
Figura 7 - Modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital voltado à participação da comunidade.....	60
Figura 8 - Etapas da Tecnologia Social da Memória.....	76
Figura 9 - Páginas do site do Museu da Pessoa.....	78
Figura 10 - Página Inicial.....	80
Figura 11 - Página sobre, subpágina o que é.....	81
Figura 12 - Página Histórias.....	82
Figura 13 - Página Exposições.....	82
Figura 14 - Página Educativo, subpágina Publicações sobre Metodologia.....	83
Figura 15 - Subpágina Como Apoiar.....	84
Figura 16 - Página Conte sua História.....	85
Figura 17 - Página Monte sua Coleção.....	86
Figura 18 - Mapa conceitual do <i>site</i> do Museu da Pessoa.....	87
Figura 19 - Opção contraste.....	88
Figura 20 - Tradução em Libras.....	89

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Roteiro de observação	23
Quadro 2 - Relação entre objetivos da pesquisa e métodos	25
Quadro 3 - Diferenças entre a <i>Web</i> 1.0 e a <i>Web</i> 2.0	33
Quadro 4 - Paradigmas da Ciência da Informação segundo Capurro (2003)	38
Quadro 5- Paradigmas da Ciência da Informação segundo Malheiro e Ribeiro (2020)	40
Quadro 6 - Correspondências entre os paradigmas da Ciência da Informação	41
Quadro 7 - Percepções da Curadoria Digital	43
Quadro 8 - Vantagens e desvantagens da Folksonomia.....	56
Quadro 9 - Ações propostas na adaptação do modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital	62
Quadro 10 - Histórico do Museu da Pessoa.....	67
Quadro 11 - Acervo do Museu da Pessoa	70
Quadro 12 - Possibilidades de interação no <i>site</i> do Museu da Pessoa.....	90

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

CD	Curadoria Digital
CI	Ciência da Informação
DCC	Digital Curation Centre
TIC	Tecnologia da Informação e Comunicação
TSM	Tecnologia Social da Memória

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	15
1.1 Problema	17
1.2 Proposição	18
1.3 Justificativa	19
1.4 Objetivo geral	20
1.5 Objetivos específicos	20
1.6 Procedimentos metodológicos	20
1.7 Estrutura da dissertação	26
2 CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO SOB A PERSPECTIVA DA WEB 2.0, DO TERCEIRO PARADIGMA E DO PARADIGMA PÓS-CUSTODIAL	28
2.1 Web 2.0	31
2.2 Os paradigmas da Ciência da Informação: terceiro paradigma e paradigma pós-custodial	35
3 CURADORIA DIGITAL: RELAÇÕES ENTRE ACESSO E PRESERVAÇÃO	42
3.1 Definição e principais conceitos	42
3.2 Ciclo de Vida da Curadoria Digital: Ações de acesso e preservação	44
4 A FOLKSONOMIA NA CURADORIA DIGITAL	49
4.1 Folksonomia: etiquetagem colaborativa	49
4.2 Folksonomia nas ações de Curadoria Digital	58
5 ESTUDO DE CASO DO MUSEU DA PESSOA	64
5.1 O Museu da Pessoa	65
5.2 Tecnologia Social da Memória	75
6 ANÁLISE E PROPOSTA DE APLICAÇÃO DA FOLKSONOMIA NO MUSEU DA PESSOA	78
6.1 Páginas e elementos do <i>site</i> do Museu da Pessoa	78
6.2 Disposição do conteúdo no <i>site</i> do Museu da Pessoa	87
6.3 Possibilidades de interação e aplicação da Folksonomia	90
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	93
REFERÊNCIAS	98
APÊNDICE – Roteiro de observação do <i>site</i> do Museu da Pessoa	105

1 INTRODUÇÃO

O advento das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), como consequência do *boom* informacional pós Segunda Guerra Mundial, trouxe novas necessidades e possibilidades no que toca os processos infocomunicacionais. Nesse contexto, surgiu a Ciência da Informação (CI), uma ciência de caráter interdisciplinar que apresenta forte ligação com a tecnologia da informação, de enfoque predominantemente social e humano e que apresenta como objeto o estudo e a análise das características e processos de informação (LE COADIC, 2004).

Devido às constantes transformações das TIC, houve uma maior preocupação com a representação e a organização do conhecimento, sobretudo após a chegada da *Web* (NASCIMENTO, 2015). Nela, as informações não se encontram apenas de forma estática, mas de maneira dinâmica e hipertextual, e transformou o internauta em um produtor de conteúdos, e não somente um consumidor. Tais aspectos destacam a colaboração e o compartilhamento, próprios da *Web 2.0* (JORENTE; PADUA; SANTAREM SEGUNDO, 2017).

A *Web 2.0* - ou *Web Social* – pode ser definida como uma transformação da *Web* enquanto plataforma, que apresenta a oportunidade de criação de aplicativos e ferramentas que utilizam a inteligência coletiva para aprimorar seus produtos e serviços. A *Web 2.0* busca transformar a *Web* em um ambiente acessível e colaborativo, no qual os internautas podem acessar, compartilhar e produzir informações (COUTINHO; BOTTENTUIT JUNIOR, 2007).

Primo, em seu capítulo *O aspecto relacional das interações na Web 2.0*, de 2008, salientou que a *Web 2.0* apresenta aspectos sociais relativos a processos de trabalho coletivo, troca de conhecimento, produção e circulação de informações e de conhecimentos. Segundo o autor, ao se tratar da *Web 2.0* deve-se considerar não apenas a perspectiva tecnológica do conceito, mas também as interações que ocorrem na *Web 2.0* enquanto plataforma (PRIMO, 2008). Dentre estas interações destaca-se a Folksonomia, uma forma de categorização de objetos informacionais de forma colaborativa na *Web* (WAL, 2007).

A Folksonomia está inserida em um contexto pós-custodial por proporcionar a horizontalização dos processos infocomunicacionais. O paradigma pós-custodial apresenta a informação como fator mais importante, e pressupõe que os sistemas de

recuperação da informação não podem ser construídos de forma isolada, pois deve-se considerar as necessidades reais dos sujeitos informacionais (SANTOS, 2018).

As unidades de informação, bem como os profissionais da informação, se depararam com a necessidade de se adaptar a essa realidade complexa (LE MOS; JORENTE; NAKANO, 2014). Os profissionais da informação devem, desse modo, ser capazes de compreender a complexidade dos processos informacionais nesse novo paradigma, no qual também está presente a produção coletiva do conhecimento.

Destaca-se a questão da memória coletiva, que, segundo Henriques (2004), é de importância significativa no contexto dos museus, uma vez que a memória nestas unidades de informação não é apenas referente a objetos, mas principalmente às pessoas. Ainda segundo a mesma autora, os objetos informacionais presentes em um acervo museológico representam a memória coletiva de determinado grupo, e por este motivo, é importante que estes objetos informacionais não sejam dissociados da memória do grupo social ao qual ele pertencia (HENRIQUES, 2004).

De acordo com Henriques (2004), a memória coletiva é patrimônio intangível de uma comunidade, e cabe aos museus preservar a memória das pessoas, não apenas dos objetos. A autora afirma que os museus são espaços de memória e de poder, uma vez que atuam com o patrimônio e a memória de diversas comunidades, além de representarem relações de poder por meio dos processos de seleção e musealização.

A *Web* trouxe uma nova perspectiva para a Museologia, uma vez que ela pode aproximar as pessoas dos museus, e tornar seus processos mais colaborativos, como é feito pelo Museu da Pessoa (HENRIQUES, 2004). O Museu da Pessoa “é um museu virtual e colaborativo de história de vida” (MUSEU DA PESSOA, 2022), e por seu caráter essencialmente colaborativo está inserido na *Web* 2.0 e no contexto pós-custodial. Nele, as pessoas podem preservar suas histórias de vida e montar coleções na própria plataforma do Museu, sendo, assim, curadoras de seus próprios conteúdos.

Na *Web* 2.0 apresentam-se elementos que propõem diversas formas de interação e novos espaços de atuação para os equipamentos culturais e, conseqüentemente, para os profissionais da informação. Permitiu-se no ambiente 2.0 uma relação muito mais próxima entre o internauta e os ambientes digitais da informação e, por meio de processos variados de verificação das interações, ainda é possível saber como as pessoas classificaram determinado objeto informacional e como buscariam por ele em uma plataforma digital.

Contudo, a complexidade dos objetos digitais ocasionou a necessidade da Curadoria Digital (CD) porque tais objetos informacionais necessitam de diferentes metodologias para seu tratamento e gestão, já que apresentam características distintas dos documentos tradicionais (FREIRE; SALES; SAYÃO, 2020).

1.1 Problema

A *Web 2.0* buscou transformar a Web em um ambiente de acesso facilitado e colaborativo, em que os internautas podem acessar, compartilhar e produzir informações (COUTINHO; BOTTENTUIT JUNIOR, 2007). Assim, a segunda fase da *Web* apresentou novas possibilidades aos profissionais da informação e equipamentos culturais, uma vez que os ambientes *Web 2.0* proporcionaram uma aproximação entre os internautas e os profissionais e instituições anteriormente citados.

No entanto, conforme explicitado anteriormente, a complexidade dos objetos digitais presentes na *Web* apresentou novas demandas, uma vez que estes objetos informacionais necessitam de métodos e técnicas distintos para seu tratamento, sua gestão e sua preservação (FREIRE, SALES, & SAYÃO, 2020). Ou seja, esta complexidade ocasionou a necessidade da Curadoria Digital (CD).

Uma das facetas dessa complexidade, a Folksonomia, classicamente definida como uma forma de indexação colaborativa na *Web 2.0* (WAL, 2005), possibilitou essa interação entre os internautas e os profissionais da informação.

Destaca-se, diante de tal cenário, que os equipamentos culturais – como os museus – demandam novas perspectivas sobre as formas de interação com as comunidades de interesse, e a Folksonomia pode contribuir de forma significativa nesse contexto.

De acordo com Wagensberg (2001), ensinar, formar, informar e proteger o patrimônio são alguns dos atributos dos museus, mas não sua prioridade. A prioridade, segundo o autor, é causar mudanças nos indivíduos entre o antes e o depois da visita ao museu, de modo que suas atitudes mudem em relação ao museu e, principalmente, em outras atividades de suas vidas, uma vez que “o museu oferece mais perguntas do que respostas” (WAGENSBERG, 2001, não paginado, tradução nossa).

Museus são instrumentos de mudança individual e social e, desse modo, ressalta-se a importância de novas práticas museológicas (WAGENSBERG, 2005) - práticas colaborativas que proporcionem uma maior interação entre os museus e as comunidades de interesse, conforme explicitou Wagensberg (2005) “Na museologia, como um todo, tudo é conversa. A interatividade é uma forma de conversa. O pensamento é uma auto-conversa. O trabalho em equipe tem como base a conversa” (WAGENSBERG, 2005, p.7).

Nesse sentido, segundo o mesmo autor, é essencial que os museus conheçam seu público, sua comunidade de interesse, atentando-se às necessidades de tal público, uma vez que, devido a sua característica de integrar - e não excluir - pode “desenvolver a identificação coletiva” (WAGENSBERG, 2005, p.19).

O Museu da Pessoa, um museu virtual e colaborativo, apresenta essas perspectivas colaborativas para a Museologia. Nele, o público é o criador do acervo, sendo o foco a musealização das histórias de vida, o que cria um museu aberto e construído em rede (MUSEU DA PESSOA, 2019).

No entanto, ainda que o Museu da Pessoa seja essencialmente colaborativo, a instituição não utiliza a Folksonomia em seu acervo. A Folksonomia poderia ampliar as formas de interação entre as comunidades de interesse e o acervo do Museu, além de contribuir com sua Curadoria Digital, em ações de acesso e preservação.

Diante da problemática apresentada e tendo em vista as principais características da Folksonomia e da Curadoria Digital, a presente pesquisa questiona:

- Quais as relações entre preservação e acesso na Curadoria Digital?
- Quais as relações entre a Folksonomia e a Curadoria Digital?
- Como a Folksonomia se insere no contexto da preservação?
- Como o Museu da Pessoa realiza a Curadoria Digital em seu *site*?
- Como a Folksonomia pode ser utilizada pelo Museu da Pessoa?

1.2 Proposição

Fundamentada pelas bases da Ciência da Informação (CI), esta pesquisa buscou demonstrar que a Folksonomia funciona como elemento de preservação, e não apenas de acesso, e que ela pode ser utilizada como um recurso de Curadoria Digital pelo Museu da Pessoa, para auxiliar na construção do conhecimento coletivo.

1.3 Justificativa

Justifica-se a relevância da presente pesquisa em diferentes contextos. No âmbito científico, justifica-se pela necessidade de processos colaborativos nas etapas da Curadoria Digital, principalmente nas referentes à preservação. Desse modo, contribui com a Curadoria Digital ao propor novas perspectivas ao Ciclo de Vida da Curadoria Digital. Contribui, também, com a Museologia, ao propor o uso da Folksonomia em um museu virtual.

Além disso, esta pesquisa busca contribuir com a Ciência da Informação e com a linha de pesquisa Informação e Tecnologia do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCI) da Unesp de Marília, ao propor novas abordagens da Curadoria Digital e da Folksonomia.

No contexto sociocultural, justifica-se pela necessidade de maior participação das pessoas nos processos técnicos de recuperação da informação realizados em equipamentos culturais como arquivos, bibliotecas e museus. Além disso, a Folksonomia proporciona uma maior participação das comunidades de interesse nos processos técnicos realizados em unidades de informação e das ações da Curadoria Digital. Tal participação, vista enquanto a principal motivação para o uso da Folksonomia, é essencial diante da necessidade de aproximação entre as comunidades de interesse e os profissionais da informação, além de contribuir para a recuperação, o compartilhamento e a criação de novos conhecimentos.

O Museu da Pessoa também proporciona essa interação com as comunidades de interesse, uma vez que considera que todas as histórias são importantes, além de possibilitar que os sujeitos se tornem produtores e curadores de seus acervos, e participem de atividades essenciais do Museu. Desse modo, justifica-se a relevância desta pesquisa no que se refere à necessidade de abordagens mais sociais e participativas em museus, tendo como principal exemplo de tais abordagens o Museu da Pessoa. Além disso, justifica-se por propor novas formas de acesso, compartilhamento e tratamento da informação em webmuseus.

1.4 Objetivo geral

O estudo pretendido busca demonstrar que a Folksonomia funciona como elemento de preservação na Curadoria Digital e não apenas de acesso, por meio da proposta de uso da Folksonomia no *site* do Museu da Pessoa.

1.5 Objetivos específicos

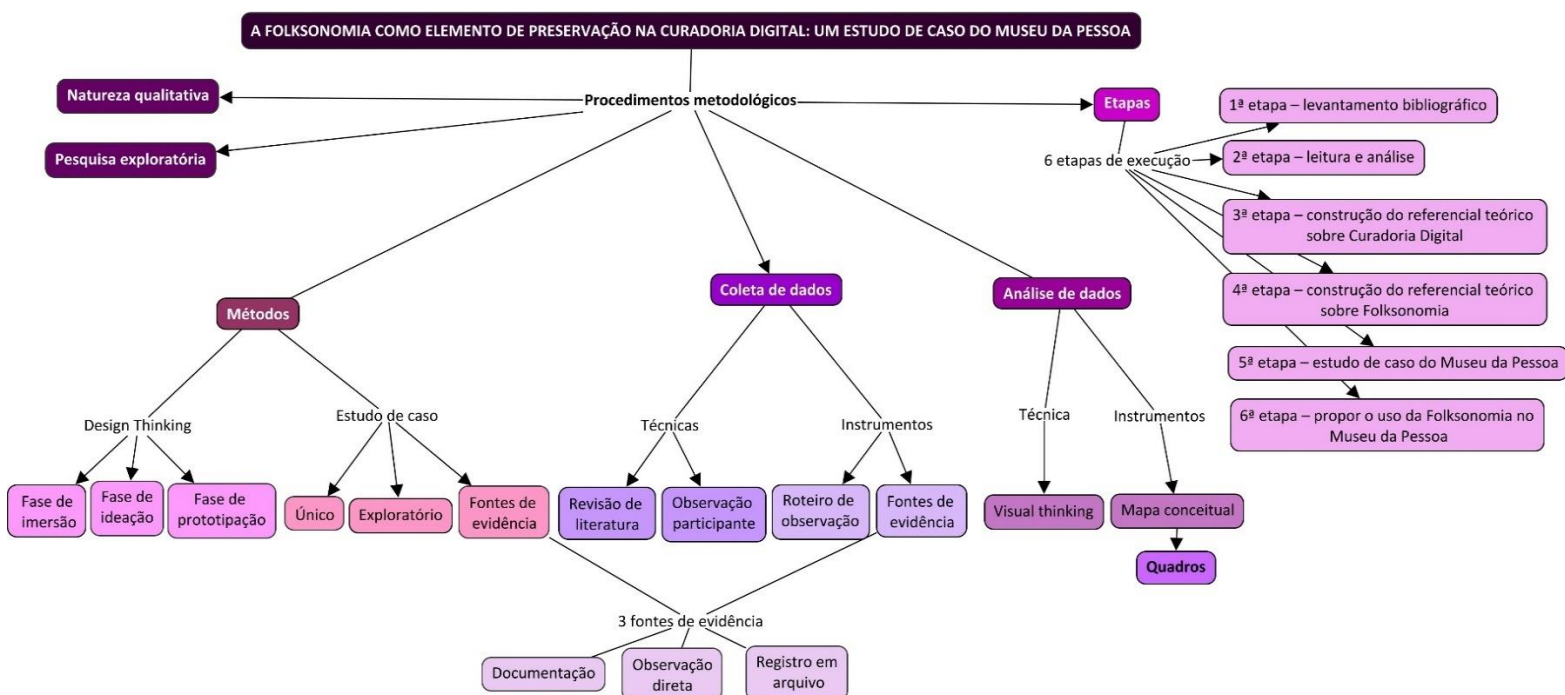
Os objetivos específicos desta pesquisa são:

- Apresentar a relação entre acesso e preservação na Curadoria Digital, por meio da contextualização da Curadoria Digital na Ciência da Informação e da análise dos principais conceitos e discussões sobre o tema;
- Explicitar as relações entre Folksonomia e Curadoria Digital através de reflexões acerca do Ciclo de Vida da Curadoria Digital;
- Inserir a Folksonomia, que classicamente é definida enquanto um elemento para o acesso, no contexto da preservação;
- Realizar um estudo de caso do Museu da Pessoa com o intuito de identificar possibilidades de aplicação da Folksonomia em seu *site*;
- Propor o uso da Folksonomia como um elemento de preservação a ser utilizado pelo Museu da Pessoa e demonstrar onde ela poderia ser aplicada.

1.6 Procedimentos metodológicos

Os procedimentos metodológicos utilizados nesta pesquisa estão sistematizados no mapa conceitual a seguir (Figura 1).

Figura 1- Mapa conceitual dos procedimentos metodológicos



Fonte: elaborado pela autora.

Conforme apontado no mapa conceitual acima (Figura 1), a presente pesquisa é de natureza qualitativa. Segundo Gerhardt e Silveira (2009), a pesquisa qualitativa utiliza diferentes abordagens para compreender diversos fenômenos sociais, sendo o pesquisador, nesse contexto, sujeito e objeto das pesquisas. A pesquisa qualitativa preocupa-se com elementos da realidade que não podem ser quantificados, e busca compreender e explicar a dinâmica das relações sociais (GERHARDT; SILVEIRA, 2009).

Quanto à sua tipologia, esta pesquisa pode ser considerada como exploratória. Severino (2007) afirmou que a pesquisa exploratória busca coletar informações sobre o objeto de pesquisa. Gil (2008) apontou que as pesquisas exploratórias têm como principal objetivo o desenvolvimento e esclarecimento de conceitos e ideias para a construção de hipóteses e problemas mais precisos. Grande parte das pesquisas exploratórias utilizam como principais métodos e procedimentos o levantamento bibliográfico e documental, as entrevistas e os estudos de caso; e apresentam inicialmente uma investigação mais ampla, que no decorrer da pesquisa se delimita e permite novas discussões (GIL, 2008).

Foram utilizados dois métodos: *Design Thinking* e Estudo de Caso. Segundo Yin (2001, p.32), o Estudo de Caso é “[...]uma investigação empírica que investiga um

fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos”. De acordo com os conceitos apresentados por Yin (2001), esta pesquisa se classifica como estudo de caso único do tipo exploratório. O método foi utilizado para compreender como são desenvolvidas as ações de Curadoria Digital no Museu da Pessoa, e se apoiou em 3 fontes de evidência:

- Documentação: documentação do Museu da Pessoa - plano museológico e política de preservação;
- Observação direta: observação da Curadoria Digital e dos processos colaborativos do *site* do Museu da Pessoa;
- Registro em arquivo: acervo e documentos presentes no *site* do museu.

Além do Estudo de Caso, o *Design Thinking* também foi utilizado no estudo, sendo um método complexo que busca encontrar soluções por meio de ideias baseadas no design, e que possam ser efetivamente implementadas (NAKANO; OLIVEIRA; JORENTE, 2018). O *Design Thinking* foi utilizado para propor a Folksonomia como um elemento de preservação que pode ser utilizado na Curadoria Digital do Museu da Pessoa. O método possui três fases distintas: fase de imersão, fase de ideação e fase de prototipação.

A fase de imersão busca identificar problemas e necessidades. O estudo de caso foi utilizado nesta fase do *Design Thinking*. Já a fase de ideação consiste no uso de elementos de design para encontrar soluções para os problemas identificados na fase anterior. A fase de prototipação envolve o desenvolvimento de uma proposta de solução para os problemas identificados anteriormente (NAKANO; OLIVEIRA; JORENTE, 2018).

As técnicas utilizadas para a coleta de dados foram a revisão de literatura e a observação participante. Foi realizada uma revisão de literatura sobre as temáticas propostas e a observação do *site* do Museu da Pessoa. Já os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram: roteiro de observação e as fontes de evidência do estudo de caso. O quadro a seguir (Quadro 1) apresenta o roteiro de observação utilizado na pesquisa.

Quadro 1 - Roteiro de observação

Roteiro de observação do <i>site</i> do Museu da Pessoa
1. Quais são as páginas presentes no <i>site</i>? 2. Quais são os principais elementos presentes em cada uma delas? 3. Como é a disposição do conteúdo das páginas? 4. O <i>site</i> possui links para as mídias sociais do Museu? 5. Como o internauta pode interagir com o conteúdo do <i>site</i>? 6. Como o internauta pode colaborar com o <i>site</i>? 7. É possível adicionar etiquetas a algum objeto informacional? Se sim, como? Se não, onde esse recurso poderia ser aplicado?

Fonte: elaborado pela autora.

O roteiro de observação apresenta os principais aspectos analisados no *site* do Museu da Pessoa.

Referente à análise de dados, a técnica utilizada foi o *visual thinking* e os instrumentos foram o mapa conceitual e os quadros explicativos. O *visual thinking*, ou pensamento visual, é uma técnica própria do Design Thinking, que permite a expressão visual das ideias para uma melhor compreensão. Para tanto, um dos instrumentos utilizados nesta técnica é o mapa conceitual (como o apresentado na Figura 1), que permite a visualização das relações entre diferentes conceitos e processos (NAKANO; OLIVEIRA; JORENTE, 2018). O *visual thinking* possibilitou a construção de um mapa conceitual para a visualização da estrutura das páginas do *site* do Museu. Depois, foram utilizados quadros para demonstrar como a Folksonomia pode ser utilizada pelo Museu da Pessoa.

Nesse contexto, foram etapas desta pesquisa:

1ª etapa – levantamento bibliográfico: seleção da bibliografia relevante para o estudo, com o objetivo de formar um referencial teórico. Foram fontes de pesquisa: livros, bases de dados, revistas e periódicos científicos e o *site* do Museu da Pessoa. A princípio, foram utilizadas as bases de dados Brapci - Base de Dados Referencial de Artigos de Periódicos em Ciência da Informação¹, Periódicos Capes - Portal de Periódicos, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior², Scopus³ e *Web of Science*⁴, por apresentarem destaque na área da Ciência da

¹<http://www.brapci.inf.br/>

²<http://www.periodicos.capes.gov.br/>

³<https://www.scopus.com/home.uri>

⁴<http://www.webofknowledge.com/>

Informação. Para a seleção do material bibliográfico foram utilizados dois critérios: análise do título, das palavras-chave e do resumo, escolhidos de acordo com as temáticas mais relevantes para o estudo proposto.

2ª etapa – leitura e análise: selecionada a bibliografia, o material foi lido, fichado e analisado para formar um referencial teórico que permitiu discussões sobre os temas da pesquisa.

3ª etapa – construção do referencial teórico sobre Curadoria Digital: após a análise, o referencial teórico sobre Curadoria Digital foi elaborado considerando as relações entre acesso e preservação.

4ª etapa – construção do referencial teórico sobre Folksonomia: o referencial sobre a Folksonomia foi construído de modo a compreender suas relações com a Curadoria Digital e inseri-la no contexto da preservação.

5ª etapa – estudo de caso do Museu da Pessoa: foi realizado um estudo de caso do Museu da Pessoa a fim de observar as ações de Curadoria Digital presentes em seu *site*.

6ª etapa – propor o uso da Folksonomia no Museu da Pessoa: a partir do referencial teórico e do estudo de caso do Museu da Pessoa, foi realizada uma análise para propor o uso da Folksonomia no Museu da Pessoa.

As etapas de 1 a 5, correspondem à fase de imersão do *Design Thinking*, uma vez que, por meio da revisão de literatura e do Estudo de Caso foi possível contextualizar as temáticas propostas e compreender o funcionamento do *site* do Museu da Pessoa, sob a perspectiva da Curadoria Digital. A etapa 6 contempla as fases de ideação e prototipação, já que compreende a análise dos resultados obtidos nas outras etapas, para propor, por meio do *visual thinking*, o uso da Folksonomia no *site* do Museu da Pessoa.

Os métodos e técnicas selecionados para a pesquisa atenderam aos objetivos da seguinte forma (Quadro 2):

Quadro 2 - Relação entre objetivos da pesquisa e métodos

Objetivos	Métodos	Técnicas e instrumentos
Analisar a relação entre acesso e preservação na Curadoria Digital	<i>Design thinking</i> : fase de imersão	Revisão de literatura
Analisar as relações entre Folksonomia e Curadoria Digital	<i>Design thinking</i> : fase de imersão	Revisão de literatura
Inserir a Folksonomia no contexto da preservação	<i>Design thinking</i> : fase de imersão	Revisão de literatura
Realizar um estudo de caso do Museu da Pessoa	<i>Design thinking</i> : fase de imersão Estudo de Caso	Fontes de evidência: documentação, observação direta e registro em arquivo Roteiro de observação
Propor o uso da Folksonomia no Museu da Pessoa	<i>Design thinking</i> : fase de ideação <i>Design thinking</i> : fase de prototipação	<i>Visual thinking</i> Mapa conceitual Quadros

Fonte: elaborado pela autora.

Pode-se afirmar que os métodos e técnicas escolhidos para a realização da pesquisa apresentaram todos os instrumentos necessários para a coleta e análise dos dados.

O *Design Thinking* é um método complexo que viabiliza propostas de novas ideias que sejam realmente aplicáveis e que possam solucionar problemas reais. Como a necessidade de maior participação das pessoas nos processos técnicos de recuperação da informação, que pode ser solucionada pelo uso da Folksonomia.

O Estudo de Caso permitiu a compreensão do funcionamento do *site* do Museu da Pessoa e de seus processos de Curadoria Digital. Este método também possibilitou uma melhor visualização de uma possível aplicação da Folksonomia no *site* do Museu da Pessoa.

Os métodos escolhidos foram essenciais para a validação dos resultados da pesquisa, e permitiram demonstrar que a Folksonomia funciona como elemento de preservação na Curadoria Digital e não apenas de acesso, e que ela pode ser utilizada

pelo Museu da Pessoa para garantir o acesso, a preservação e a participação das pessoas nos processos de tratamento e disseminação da informação.

1.7 Estrutura da dissertação

Esta dissertação foi estruturada em sete seções, com o intuito de atender aos objetivos propostos. A primeira seção é a **Introdução** da pesquisa, que apresenta uma breve contextualização da temática tratada, além do Problema, Proposição, Justificativa e objetivos (Objetivo geral e Objetivos específicos). Também são especificados os procedimentos metodológicos e as etapas da pesquisa.

A segunda seção - **Ciência da Informação sob a perspectiva da Web 2.0, do terceiro paradigma e do paradigma pós-custodial** - apresenta um breve histórico da Ciência da Informação (CI), bem como suas características. Também apresenta uma discussão acerca do contexto da Web 2.0 na CI, e suas relações com o paradigma pós-custodial e o terceiro paradigma, a fim de explicitar o contexto no qual se encaixa esta dissertação.

A terceira seção - **Curadoria Digital: relações entre acesso e preservação** - discute, a princípio, definições e conceitos de Curadoria Digital (CD). Em seguida, analisa o Modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital do *Digital Curation Centre* (DCC), a fim de refletir acerca das relações entre acesso e preservação em suas ações.

A quarta seção - **A Folksonomia na Curadoria Digital** - apresenta os principais conceitos da Folksonomia, suas características, tipologias e seu funcionamento. Além disso, faz uma análise da presença da Folksonomia nas ações da Curadoria Digital, principalmente nas ações que envolvem a preservação.

A quinta seção - **Estudo de caso do Museu da Pessoa** - compreende o estudo de caso do Museu da Pessoa e a fase de imersão do *Design Thinking*. A princípio, apresenta uma breve contextualização sobre os museus, e sobre o Museu da Pessoa, e considera seu histórico, acervo, linhas de atuação e metodologia.

A sexta seção - **Análise e proposta de aplicação da Folksonomia no Museu da Pessoa** - apresenta a análise do *site* do Museu da Pessoa, de acordo com seus principais elementos e estrutura. Em seguida, é realizada uma proposta de aplicação da Folksonomia no museu em questão.

A sétima seção - **Considerações finais** – apresenta algumas considerações acerca dos resultados obtidos.

2 CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO SOB A PERSPECTIVA DA *WEB 2.0*, DO TERCEIRO PARADIGMA E DO PARADIGMA PÓS-CUSTODIAL

Nesta seção apresenta-se um breve histórico da Ciência da Informação (CI), bem como suas características. Também é apresentada uma discussão acerca do contexto da *Web 2.0* na CI, e suas relações com o paradigma pós-custodial e o terceiro paradigma, a fim de explicitar o contexto no qual se encaixa este estudo.

Saracevic (1996) apresentou a CI como um campo interdisciplinar voltado às questões científicas e profissionais relacionadas aos problemas de comunicação e registro do conhecimento humano, dentro de um contexto social, institucional ou individual de uso da informação. Segundo o autor, a CI é interdisciplinar por natureza e está ligada à tecnologia da informação, ainda que as relações da CI com outras disciplinas estejam em constante evolução (SARACEVIC, 1996).

Entretanto, alguns fatos históricos contribuíram para a consolidação da CI enquanto área do conhecimento, de modo que se faz necessária uma análise de tais acontecimentos para melhor compreensão do contexto atual da CI. Destaca-se que este estudo considera a CI como uma área do conhecimento composta por outras três subáreas: Arquivologia, Biblioteconomia e Museologia, denominadas ‘As Três Marias’ por Johanna Smit (1999, 2000). A autora salientou que

Desenha-se, neste momento, uma acepção possível para a Ciência da Informação enquanto disciplina científica, permitindo que sejam mapeadas as possibilidades de gestão da memória, produção da informação documentária e mediação das informações, em busca de teorias e princípios comuns às diferentes implementações particulares das 3 Marias. (SMIT, 2000, p.34)

Ainda segundo a mesma autora, as três subáreas que compõem a CI são unidas, principalmente, pelo objeto de estudo da CI – a informação registrada (SMIT, 1999, 2000).

Araújo (2014) salientou a necessidade de, antes de se tratar a origem da CI em si, destacar a ação humana de produzir registros do conhecimento. Essa ação possibilitou, a princípio, o surgimento dos documentos, compreendidos pelo autor em um primeiro momento de forma mais ampla, como manuscritos, mapas, documentos administrativos, entre outros. Assim, surgiram instituições destinadas à salvaguarda dos documentos e algumas regras para sua organização. Estas instituições são as precursoras dos arquivos, das bibliotecas e dos museus (ARAÚJO, 2014).

A origem da Ciência da Informação (CI) se deve às necessidades que surgiram com a Revolução técnica e científica pós Segunda Guerra Mundial (SARACEVIC, 1996).

Segundo Ortega (2009), a princípio, a CI compreendia práticas profissionais que se consolidaram academicamente depois. Desse modo, a CI surgiu no século XIX, enquanto uma crítica aos profissionais atuantes em arquivos, bibliotecas e museus na época, representados, muitas vezes, pelos bibliófilos, bibliotecários eruditos e historiadores que trabalhavam em arquivos e museus. A crítica se deve ao fato de que tais profissionais se preocupavam apenas com a organização e custódia dos acervos, sem promover o acesso e a disseminação das informações contidas nas obras (ARAÚJO, 2014b).

A consolidação da CI ocorreu devido a diferentes acontecimentos em locais e períodos distintos, entretanto, Araújo (2014b) sintetizou tais fatos históricos em cinco dimensões, sendo estas: surgimento da bibliografia e da documentação; relação institucional com a Biblioteconomia; atuação dos primeiros cientistas da informação no fornecimento de serviços em ciência e tecnologia; incremento tecnológico; fundamentação na teoria matemática.

O aumento na produção de livros após a invenção da imprensa ocasionou o surgimento das primeiras bibliografias, listas compostas pelas principais informações dos livros existentes sobre determinado assunto, presentes nos acervos das bibliotecas de uma região, de um país ou de vários países. O principal objetivo das bibliografias era registrar a produção intelectual humana (ARAÚJO, 2014b).

É essa mudança de perspectiva que, séculos depois, será o ponto de fundação da ciência da informação, naquilo que alguns pesquisadores dirão tratar-se de um primeiro traço de uma preocupação pós-custodial: não se tratava nem da reunião de uma coleção, nem da criação de uma instituição para guardá-la. Contudo, a tarefa de produção de bibliografias demandou o trabalho de descrição dos livros e, nesse sentido, a bibliografia aproximava-se da biblioteconomia — das regras dessa descrição. (ARAÚJO, 2014b, p.100)

Nesse contexto, Paul Otlet e Henri La Fontaine criaram o Instituto Internacional de Bibliografia, cujo objetivo era inventariar todo o conhecimento humano registrado, por meio da cooperação entre unidades de informação de todo o mundo. Paul Otlet e Henri La Fontaine também criaram a Classificação Decimal Universal (CDU) com o intuito de padronizar o processamento técnico dos registros do instituto. Otlet também

foi responsável pela idealização da disciplina de Documentação, considerada como o ponto de partida para a criação da CI (ARAÚJO, 2014b). Essa é, segundo Araújo (2014b), a primeira dimensão, o surgimento da Bibliografia e da Documentação.

Ortega (2009) considerou a Documentação enquanto uma das origens da CI. Segundo a autora, a Documentação foi proposta no fim do século XIX, e representou uma corrente teórico-prática que apresentou princípios e técnicas para a representação do conteúdo dos documentos, com objetivo de promover o uso da informação (ORTEGA, 2009). Segundo Robredo (2003), nesse período houve um destaque para a forma com que o conteúdo dos documentos era tratado e representado, com o intuito de promover um melhor armazenamento e uma melhor recuperação da informação (ROBREDO, 2003).

A segunda dimensão corresponde à relação institucional da CI com a Biblioteconomia, na perspectiva do tratamento e da disseminação dos documentos. De forma paralela à Documentação, a Biblioteconomia se desenvolveu e se consolidou institucionalmente, por meio da criação de associações e cursos de graduação e pós-graduação (ARAÚJO, 2014b).

Com o tempo, foram inseridos nos currículos dos cursos de Biblioteconomia conteúdos baseados na Documentação proposta por Paul Otlet. Esse processo de inserção de aspectos da Documentação nos cursos de Biblioteconomia ocorreu em vários países e em alguns deles - como o Reino Unido, por exemplo - a Biblioteconomia passa a ser denominada *Library and Information Science* (Biblioteconomia e Ciência da Informação) (ARAÚJO, 2014b).

A terceira dimensão, por sua vez, representa a atuação de cientistas de diferentes países no desenvolvimento dos serviços de informação denominados *science services*. Tais serviços consistiam na elaboração de índices e resumos e na promoção de novos canais de disseminação da informação, com o intuito de facilitar e agilizar a comunicação científica. Com o tempo, esses cientistas passaram a ser chamados de cientistas da informação (ARAÚJO, 2014b).

Das atividades práticas desenvolvidas pelos primeiros cientistas da informação, houve um maior direcionamento para o processo de institucionalização da CI. Nesse período, houve também um maior desenvolvimento da vertente pós-custodial da CI (ARAÚJO, 2014b).

Já a quarta dimensão ocorreu devido aos desenvolvimentos tecnológicos dentro da CI e aos esforços dos pesquisadores em teorizar tais transformações. Com

o uso dos microfimes enquanto forma de armazenamento e acesso a documentos, surgiram reflexões acerca da possibilidade de dissociação entre o documento físico e as informações nele contidas (ARAÚJO, 2014b).

Com o desenvolvimento da computação, tais discussões se intensificaram, uma vez que as informações poderiam ser convertidas e representadas em dígitos binários, preservadas e acessadas em um suporte eletrônico. Esse desenvolvimento fez emergir novas possibilidades de acesso, preservação e disseminação da informação, além de possibilitar análises acerca do conceito de informação sem a dependência dos conceitos de suporte e documento (ARAÚJO, 2014b).

A quinta dimensão, por fim, corresponde ao desenvolvimento da teoria matemática da comunicação, publicada por Shannon e Weaver em 1949. Essa teoria apresentou um conceito científico para a informação, com destaque para a eficácia dos processos infocomunicacionais, e considerou a comunicação enquanto um processo no qual um emissor envia uma mensagem a um receptor (ARAÚJO, 2014b).

Ressalta-se, além das dimensões apontadas por Araújo (2014), que as transformações das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) contribuíram de forma significativa com as transformações da CI, uma vez que ocasionaram uma maior preocupação com a representação e a organização do conhecimento. Com o surgimento da *Web* as informações passaram a ser disponibilizadas de forma dinâmica e hipertextual, e não somente de forma estática.

Desse modo, os internautas foram transformados em *prosumers*⁵ - consumidores e produtores de conteúdo, o que chama a atenção ao caráter de colaboração e compartilhamento, próprio da *Web 2.0*, (JORENTE; PADUA; SANTAREM SEGUNDO, 2017).

2.1 Web 2.0

A *Web 2.0* é uma segunda fase da *Web*, que apresenta a colaboração e o compartilhamento como suas principais características. Ela se destaca no contexto da CI por representar uma das transformações das TIC, além de contribuir com novas possibilidades em relação ao tratamento e à disseminação da informação. O conceito de *Web 2.0* surgiu durante uma conferência entre as empresas O'Reilly e MediaLive

⁵ Indivíduo que não é apenas um consumidor, mas que participa ativamente na produção de conteúdos.

International, a Conferência *Web 2.0*. Nessa conferência, constatou-se que com o estouro da bolha da internet (*dot-com bubble*)⁶ em 2001 a *Web* sofreu diversas transformações, uma vez que neste período houve grande investimento em empresas de tecnologia. A crise acarretada pelo estouro da bolha permitiu a emergência de novos conceitos e tecnologias, dentre eles a *Web 2.0* (O'REILLY, 2005).

A *Web 2.0*, também conhecida como *Web Social* ou *Web Colaborativa*, é uma segunda fase da *Web*, que permite a participação dos internautas e apresenta o compartilhamento e a colaboração como suas principais características. Assim, a *Web 2.0* não é um conceito rígido, mas sim um conjunto de princípios e práticas que conectam um amplo sistema composto por *sites* (O'REILLY, 2005). O'Reilly (2005) formulou o quadro a seguir (Quadro 3), a partir de discussões iniciais sobre as diferenças entre a *Web 1.0* e a *2.0*.

⁶ **Bolha da Internet, *dot-com bubble*, ou bolha das empresas “ponto com”**: bolha especulativa (bolha econômica) que ocorreu entre 1994 e 2000, caracterizada pela alta das ações em empresas de tecnologia da informação e comunicação (TIC) presentes na Internet. O auge da bolha ocorreu em março de 2000, no entanto, ao longo do mesmo ano, a bolha ‘se esvaziou’, e no início de 2001, diversas empresas ‘ponto com’ foram reduzidas, vendidas, ou então faliram e desapareceram.

Quadro 3 - Diferenças entre a Web 1.0 e a Web 2.0

Web 1.0	Web 2.0
DoubleClick	→ Google AdSense
Ofoto	→ Flickr
Akamai	→ BitTorrent
mp3.com	→ Napster
Britannica Online	→ Wikipedia
personal websites	→ blogging
evite	→ upcoming.org and EVDB
domain name speculation	→ search engine optimization
page views	→ cost per click
screen scraping	→ web services
publishing	→ participation
content management systems	→ wikis
directories (taxonomy)	→ tagging ("folksonomy")
stickiness	→ syndication

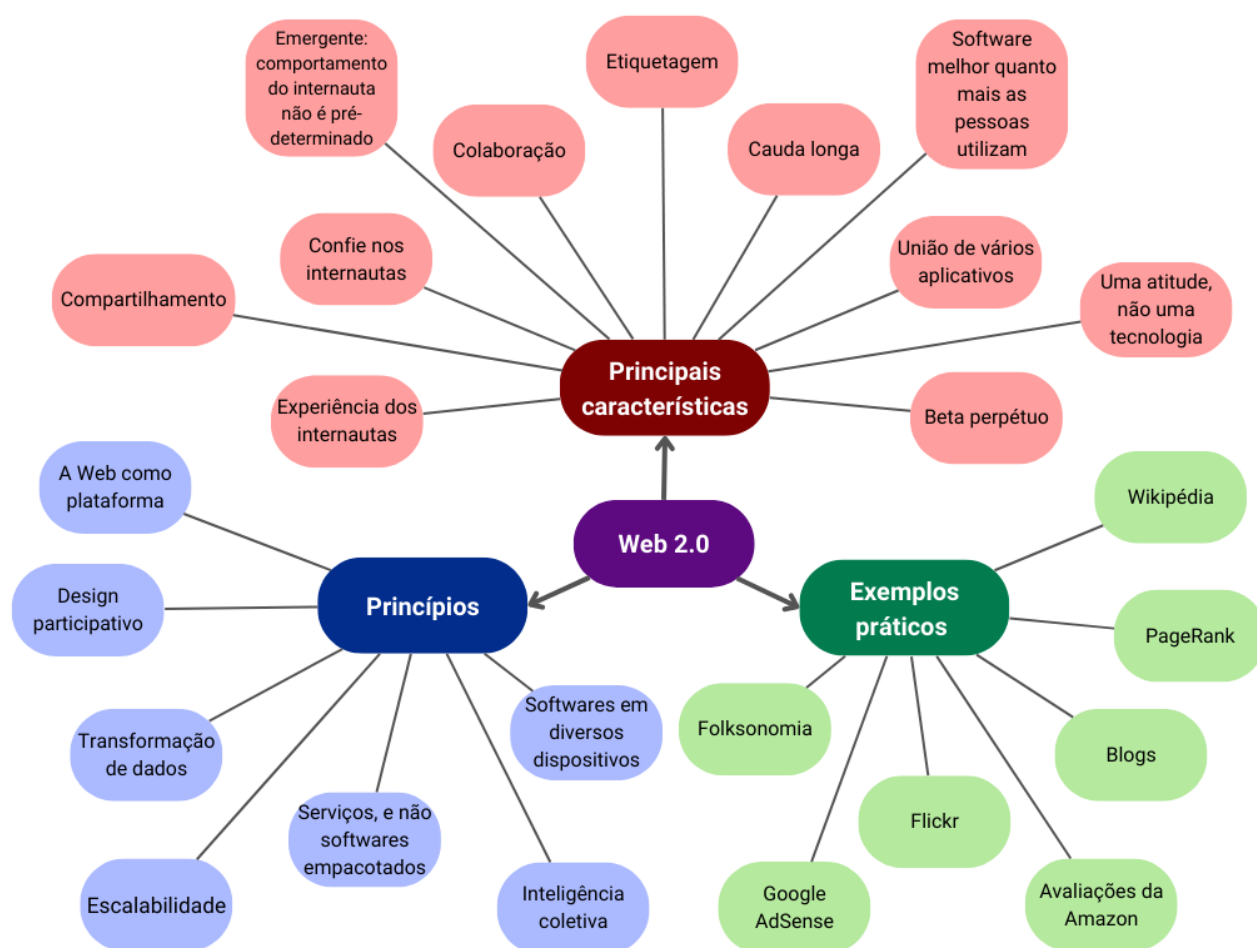
Fonte: O'Reilly (2005).

Pode-se afirmar que a *Web* transformou as formas de interação em ambientes digitais, e apresentou dois momentos distintos: o primeiro, a *Web 1.0*, tinha como foco a transmissão da informação de forma unilateral, de modo que os especialistas possuíam controle de toda a produção de conteúdo, e o sujeito informacional era visto apenas como usuário ou consumidor de informações; a segunda fase, a *Web 2.0*, apresentou uma perspectiva colaborativa, na qual o sujeito informacional passa a ser, também, produtor de conteúdos.

A interação é uma característica predominante na *Web 2.0*, ou *Web* colaborativa, em que modos de acesso e de participação de internautas permitem além do acesso aos conteúdos, que estes também sejam produzidos de maneira colaborativa horizontal ou ascendente (JORENTE; NAKANO; BATISTA; RODRIGUES, 2016, p. 66)

Nesse sentido, a *Web 2.0* é uma segunda fase da *Web* que compreende novos serviços, aplicativos, recursos, tecnologias e conceitos que proporcionam aos internautas um nível mais elevado de interação e colaboração (BRESSAN, 2009). A *Web 2.0*, assim como diversos conceitos significativos e complexos, não possui limites rígidos, mas sim o que O'Reilly (2005) chama de “núcleo gravitacional”. Segundo o autor, a *Web 2.0* pode ser compreendida enquanto um conjunto de princípios e práticas que conectam um “verdadeiro sistema solar de *sítes*” que possuem todos ou alguns desses princípios (O'REILLY, 2005), conforme explicitado na figura a seguir (Figura 2).

Figura 2- mapa da Web 2.0



Fonte: Elaborada pela autora com base em O'Reilly (2005) e Primo (2008).

A Figura 2 foi elaborada com base na figura '*Web 2.0 Meme Map*' criada por O'Reilly e nas características da *Web 2.0* destacadas por Primo (2008). A figura apresenta as principais características, princípios e exemplos práticos da *Web 2.0*,

segundo os autores citados anteriormente. Dentre os princípios apontados na figura, o principal, segundo O'Reilly (2005), é a *Web* enquanto plataforma (O'REILLY, 2005).

O hiperlink é a base da web. À medida que os usuários adicionam novo conteúdo e novos sites, ele é vinculado à estrutura da web por outros usuários que descobrem o conteúdo e criam links para ele. Assim como as sinapses se formam no cérebro, com associações se tornando mais fortes por repetição ou intensidade, a teia de conexões cresce organicamente como uma saída da atividade coletiva de todos os usuários da web. (O'REILLY, 2005, não paginado, tradução nossa)

No contexto da *Web 2.0* enquanto plataforma, O'Reilly (2005) ressaltou a importância da inteligência coletiva, uma vez que, segundo o autor, ela é uma parte essencial da *Web 2.0*. As novas perspectivas apresentadas pela *Web 2.0* permitiram uma comunicação horizontalizada, em que a informação é produzida e compartilhada pelos próprios internautas.

A *Web 2.0* apresentou a oportunidade de criação de aplicativos e ferramentas que utilizam a inteligência coletiva para aprimorar seus produtos e serviços. Além disso, buscou transformar a *Web* em um ambiente colaborativo, no qual os internautas podem acessar, compartilhar e produzir informações (COUTINHO; BOTTENTUIT JUNIOR, 2007).

2.2 Os paradigmas da Ciência da Informação: terceiro paradigma e paradigma pós-custodial

Todas as áreas do conhecimento se baseiam em um conjunto de paradigmas, e esses paradigmas representam diferentes tempos e concepções nas ciências. Segundo Khun (1998), paradigmas são “as realizações científicas universalmente reconhecidas que, durante algum tempo, fornecem problemas e soluções modelares para uma comunidade de praticantes de uma ciência” (KHUN, 1998, p. 13). Ou seja, um paradigma é tido como uma referência, um modelo compartilhado pelos membros de uma comunidade científica (KHUN, 1998).

Como a palavra paradigma mesmo o indica — do grego *paradeigma* = exemplar, mostrar (*déiknumi*) uma coisa com referência (*pará*) a outra — o paradigma é um modelo que nos permite ver uma coisa em analogia a outra. Como toda analogia, chega o momento em que seus limites são evidentes, produzindo-se então uma crise ou, como no caso de teorias científicas, uma “revolução científica”, na qual se

passa da situação de “ciência normal” a um período “revolucionário” e em seguida a novo paradigma. (CAPURRO, 2003)

Capurro (2003) salientou que, quando são identificados os limites de um paradigma, ocorre um período de crise, que dá origem a um novo paradigma. Há, nessa perspectiva, diferentes vertentes sobre os paradigmas da Ciência da Informação (CI), como por exemplo os três paradigmas abordados por Capurro (2003) - paradigma físico, paradigma cognitivo e paradigma social -, e os paradigmas descritos por Ribeiro (2009) e por Malheiro e Ribeiro (2020) - paradigma custodial e paradigma pós-custodial. A presente pesquisa tem como foco o terceiro paradigma (CAPURRO, 2003) e o paradigma pós-custodial (RIBEIRO, 2009; MALHEIRO; RIBEIRO, 2020).

Destaca-se que um paradigma não substitui o outro, eles são complementares. Quando um novo paradigma surge, ele não exclui o anterior, mas busca abranger aspectos que o anterior não contemplava.

Segundo Capurro (2003), a CI nasceu em um paradigma físico, que foi contestado por uma perspectiva cognitiva que, por sua vez, foi questionada por outra perspectiva, caracterizada como social. O paradigma físico (primeiro paradigma) teve como base as teorias da informação, de Claude Shannon e Warren Weaver, e a cibernética, de Norbert Wiener. O primeiro paradigma segue a premissa de que um emissor transmite uma mensagem a um receptor (CAPURRO, 2003).

Tal processo comunicacional ocorreria em condições ditas ideais para a transmissão da informação, como a utilização dos mesmos ‘signos’ (o mesmo tipo de linguagem) entre emissor e receptor e a ausência de ruídos na comunicação. Assim, o paradigma físico considera a informação enquanto um elemento tangível, seja nos processos de transmissão emissor - receptor, ou registrada em suportes físicos, como livros e outros tipos de documentos físicos. Capurro (2003) considerou que o primeiro paradigma físico se originou nas atividades práticas de bibliotecários e documentalistas.

O segundo paradigma, denominado paradigma cognitivo por Capurro (2003), tem como base a epistemologia de Karl Popper. A chamada ‘epistemologia popperiana’ pressupõe que existem três mundos distintos: o mundo físico, o mundo da consciência e o mundo das teorias científicas. Segundo Capurro (2003), o terceiro mundo engloba a informação presente nos objetos informacionais, de modo que o paradigma cognitivo busca compreender como o sujeito informacional, chamado

“sujeito cognoscente” por Capurro (2003), busca e utiliza a informação. O segundo paradigma tem como foco os processos de organização, busca e recuperação da informação. No entanto, considera o sujeito informacional como um consumidor de informações, de modo que é possível observar o uso recorrente do termo ‘usuário’, nesse contexto (CAPURRO, 2003).

O terceiro paradigma - no qual se apoia essa pesquisa - é o paradigma social. Este paradigma busca solucionar problemas desconsiderados pelos paradigmas anteriores, uma vez que o paradigma físico compreende a informação enquanto um elemento tangível que não depende do sujeito informacional; o paradigma cognitivo, ainda que considere o sujeito nos processos infocomunicacionais, não abrange o contexto sociocultural e nem as interações que ocorrem entre o sujeito e a informação (CAPURRO, 2003). O paradigma social apresentou algumas perspectivas distintas dos paradigmas anteriores, como a busca por linguagens mais inclusivas para a representação da informação, e nesse contexto, Capurro (2003) afirmou que

Informação não é algo que comunicam duas cápsulas cognitivas com base em um sistema tecnológico, visto que todo sistema de informação está destinado a sustentar a produção, coleta, organização, interpretação, armazenamento, recuperação, disseminação, transformação e uso de conhecimentos e deveria ser concebido no marco de um grupo social concreto e para áreas determinadas. Só tem sentido falar de um conhecimento como informativo em relação a um pressuposto conhecido e compartilhado com outros, com respeito ao qual a informação pode ter o caráter de ser nova e relevante para um grupo ou para um indivíduo. (CAPURRO, 2003)

Os três paradigmas citados anteriormente podem ser sintetizados no quadro a seguir:

Quadro 4 - Paradigmas da Ciência da Informação segundo Capurro (2003)

PARADIGMAS	CARACTERÍSTICAS
Físico	Teoria matemática da informação (emissor -- mensagem -- receptor)
	Cibernética
	Informação tangível
Cognitivo	Epistemologia popperiana
	Organização, busca e recuperação da informação
	Sujeito cognoscente - consumidor de informações
Social	Sujeito produtor de informações
	Contexto sociocultural
	Compartilhamento da informação
	Produção de conhecimento

Fonte: elaborado pela autora.

Destaca-se que Capurro apresenta os três paradigmas da CI sob uma perspectiva filosófica e epistemológica. Em uma perspectiva mais prática e aplicada, Malheiro e Ribeiro (2020) propõem, a princípio, outros dois paradigmas que correspondem aos paradigmas de Capurro (2003) - o paradigma custodial e o paradigma pós-custodial. Posteriormente, os autores acrescentaram outro possível paradigma, o político-ideológico e sociocultural (MALHEIRO; RIBEIRO, 2020).

O primeiro, denominado paradigma custodial, historicista, patrimonialista e tecnicista, corresponde aos paradigmas físico e cognitivo de Capurro (2003). No paradigma custodial, a principal missão das unidades de informação seria a preservação da cultura dita erudita, considerada, neste paradigma, como superior à cultura popular. Destaca-se também a ênfase na memória nacional enquanto legitimadora do estado-nação, de modo que os instrumentos de pesquisa são vistos como objetos patrimonializados, sendo o valor patrimonial mais relevante do que a informação em si (MALHEIRO; RIBEIRO, 2020).

Além disso, os autores salientam que nesse paradigma, os profissionais da informação apresentam como principais atividades a custódia, a conservação e o restauro dos suportes físicos da informação. Um dos desafios presentes no paradigma custodial é a forte divisão entre os profissionais de arquivos, bibliotecas e museus, o

que fomenta a divisão entre Arquivologia, Biblioteconomia e Museologia também no contexto científico (MALHEIRO; RIBEIRO, 2020).

O paradigma pós-custodial, informacional e científico - que, assim como o paradigma social, é umas das bases desta pesquisa -, segundo Malheiro e Ribeiro (2020), busca se ajustar às novas demandas informacionais contemporâneas, e reconhece a informação enquanto um elemento humano, social e dinâmico, disponibilizado em um suporte. O principal foco do paradigma pós-custodial é o acesso à informação, pois considera que o acesso à informação legitima e justifica sua custódia e preservação (MALHEIRO; RIBEIRO, 2020).

Nesse contexto, o paradigma pós-custodial compreende novas formas de tratamento da informação, além de novos modelos científicos que contemplam a complexidade do contexto atual. Assim, destaca-se a ampliação dos espaços de atuação dos profissionais da informação, que não atuam somente em algumas funções fixas, mas possuem um amplo leque de possibilidades de atuação devido à complexidade do novo paradigma (MALHEIRO; RIBEIRO, 2020).

Os profissionais da informação ainda desempenham as funções clássicas de tratamento técnico (indexação, classificação, catalogação, organização, preservação, entre outras), pois, como já explicitado, os paradigmas se complementam; no entanto, a heterogeneidade dos acervos dos equipamentos culturais e a complexidade dos objetos informacionais e das novas formas de tratamento e disseminação da informação trazem novas possibilidades de atuação. Além disso, o foco nos aspectos sociais e de acesso apresentam a necessidade do profissional da informação em novos espaços de compartilhamento e produção do conhecimento, como a *Web*, por exemplo.

A princípio, Ribeiro (2009) havia descrito que a CI é composta por dois paradigmas: o paradigma custodial e o pós-custodial. Contudo, recentemente, Malheiro e Ribeiro (2020) apontaram para a possibilidade de um novo paradigma, denominado político-ideológico e sociocultural.

O paradigma político-ideológico e sociocultural caracteriza-se, inicialmente, pela “substituição da égide científica da História, da Filologia e das Humanidades pela Sociologia e a Antropologia” (MALHEIRO; RIBEIRO, 2020, p.47). Além disso, destaca-se a mudança na mediação de informação, que se no paradigma custodial era praticada de forma “passiva, custodial e elitista” (MALHEIRO; RIBEIRO, 2020, p.48), no paradigma político-ideológico e sociocultural passa a ser “ideológica e

sociocultural” (MALHEIRO; RIBEIRO, 2020, p.48), de modo que a cultura é trabalhada em função das necessidades sociais (MALHEIRO; RIBEIRO, 2020). Os autores também destacam, no contexto do paradigma político-ideológico e sociocultural, a prevalência do olhar crítico em relação às TIC.

Os três paradigmas de Malheiro e Ribeiro (2020) podem ser sintetizados no quadro a seguir:

Quadro 5- Paradigmas da Ciência da Informação segundo Malheiro e Ribeiro (2020)

PARADIGMAS	CARACTERÍSTICAS
Custodial, historicista, patrimonialista e tecnicista	Preservação da cultura erudita
	Memória nacional legitimadora do estado-nação
	Informação tangível
	Instrumentos de pesquisa como objetos patrimonializados
	Custódia, a conservação e o restauro dos suportes físicos da informação
Pós-custodial, informacional e científico	Acesso à informação
	A informação enquanto um elemento humano, social e dinâmico, disponibilizado em um suporte
	Novas formas de tratamento da informação
	Acesso à informação legítima e justifica sua custódia e preservação
	Ampliação dos espaços de atuação dos profissionais da informação
Político-ideológico e sociocultural	Mediação ideológica e sociocultural
	Contexto sociocultural
	A cultura é trabalhada em função das necessidades sociais
	Prevalência do olhar crítico em relação às TIC

Fonte: Elaborado pela autora.

Ressalta-se que os paradigmas pós-custodial e político-ideológico correspondem ao paradigma social de Capurro. Por meio da análise das características de cada paradigma, é possível relacioná-los da seguinte maneira:

Quadro 6 - Correspondências entre os paradigmas da Ciência da Informação

Filosofia da Informação	Ciência da Informação	Características comuns
CAPURRO (2003)	MALHEIRO E RIBEIRO (2020)	
Físico	Custodial, historicista, patrimonialista e tecnicista	Custódia Organização Informação tangível Tecnicismo
Cognitivo		
Social	Pós-custodial informacional e científico	Acesso Compartilhamento Contexto sociocultural Informação dinâmica e social
	Político-ideológico e sociocultural	

Fonte: Elaborado pela autora.

Ainda que Capurro (2003) aborde os paradigmas de acordo com a filosofia da informação e Malheiro e Ribeiro (2020) tratem os paradigmas de forma mais aplicada, é possível encontrar correspondências entre eles. Tais correspondências se devem ao caráter complexo da CI, de modo que todos os paradigmas apresentados anteriormente são complementares, representam diferentes facetas da CI.

Ao considerar-se que os paradigmas social, pós-custodial e político-ideológico compreendem a complexidade dos objetos informacionais, das unidades de informação e dos sujeitos informacionais, considera-se também a necessidade de novas metodologias e técnicas que contemplem tal complexidade. Nesse sentido, faz-se necessário o uso das práticas advindas da Curadoria Digital (CD).

3 CURADORIA DIGITAL: RELAÇÕES ENTRE ACESSO E PRESERVAÇÃO

Esta seção discute, a princípio, definições e conceitos de Curadoria Digital (CD). Em seguida, analisa o Modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital do Digital Curation Centre (DCC), a fim de refletir acerca das relações entre acesso e preservação em cada uma de suas ações.

3.1 Definição e principais conceitos

As transformações das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) ocasionaram uma dualidade que, segundo Sayão e Sales (2012), representa um dos impasses mais complexos da contemporaneidade: as tecnologias permitem a criação, o armazenamento e o compartilhamento de uma grande quantidade de informações; entretanto as tecnologias também apresentam algumas fragilidades que podem colocar em risco a salvaguarda dos objetos informacionais digitais. Isto ocorre porque tais objetos informacionais necessitam de diferentes metodologias para seu tratamento e gestão, já que apresentam características distintas dos documentos tradicionais, seja em papel ou outro suporte físico.

Nesse cenário, a Curadoria Digital (CD) emerge enquanto uma nova área que apresenta práticas e metodologias capazes de solucionar os impasses anteriormente citados. Segundo o Digital Curation Centre (DCC), a Curadoria Digital (CD) compreende a gestão e a preservação de objetos e informações digitais a longo prazo, por meio de ações que abarcam manter, preservar e agregar valor aos dados digitais ao longo de todo seu ciclo de vida (DCC, 2004). A gestão ativa das informações digitais por meio da CD reduz os riscos de obsolescência digital e perda dos dados, além de proporcionar maior valor e confiabilidade, ao garantir que estejam disponíveis e acessíveis para os sujeitos informacionais (DCC, 2004).

A CD desenvolveu-se a partir de conceitos presentes na curadoria de museus, na curadoria de dados e na preservação digital, e convergiu tais conceitos em ações relacionadas à criação, preservação, disseminação e acesso à informação na *Web* (SANTOS, 2014). Santos (2014) definiu a CD enquanto um conceito guarda-chuva, que abrange conceitos e atividades relativas à seleção, tratamento, preservação e acesso da informação digital para uso corrente e futuro, independente de seu suporte ou natureza.

Santos (2014) ressaltou que a CD pode ser compreendida de diferentes formas, sendo estas:

1. Conjunto de atividades e ações que apoiam o uso corrente e futuro dos objetos digitais;
2. Ações necessárias para garantir o acesso aos dados de pesquisa;
3. Esforço cooperativo dos profissionais da informação;
4. Gestão para a preservação digital;
5. Atividades contínuas para a preservação digital;
6. Modelo utilizado para a manutenção e incorporação de valor à informação digital;
7. Termo guarda-chuva que compreende as ações necessárias para a preservação e acesso aos documentos digitais durante todo seu ciclo de vida.

As reflexões da autora acerca da CD podem ser sintetizadas no quadro a seguir (Quadro 7):

Quadro 7 - Percepções da Curadoria Digital

Curadoria Digital
• Termo hiperonímio ou guarda-chuva. • Atividade de gestão e promoção do uso dos dados a partir do momento de criação, para assegurar que eles estejam adequados para uso contemporâneo e disponíveis para descoberta e reutilização. • Conhecimentos e práticas em preservação e acesso a recursos digitais que resultaram num conjunto de estratégias, abordagens tecnológicas e atividades que agora são coletivamente conhecidas como 'curadoria digital'. • Termo que congrega correntes díspares de atividades que têm reconhecido que compartilham um conjunto comum de desafios e oportunidades e além de refletir a crescente confluência de comunidades antes distintas. • Ações necessárias para manter dados de pesquisa em meio digital e outros materiais ao longo de seus ciclos de vida e do tempo para gerações atuais e futuras de sujeitos informacionais. • <i>Continuum</i> de atividades, apoiando os requisitos tanto para uso corrente como futuro. • Recentemente aplicado a materiais digitais, é sobre como manter e agregar valor a um corpo confiável de informação digital, tanto para uso atual e futuro: é a gestão ativa e avaliação de informação digital em todo o seu ciclo de vida. • Conjunto de ações que garantam a qualidade, integridade e auditoria de conjuntos complexos de informação a partir de ações executadas durante o ciclo de vida dos objetos digitais.

Fonte: Elaborado pela autora com base em Santos (2004).

O Quadro 7 é uma síntese das percepções de CD segundo Santos (2004). A autora define a CD como um termo hipernímio, ou seja, um termo que representa a ideia geral, de um todo, que abrange outros conceitos (SANTOS, 2004). A CD possui metodologias e estratégias que viabilizam o acesso e a confiabilidade dos objetos digitais presentes na *Web*, além de abrir espaço para a colaboração entre os profissionais da informação e entre os internautas (SAYÃO; SALES, 2012).

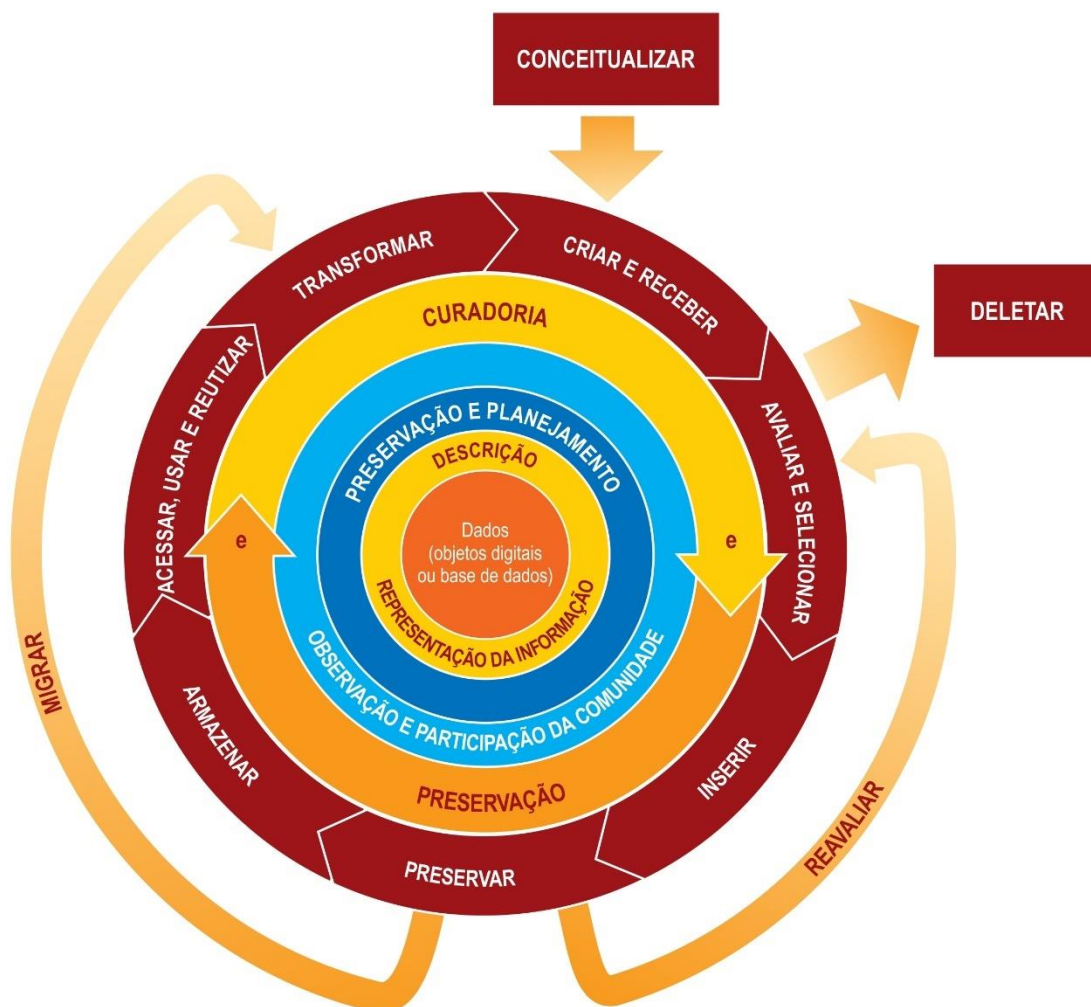
Jorente, Silva e Padua (2021) ressaltaram que a implementação da CD apresenta vantagens a curto e a longo prazo. A curto prazo, o uso de padrões, a verificação da autenticidade, e a preservação, ocasionam uma melhora nas formas de acesso, uso e compartilhamento de informações (JORENTE; SILVA; PADUA, 2021).

A longo prazo, a CD apresenta como principais vantagens a preservação e proteção dos objetos digitais, uma vez que evita a perda de informações e a obsolescência tecnológica. Isso ocorre porque a CD fornece a estrutura necessária para que as informações significativas dos objetos digitais sejam preservadas (JORENTE; SILVA; PADUA, 2021).

3.2 Ciclo de Vida da Curadoria Digital: Ações de acesso e preservação

Higgins (2008) apresentou o Ciclo de Vida da Curadoria Digital do DCC (*DCC Curation Lifecycle Model*), uma representação gráfica das etapas da CD, compreendida como um processo contínuo e cíclico. Segundo a autora, de modo geral, o modelo é indicativo e não exaustivo, e pode ser aplicado em diferentes instituições (HIGGINS, 2008). A figura a seguir (Figura 3) apresenta uma versão traduzida do modelo.

Figura 3 - Modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital



Fonte: traduzido de Higgins (2008).

O Modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital (Figura 3) é dividido em três tipos de ações: ações essenciais, ações sequenciais e ações ocasionais (HIGGINS, 2008). As ações essenciais, representadas nas cores laranja, amarelo e azul na figura, abrangem: dados; descrição e representação da informação; preservação e planejamento; participação e observação da comunidade; e curadoria e preservação. As ações sequenciais, representadas em vermelho na figura, compreendem: conceitualizar; criar e receber; avaliar e selecionar; inserir; preservar; armazenar; acessar, usar e reutilizar; e transformar. Já as ações ocasionais, representadas por meio das setas em tons alaranjados, são: deletar, reavaliar e migrar.

Segundo Higgins (2008), os **dados** - em laranja, no centro do modelo - abrangem os objetos digitais e bancos de dados, sendo identificados enquanto

qualquer informação em formato digital binário. Os objetos digitais podem ser subdivididos em duas categorias distintas: objetos digitais simples e objetos digitais complexos. A primeira abarca objetos informacionais como arquivos textuais, imagéticos e sonoros, bem como os metadados que os identificam. Já a segunda categoria diz respeito aos objetos digitais formados pela combinação de diferentes objetos digitais simples, como as páginas *Web*, por exemplo. Os bancos de dados, por sua vez, são coleções estruturadas de dados digitais armazenados em um sistema de computador (HIGGINS, 2008).

As ações de **descrição e representação da informação** - em amarelo na figura - dizem respeito à atribuição de metadados administrativos, técnicos, estruturais e de preservação com o intuito de descrever os objetos digitais. Faz-se necessária a utilização dos padrões de metadados adequados a cada tipo de documento digital, a fim de garantir sua compreensão e preservação a longo prazo (HIGGINS, 2008).

Preservação e planejamento - em azul - consiste na elaboração do planejamento das demais ações do ciclo de vida (YAMAOKA, 2012). Segundo o DCC (2004), a CD e a preservação são processos contínuos, por esse motivo, todas as ações da CD devem ser planejadas, a fim de garantir a autenticidade, a integridade, e a confiabilidade a longo prazo das informações presentes nos objetos informacionais digitais.

A etapa de **participação e observação da comunidade** - em azul claro, na figura - segundo Higgins (2008) corresponde ao desenvolvimento colaborativo de padrões, recursos e softwares. Brayner (2018), no entanto, destacou a ausência de discussões voltadas à participação dos sujeitos informacionais nas etapas da CD, principalmente no que toca a seleção, descrição e novos usos dos objetos informacionais digitais.

Isto se explica, em parte, pelo fato de o modelo ter sido inicialmente pensado para a gestão de dados científicos, deixando de considerar as peculiaridades informacionais e a heterogeneidade dos grupos de usuários que acessam e utilizam objetos eletrônicos em contextos que não o da pesquisa, como é o caso, por exemplo, dos consumidores de acervos culturais. (BRAYNER, 2018, p.56)

Segundo o autor, a participação da comunidade é mencionada na ação anteriormente descrita, no entanto, o termo comunidade é, na maioria das vezes, relacionado à uma comunidade de profissionais da informação ou a equipes técnicas

da tecnologia da informação (BRAYNER, 2018). Tal definição de comunidade raramente contempla os sujeitos informacionais de modo geral, ou seja, os sujeitos não especialistas. Contudo, para este estudo considera-se como participação da comunidade a atuação de qualquer sujeito informacional nas ações de CD pois, conforme demonstrado por Brayner (2018) e Souza (2020), a colaboração dos internautas pode apresentar diversos benefícios para as unidades de informação.

A próxima etapa do ciclo, **curadoria e preservação** - em amarelo e laranja na Figura 3 -, envolve o encaminhamento das ações planejadas para promover a curadoria dos objetos informacionais digitais (HIGGINS, 2008).

Conceitualizar seria a primeira ação sequencial - todas as ações sequenciais estão representadas na cor vermelha. Esta ação compreende as práticas de concepção e planejamento da criação de dados, bem como dos métodos e técnicas utilizados na coleta e no armazenamento (YAMAOKA, 2012).

As ações **criar e receber** correspondem à criação de objetos digitais e inclusão de metadados administrativos, descritivos, estruturais, técnicos e de preservação. Também consiste na recepção de dados e metadados coletados em outras ações do modelo (HIGGINS, 2008).

As próximas ações, **avaliar e selecionar**, consistem na avaliação dos objetos informacionais digitais e seleção daqueles que necessitam de preservação a longo prazo. Tais ações devem ter como diretrizes as orientações documentadas e as políticas ou requisitos da instituição ou de órgãos oficiais (HIGGINS, 2008).

De acordo com Higgins (2008), **inserir** representa a transferência dos dados para um arquivo, repositório digital, centro de dados ou instituição responsável por sua salvaguarda. Tal ação também deve ser orientada por documentações, políticas e requisitos legais.

Preservar compreende as práticas necessárias para assegurar a preservação a longo prazo. Esta ação deve garantir a autenticidade, a confiabilidade, e a integridade dos dados, e inclui práticas como: limpeza dos dados, validação, representação, estruturação dos dados e garantia de formatos de arquivos aceitáveis (SAYÃO; SALES, 2012).

A ação seguinte, **armazenar**, consiste no armazenamento dos dados de forma segura em conformidade com os padrões vigentes (HIGGINS, 2008).

Acessar, usar e reutilizar garantem que as informações estejam disponíveis e acessíveis aos sujeitos informacionais. Há várias formas de proporcionar o acesso,

no entanto, os níveis de acesso (acesso aberto, acesso restrito) devem ser definidos pela instituição responsável, que também pode realizar procedimentos de autenticação (HIGGINS, 2008).

Transformar corresponde à criação de novos dados a partir do dado original. Pode ocorrer por meio da migração dos dados para outros formatos, pela criação de novos conjuntos de dados, ou por meio da criação de novos objetos informacionais baseados nas informações originais (HIGGINS, 2008).

Deletar consiste na eliminação dos dados que não foram selecionados para a preservação a longo prazo. Segundo Higgins (2008), o descarte deve ser feito de acordo com as orientações documentadas e as políticas ou requisitos da instituição ou de órgãos oficiais. Em alguns casos, os dados são excluídos definitivamente, em outros, transferidos para outra instituição que garanta sua salvaguarda (HIGGINS, 2008).

Na ação de **reavaliar**, os dados que obtiveram falhas nos procedimentos de validação passam novamente pela avaliação e pela seleção, com o intuito de garantir a confiabilidade do processo de CD (HIGGINS, 2008).

A última ação consiste em **migrar** os dados para um novo formato, a fim de evitar a obsolescência tecnológica - obsolescência de hardware e software - e garantir a compatibilidade com o sistema de armazenamento (SAYÃO; SALES, 2012).

Desse modo o ciclo de vida proposto pelo DCC apresenta diversas ações contínuas necessárias ao desenvolvimento da CD de forma eficiente. Considera-se que a relação entre preservação e acesso na CD pode ocorrer de duas formas: pode-se preservar os objetos digitais e depois proporcionar o acesso, ou o processo inverso - o acesso pode proporcionar a preservação dos objetos digitais.

A primeira forma representa os processos tradicionais de tratamento e preservação da informação - utiliza-se, a princípio, a catalogação, a classificação e a indexação para preservar tais objetos e depois eles são disponibilizados aos sujeitos informacionais.

Na segunda forma, compreendida enquanto complexa e pertencente ao terceiro paradigma da Ciência da Informação, os objetos digitais são compartilhados para que os internautas colaborem no processo de preservação, ou seja, é feita uma descrição simples do objeto digital, depois ele é compartilhado e os internautas podem colaborar com sua preservação por meio da Folksonomia, uma forma de catalogação colaborativa.

4 A FOLKSONOMIA NA CURADORIA DIGITAL

Nesta seção apresenta-se uma discussão acerca dos principais conceitos da Folksonomia, suas características, tipologias e seu funcionamento. Trata-se também de uma análise da presença da Folksonomia nas ações da Curadoria Digital.

4.1 Folksonomia: etiquetagem colaborativa

Com a popularização de plataformas *Web* que permitiam aos internautas adicionar etiquetas aos objetos digitais - como por exemplo o Flickr -, alguns profissionais da área passaram a questionar qual seria o termo mais adequado para definir esse tipo de indexação, categorização ou classificação colaborativa. Dentre estes profissionais, destaca-se Thomas Vander Wal, arquiteto da informação responsável pela criação do termo Folksonomia.

Diante de tal cenário, em 24 de julho de 2004, o autor apontou: “Então, o desenvolvimento de estrutura categórica de baixo para cima criada pelo usuário com um tesouro emergente se tornaria uma Folksonomia?” (WAL, 2007, não paginado, tradução nossa). O termo *Folksonomy* é um neologismo criado por Wal, a partir da junção das palavras *folk* (povo, pessoas) e *taxonomy* (taxonomia) (WAL, 2007).

A Folksonomia é o resultado da etiquetagem (*tagging*) pessoal de informações e objetos digitais para sua própria recuperação (WAL, 2007). Segundo Wal (2007), o valor da etiquetagem se refere ao uso do vocabulário próprio dos sujeitos informacionais, que imprimem um significado ao objeto que provém de sua própria compreensão. Assim, além de categorizar ou classificar um objeto digital, os indivíduos estabelecem conexões entre diversos objetos e fornecem novos significados a eles.

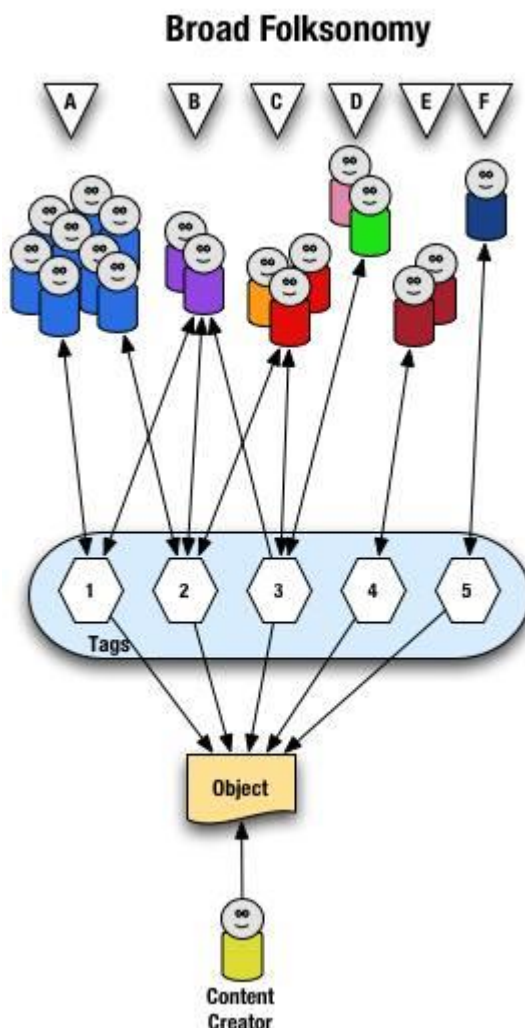
Sundström e Moraes (2019) apontaram que a Folksonomia pode ser compreendida de duas formas: como um processo, ou como o resultado de um processo. Enquanto processo, a Folksonomia representa a ação de etiquetar, em linguagem natural e de forma livre, objetos digitais disponíveis na *Web*. Tal processo é realizado pelos internautas em determinado ambiente informacional digital (SUNDSTRÖM; MORAES, 2019), e é identificado por Rafferty (2017) enquanto *tagging* (tagueamento).

Enquanto resultado de um processo, a Folksonomia corresponde ao resultado da etiquetagem livre realizada pelos internautas. Nesse caso, ela representaria o produto dessa atividade, o conjunto de etiquetas adicionadas pelos internautas (SUNDSTRÖM; MORAES, 2019). Em ambas as perspectivas, a Folksonomia ocorre no contexto da *Web 2.0*, e conta com os termos – em linguagem natural – inseridos pelos internautas, o que contribui com a organização e a recuperação da informação (SUNDSTRÖM; MORAES, 2019).

Wal (2007) ainda afirmou que a Folksonomia apresenta três elementos principais: a etiqueta, o objeto marcado por uma etiqueta, e a identidade. Segundo o autor, esses princípios são fundamentais para a compreensão do objeto etiquetado e do processo como um todo. Wal (2005) também destacou que a Folksonomia é uma atividade social, uma vez que os internautas classificam um objeto informacional e utilizam as etiquetas já existentes, para que outras pessoas também possam encontrar o objeto informacional. O autor dividiu a Folksonomia em duas tipologias: a Folksonomia ampla (*broad Folksonomy*) e a Folksonomia restrita (*narrow Folksonomy*) (WAL, 2005).

Na Folksonomia ampla, há muitos internautas etiquetando um mesmo objeto informacional, com suas próprias etiquetas e em seu próprio vocabulário (WAL, 2005), conforme é demonstrado na figura a seguir (Figura 4).

Figura 4 - Folksonomia ampla



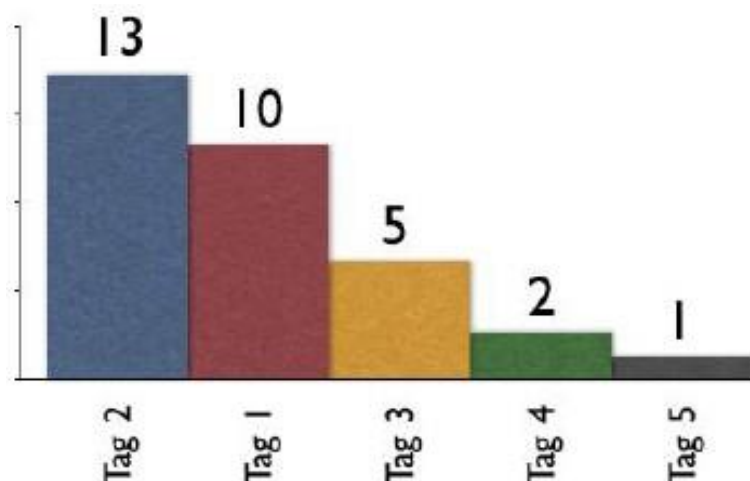
Fonte: WAL, 2005.

A Figura 4 apresenta o funcionamento da Folksonomia ampla. Segundo Wal (2005), uma pessoa (*content creator*) cria um objeto informacional (*object*) e o disponibiliza na *Web*. Os internautas - representados por grupos e identificados na imagem pelas letras A, B, C, D, E, F - etiquetam o objeto (processo representado pelas setas em direção oposta aos internautas) com seus próprios termos ou conjuntos de termos (representados pelos números de 1 a 5). A figura também representa os processos de busca e recuperação da informação resultantes da etiquetagem, por meio das setas que apontam para os internautas (WAL, 2005).

Segundo Rafferty (2017), na Folksonomia ampla, o criador disponibiliza o objeto informacional para que diferentes internautas adicionem suas próprias etiquetas. A Folksonomia ampla permite que o profissional da informação analise

como os sujeitos informacionais estão interagindo com determinado objeto ou conteúdo. A figura a seguir (figura 5) apresenta a interação dos internautas com o objeto informacional do exemplo da Figura 4, de acordo com Wal (2005):

Figura 5 - Análise da interação na Folksonomia ampla



Fonte: WAL, 2005.

Segundo Wal (2005), o gráfico representado na Figura 5 demonstra a possibilidade de análise das etiquetas mais utilizadas pelos internautas e como essas etiquetas são utilizadas, o que permite a construção de tesouros e vocabulários controlados baseados nas atividades dos próprios internautas. A construção de tais instrumentos dependeria da atuação do profissional da informação na filtragem e organização das etiquetas, de acordo com os objetivos e necessidades do equipamento cultural em que atua. Além disso, a Folksonomia ampla permite o surgimento de uma Cauda Longa⁷ (RAFFERTY, 2017), o que pode ser visualizado na curva formada pelo gráfico anterior (Figura 5).

A Folksonomia restrita (*narrow Folksonomy*) beneficia a etiquetagem de objetos digitais não textuais (como imagens, por exemplo) ou que sejam difíceis de recuperar.

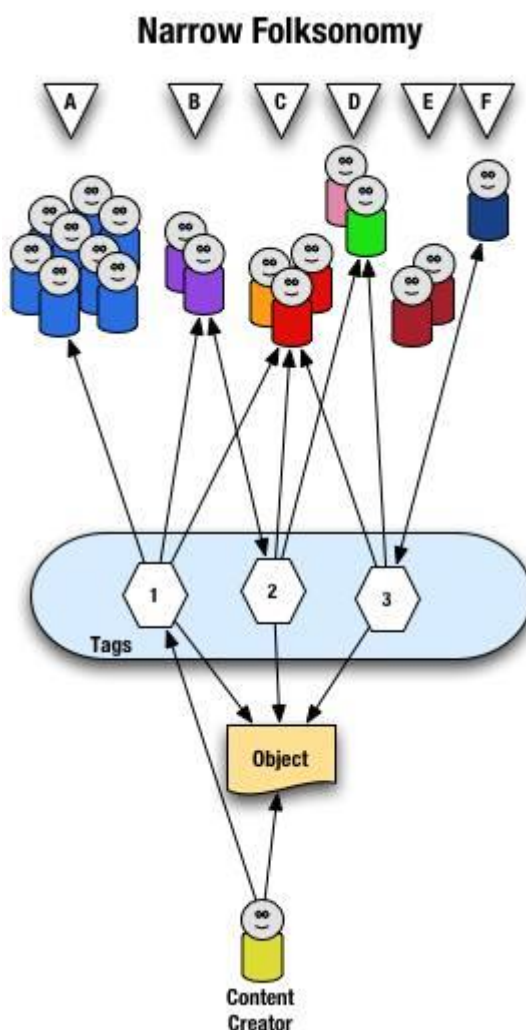
⁷ **Cauda longa:** termo com origem no inglês *long tail*, é utilizado na estatística para identificar distribuições de dados. Se comparada a uma distribuição de dados normal, a cauda longa apresenta uma quantidade muito maior de dados ao longo da cauda (que seria sua representação em um gráfico). Atividades colaborativas realizadas na Web, como a Folksonomia, proporcionam a criação de uma Cauda Longa.

Fonte: Cauda longa. 2019. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cauda_longa. Acesso em: 23 fev. 2023.

Nela, cada internauta fornece uma etiqueta - composta por um único termo - que possa representar o objeto digital e ser utilizada para encontrá-lo (WAL, 2005).

Segundo Wal (2005), nessa tipologia é mais difícil analisar como as etiquetas são utilizadas, no entanto, as etiquetas, além de utilizadas para descrever os objetos informacionais, também são utilizadas para agrupar os objetos semelhantes. A Folksonomia restrita foi exemplificada pelo autor na figura a seguir (Figura 6).

Figura 6 - Folksonomia restrita



Fonte: WAL, 2005.

A figura anterior (Figura 6) demonstra o funcionamento da Folksonomia restrita. De acordo com Wal (2005), uma pessoa (*content creator*) cria um objeto informacional (*object*) e o representa com uma etiqueta (representada na figura pelo número 1).

Na Folksonomia restrita, as etiquetas são registradas apenas uma vez, de modo que não é possível saber a frequência de uso das palavras-chave. Em sistemas que utilizam esse tipo de Folksonomia, geralmente a etiquetagem é limitada ao criador do objeto informacional, embora não seja uma regra (RAFFERTY, 2017). Segundo Rafferty (2017), na Folksonomia restrita a popularidade de um objeto pode ser verificada pelo número de etiquetas que se referem a ele. No entanto, a autora salientou que a distribuição de etiquetas em uma Folksonomia restrita pode ser considerada “plana”, pois cada etiqueta é atribuída apenas uma vez.

A diferença deste processo de Folksonomia restrita para a Folksonomia ampla se dá principalmente no número de etiquetas empregadas pelos internautas. Na Folksonomia restrita, o número de etiquetas adicionadas é menor, e ainda que diversos internautas utilizem a mesma etiqueta, apenas uma é aplicada ao objeto, como pode ser observado na figura anterior, em que as setas que representam o processo de etiquetagem apresentam menos ligações entre as etiquetas e os grupos de internautas.

Wal (2005) afirmou que a principal vantagem da Folksonomia restrita está na aplicação de etiquetas a objetos digitais que não seriam recuperados apenas com as etiquetas de seus criadores, o que permite que mais internautas localizem esses objetos informacionais digitais.

Os ambientes informacionais que utilizam a Folksonomia permitem que o internauta crie e compartilhe informações, tornando dinâmicos os fluxos informacionais na *Web*. Alguns autores consideram a etiquetagem enquanto um processo subjetivo, associado ao que os internautas desejam informar, preservar e compartilhar (GONÇALVES; ASSIS, 2016).

Embora a princípio, a etiquetagem represente uma “ação cognitiva única”, uma vez que inicialmente ocorre de forma subjetiva na mente de cada internauta, a Folksonomia se torna social quando o sujeito compartilha suas etiquetas em um ambiente colaborativo com outros internautas (VIGNOLI; ALMEIDA; CATARINO, 2014). Tal sujeito informacional, como pressuposto na *Web 2.0*, torna-se ativo e “manifesta a sua subjetividade através do estabelecimento de identidades e percursos informacionais na *web*” (ASSIS; MOURA, 2013, p.86), além disso, por meio do compartilhamento constrói novas relações entre os objetos informacionais e os outros sujeitos que também interagem na *Web*.

Pode-se afirmar que a Folksonomia é uma forma de representação da informação que atende às necessidades dos sujeitos informacionais, já que está essencialmente ligada a atividades cognitivas que, quando compartilhadas por meio de etiquetas, podem representar não somente indivíduos isolados, mas principalmente as comunidades de interesse em que os indivíduos estão inseridos (VIGNOLI; ALMEIDA; CATARINO, 2014).

Com a emergência da *Web 2.0*, a Folksonomia se popularizou em resposta à crescente interação dos internautas nos ambientes digitais (YU; CHEN, 2020). Yu e Chen (2020) afirmaram que a Folksonomia pode refletir o vocabulário das comunidades de interesse, por ser uma forma de indexação simples que pode agregar valor à navegação em ambientes *web*. Segundo os autores, a colaboração dos internautas pode enriquecer os instrumentos tradicionais como cabeçalhos de assunto, catálogos, tesouros e vocabulários controlados.

Ainda que possa haver críticas sobre a validade de uma indexação realizada de forma livre pelos internautas, experiências com tal prática em diferentes ambientes *Web* demonstram que a Folksonomia pode contribuir de forma significativa com a qualidade dos metadados de objetos informacionais digitais e, conseqüentemente, com a recuperação da informação (YU; CHEN, 2020).

Brandt e Medeiros (2010) elencaram alguns pontos positivos da Folksonomia: a construção mediada por informações fornecidas pelos próprios internautas de maneira horizontal; a garantia de uso dos termos utilizados na etiquetagem em linguagem natural, pois são atribuídos pelos próprios internautas; o caráter colaborativo do processo. Em contrapartida Barros (2011) apresentou as vantagens e desvantagens da Folksonomia, conforme explicitado no quadro a seguir (Quadro 8).

Quadro 8 - Vantagens e desvantagens da Folksonomia

VANTAGENS	DESVANTAGENS
• independência para classificar • reflete o vocabulário do próprio usuário • baixo custo • não é necessário aprender um vocabulário controlado • permite encontrar conteúdos inesperados devido a conexão das etiquetas • diminui as barreiras para cooperação • cunho colaborativo / social • formação de comunidades em torno de interesses comuns • conteúdos disponíveis na web, acesso de qualquer lugar • potencializa o compartilhamento de conhecimento entre usuários • pessoas e a relação termo/ significado	• inconsistências e ambiguidades nos termos • polissemia: mesma palavra com muitos significados • sinonímia: palavras diferentes com o mesmo significado • erros de ortografia e digitação • termos imprecisos ou irrelevantes • personalização de termos • termos no singular, plural, simples ou compostos • termos sem associações hierárquicas • termos permanecem ou são retirados das páginas dos <i>sites</i> conforme a vontade dos usuários

Fonte: BARROS (2011)

Sundström e Moraes (2019) também apontaram pontos positivos e negativos da Folksonomia, sob a mesma perspectiva de Barros (2011). Os pontos positivos correspondem à exaustividade na indexação dos objetos informacionais, à facilidade na recuperação da informação e à participação do sujeito informacional no tratamento técnico da informação. No entanto, segundo Sundström e Moraes (2019), os pontos negativos seriam a ausência no controle do vocabulário e a repetição de termos (SUNDSTRÖM; MORAES, 2019), ainda que a ausência de controle seja uma das principais características da Folksonomia.

Como qualquer processo ou atividade, a Folksonomia pode apresentar pontos negativos, conforme demonstrado pelos autores anteriormente citados. No entanto, ressalta-se que tais aspectos negativos podem ser solucionados por meio da atuação dos profissionais da informação nos ambientes informacionais digitais, com o intuito de filtrar possíveis ambiguidades, termos inadequados e repetições de termos. Além disso, é importante destacar que a Folksonomia não exclui a atuação do profissional da informação, mas abre novas possibilidades de atuação e proporciona sua aproximação com a comunidade em que atua.

Pode-se dizer que o uso da linguagem natural é de significava importância no contexto dos ambientes informacionais digitais, e conforme ressaltaram Sundström e Moraes (2019):

[...] a compreensão em torno da folksonomia vai além de um produto e processo em rede de compartilhamento digital. Mas, também, se torna mecanismo para olhar coleções que utilizam da organização social para categorizar seus sistemas de organização do conhecimento (SUNDSTRÖM; MORAES, 2019, p.35).

Segundo Barros (2011), a Folksonomia pode ser considerada como uma alternativa para a organização e indexação do grande volume de objetos informacionais presentes na *Web*, além de possibilitar novas perspectivas e possibilidades acerca de processos técnicos já consolidados na CI.

Uma das possibilidades é o uso das etiquetas atribuídas pelos internautas na elaboração de vocabulários controlados e tesauro, pois, como explicitado anteriormente, tais termos contam com a garantia de uso, uma vez que foram inseridos pelos próprios sujeitos. As diferentes aplicações práticas do produto da Folksonomia necessitam da atuação ativa do profissional da informação, para coleta, seleção e organização dos termos e estruturação dos vocabulários controlados e tesouros (VIGNOLI; ALMEIDA; CATARINO, 2014).

Por fim, a Folksonomia se encaixa no contexto das mudanças de paradigma anteriormente citadas, e está presente no paradigma social, pós-custodial e político-ideológico, pois propõe uma inversão na atuação das comunidades de interesse nos processos de tratamento da informação, uma vez que:

A folksonomia se diferencia das práticas de tratamento da informação por não ser necessariamente realizada por profissionais, portanto é dever dos bibliotecários e demais especialistas da área da informação, analisar como essas transformações orquestradas pelo usuário impactam e podem ou não influenciar temáticas como: ontologias, taxonomias, tesouros, indexação, curadorias de conteúdo, influenciando até nos modelos de serviço de referência (AMARAL; SALVADOR, 2018, p.399).

Considera-se que a Folksonomia pode ser utilizada em diferentes ações da Curadoria Digital (CD). Classicamente, ela é apontada enquanto um elemento de acesso, no entanto, considera-se que ela pode também ser um elemento de preservação a ser utilizado pelos profissionais da informação no processo da CD, como será abordado na próxima subseção.

4.2 Folksonomia nas ações de Curadoria Digital

Conforme explicitado anteriormente, este estudo considera, na ação “participação e observação da comunidade” do ciclo da CD, a participação dos sujeitos informacionais de forma geral. Também considera que a relação entre preservação e acesso na CD pode ocorrer de duas formas: organizar e preservar o conhecimento com o intuito de disseminá-lo, ou primeiramente proporcionar o acesso a um conjunto de informações sem tratamento e depois preservá-las por meio do resultado das Folksonomias. Nesse contexto, a Folksonomia pode ser um importante recurso nas práticas de CD.

Experiências de diferentes arquivos, bibliotecas e museus em plataformas colaborativas demonstram que a Folksonomia pode auxiliar no acesso e na recuperação de informação de objetos informacionais digitais que já passaram por um processamento técnico anterior, o que representa a primeira forma de preservar a informação.

No entanto, é perceptível que algumas instituições, como a British Library, por exemplo, traçaram o caminho inverso: disponibilizaram objetos informacionais sem um tratamento, para que as comunidades de interesse participassem do processamento técnico de forma horizontalizada, o que representa a segunda forma de preservação, a do terceiro paradigma.

É possível identificar aberturas para a utilização da Folksonomia enquanto um elemento, não só de acesso, mas principalmente de preservação, nas seguintes ações do ciclo de vida da CD: dados; descrição e representação da informação; participação e observação da comunidade; curadoria e preservação; conceitualizar; criar e receber; acessar, usar e reutilizar; e transformar.

A Folksonomia, enquanto uma forma de indexação colaborativa, gera os metadados que identificam os objetos informacionais digitais simples e complexos. Considerando-se os dados como qualquer tipo de informação em formato digital binário, é possível afirmar que o processo da Folksonomia também gera dados.

Nas ações de descrição e representação da informação, a Folksonomia pode fornecer as palavras-chave para a representação do conteúdo dos objetos informacionais digitais. Destaca-se a necessidade do uso de padrões de metadados, no entanto, as palavras-chave coletadas na Folksonomia podem ser utilizadas para

indexar e representar o conteúdo dos objetos, o que não exclui o uso de metadados, mas os complementa.

A ação de participação e observação da comunidade, no contexto da Folksonomia, representa a atuação das comunidades de interesse na curadoria dos acervos. Esta ação corresponde à Folksonomia em si, ao processo de etiquetagem colaborativa de objetos informacionais digitais. Considera-se, nesse contexto, que esta ação pode contemplar todas as outras que envolvem a Folksonomia.

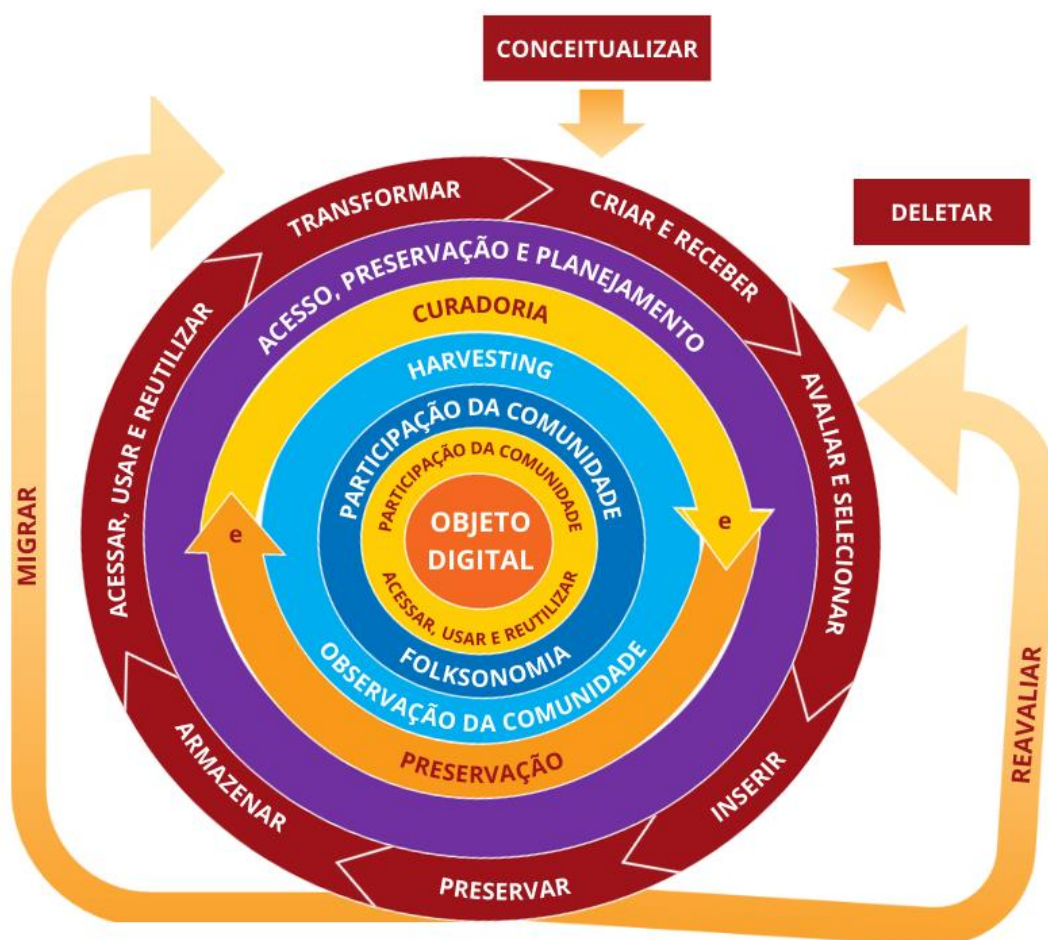
Na etapa curar e preservar, a Folksonomia estaria incluída nas ações planejadas para proporcionar a curadoria dos objetos digitais, sendo considerada enquanto um elemento de preservação a ser utilizado em outras ações da CD. Em conceitualizar, a Folksonomia pode ser empregada como um método para a coleta de dados. Já em criar e receber, há o agrupamento dos dados coletados por meio da Folksonomia.

Tradicionalmente, a Folksonomia é encarada como um elemento utilizado para proporcionar o acesso e facilitar a recuperação da informação. Nas ações de acesso, uso e reuso, a Folksonomia assume essa função.

A última ação do ciclo de vida da CD em que a Folksonomia pode ser utilizada é a transformação, pois permite a criação de novos objetos informacionais. Por meio dos termos coletados no processo de Folksonomia, os profissionais da informação podem elaborar tesouros e vocabulários controlados para auxiliar nos processos técnicos das unidades de informação.

Nesse contexto, é possível adaptar o ciclo de vida da CD tradicional, proposto pelo DCC, incluindo ações colaborativas. Assim, apresenta-se a seguir tal adaptação do Ciclo de Vida da Curadoria Digital (Figura 7), voltado às ações que envolvem a participação da comunidade.

Figura 7 - Modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital voltado à participação da comunidade



Fonte: Elaborado por Maria José Vicentini Jorente e Gabriela de Oliveira Souza com base no *DCC Curation Lifecycle Model*, de Higgins (2008)

A Figura 7 representa graficamente as ações do Modelo do Ciclo de Vida da Curadoria em que a Folksonomia pode ser aplicada enquanto um elemento de preservação, e foi elaborada com base no modelo original, apresentado por Higgins (2008).

Além das ações anteriormente apontadas, o aperfeiçoamento do modelo do ciclo de vida da CD apresenta ações colaborativas em outros estágios do ciclo de vida, o que salienta a necessidade da participação dos sujeitos informacionais em grande parte dos processos curatoriais. Ressalta-se que a Folksonomia depende da atuação de indivíduos não especializados, assim, faz-se necessário que o profissional da informação integre essas práticas colaborativas nas unidades de informação.

Assim, foram acrescentadas ou modificadas as seguintes ações:

- Participação da comunidade – acessar, usar e reutilizar;
- Participação da comunidade – Folksonomia;
- *Harvesting*⁸ – observação da comunidade;
- Acesso, preservação e planejamento.

No ciclo adaptado a atividades colaborativas, a participação da comunidade foi incluída em duas ações: **participação da comunidade – acessar, usar e reutilizar**; e **participação da comunidade – Folksonomia**. Na primeira - acessar, usar e reutilizar -, os objetos digitais são compartilhados para que os internautas colaborem no processo de preservação. A princípio, é feita uma descrição simples do objeto digital, depois ele é compartilhado e os internautas podem acessar e utilizar o objeto informacional. Na segunda ação - Folksonomia -, os internautas podem colaborar com o processamento técnico dos objetos informacionais, ao inserir etiquetas a eles.

***Harvesting* – observação da comunidade** corresponde à coleta dos termos inseridos pelos internautas por meio da Folksonomia (*harvesting*). Após a coleta, deve ser realizada a análise e a organização dos termos para a construção de instrumentos como vocabulários controlados e tesouros.

Também foi acrescentada ao ciclo de vida da CD a ação **acesso, preservação e planejamento**. Tal ação consiste na aplicação do produto da Folksonomia para o processamento técnico dos objetos digitais, para garantir a preservação. Também compreende, por meio da análise das ações anteriores, o planejamento das próximas ações da CD.

O quadro a seguir (quadro 9) apresenta as ações propostas no aperfeiçoamento do modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital, com destaque para as ações acrescentadas ou alteradas.

⁸ ***Harvesting***: do inglês, coleta. Termo empregado para denominar a coleta de dados, de termos.

Quadro 9 - Ações propostas na adaptação do modelo do Ciclo de Vida da Curadoria Digital

Tipos de ações	Ações	Principais características
Ações essenciais	Objeto digital	Objetos digitais simples e complexos.
	Participação da comunidade – acessar, usar e reutilizar	Objetos digitais compartilhados para que os internautas colaborem no processo de preservação.
	Participação da comunidade - Folksonomia	Os internautas adicionam etiquetas aos objetos informacionais.
	Harvesting - observação da comunidade	Coleta dos termos, análise, organização e estruturação de vocabulários controlados e tesouros.
	Curadoria e preservação	Encaminhamento das ações planejadas para a promover a curadoria dos objetos digitais.
	Acesso, preservação e planejamento	Aplicação do produto da Folksonomia no processamento técnico; planejamento das próximas ações.
Ações sequenciais	Conceitualizar	Concepção e planejamento da criação de dados.
	Criar e receber	Inclusão de metadados administrativos, descritivos, estruturais, técnicos e de preservação.
	Avaliar e selecionar	Avaliação dos objetos digitais e seleção dos que necessitam de preservação a longo prazo.
	Inserir	Transferência dos dados para um arquivo, repositório digital, centro de dados ou instituição responsável.
	Preservar	Assegurar a preservação a longo prazo.
	Armazenar	Armazenar os dados de forma segura e de acordo com os padrões vigentes
	Acessar, usar e reutilizar	Garantir que as informações estejam disponíveis e acessíveis aos sujeitos informacionais.
	Transformar	Criação de novos dados a partir do original.
Ações ocasionais	Deletar	Eliminação dos dados que não foram selecionados para a preservação a longo prazo.
	Reavaliar	Dados que obtiveram falhas nos procedimentos de validação passam novamente pela avaliação e pela seleção.
	Migrar	Migração de dados para um novo formato, a fim de evitar a obsolescência tecnológica e a compatibilidade com o sistema de armazenamento.

Fonte: elaborado pela autora.

Conforme explicitado anteriormente, este aperfeiçoamento do modelo do ciclo de vida da CD não exclui o primeiro, proposto pelo DCC. Ele apresenta outra perspectiva das ações da CD, como pode ser observado no quadro anterior (Quadro 9) e, portanto, complementa o outro. Tendo como base essa nova perspectiva da CD e as principais características da Folksonomia, a próxima seção apresenta o estudo de caso do Museu da Pessoa.

5 ESTUDO DE CASO DO MUSEU DA PESSOA

Esta seção compreende o estudo de caso do Museu da Pessoa, e a fase de imersão do *Design Thinking*. A princípio, apresenta-se uma breve contextualização sobre os museus, e sobre o Museu da Pessoa. Em relação ao Museu da Pessoa, considerou-se seu histórico, acervo, linhas de atuação e metodologia.

Araújo, em seu livro *Ciência da informação como campo integrador para as áreas de biblioteconomia, arquivologia e museologia*, publicado em 2010, ressaltou que a origem dos arquivos, das bibliotecas e dos museus se confunde com a ideia de cultura, uma vez que desde a Antiguidade, os seres humanos se preocupam com a preservação e a disseminação de experiências e conhecimentos adquiridos ao longo do tempo. Segundo o autor, a origem dos museus está relacionada ao colecionismo.

Segundo Araújo (2010), desde o princípio há uma relação entre a Museologia, a preservação e a exposição de coleções, o que representa, por um lado, a faceta da preservação do patrimônio histórico, e por outro lado, a faceta educacional presente nos museus. De acordo com o autor, a primeira publicação da área, *Museographia*, de Gaspar Neickel, foi publicada em 1727, e apresentava conselhos e normas sobre a exposição e a conservação de objetos.

Nesse contexto, o conceito de museu e as discussões teóricas dentro da Museologia sofreram transformações à medida que a sociedade também se transformou (HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, 1994). Segundo Hernández Hernández (1994), com o tempo, a Museologia passou a compreender os museus enquanto uma forma de conexão entre as pessoas e a sociedade. Também assume a concepção de que tudo pode ser musealizável, e que os museus devem valorizar as comunidades de interesse e o patrimônio cultural (HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, 1994).

Destaca-se que os museus são ambientes complexos e, devido à heterogeneidade de seus acervos, necessitam de diferentes ações de preservação e disseminação (FABBRI; MACHADO, 2010). Segundo Bottallo (2010), os acervos de museus compreendem objetos da cultura material, entretanto, a materialidade dos objetos museais em si não é suficiente para a compreensão de seu significado histórico, cultural, artístico e social, além das motivações para sua criação e suas transformações ao longo do tempo. A autora defende que para ampliar o conhecimento acerca do contexto de tais objetos, é necessário obter diversas informações de variadas fontes (BOTTALLO, 2010).

Desse modo, são necessárias novas perspectivas sobre as formas de interação dos museus com as comunidades de interesse. De acordo com Wagensberg (2001), ensinar, formar, informar e proteger o patrimônio são alguns dos atributos dos museus, mas não sua prioridade. A prioridade, segundo o autor, é causar mudanças nos indivíduos entre o antes e o depois da visita ao museu, de modo que suas atitudes mudem em relação ao museu e, principalmente, em outras atividades de suas vidas, uma vez que “o museu oferece mais perguntas do que respostas” (WAGENSBERG, 2001, não paginado, tradução nossa).

Museus são instrumentos de mudança individual e social e, nesse contexto, ressalta-se a importância de novas práticas museológicas (WAGENSBERG, 2005) - práticas colaborativas que proporcionem uma maior interação entre os museus e as comunidades de interesse, conforme explicitou Wagensberg (2005) “Na museologia, como um todo, tudo é conversa. A interatividade é uma forma de conversa. O pensamento é uma auto-conversa. O trabalho em equipe tem como base a conversa” (WAGENSBERG, 2005, p.7).

Segundo o mesmo autor, é essencial que os museus conheçam seu público, sua comunidade de interesse, atentando-se às necessidades de tal público, uma vez que, devido a sua característica de integrar - e não excluir - pode “desenvolver a identificação coletiva” (WAGENSBERG, 2005, p.19).

5.1 O Museu da Pessoa

O Museu da Pessoa é um museu virtual e colaborativo cujo acervo é composto por histórias de vida. O Museu é uma organização sem fins lucrativos, da sociedade civil e de interesse público que

[...] conecta pessoas e grupos por meio de suas histórias de vida. Museu virtual, atua para registrar, preservar e transformar em informação histórias de vida de toda e qualquer pessoa. A partir de metodologia própria, capta, organiza e edita conteúdos que são disseminados através de publicações, programas de rádio e TV, exposições e na plataforma digital. (MUSEU DA PESSOA, 2019, p. 6)

A *Web 2.0* trouxe uma nova perspectiva para a museologia, uma vez que ela pode aproximar as pessoas dos museus, e tornar seus processos mais colaborativos, como é feito pelo Museu da Pessoa, que se destaca por possuir em sua essência a construção do conhecimento de forma colaborativa. Um dos destaques do Museu da Pessoa é o Programa Conte Sua História, a principal fonte de novas histórias para o

acervo (MUSEU DA PESSOA, 2019). O programa é responsável por captar, processar e disseminar a maior parte do acervo do museu, e é o principal aspecto de sua metodologia - a musealização de histórias de vida (MUSEU DA PESSOA, 2019).

Criado em 1991 pela historiadora Karen Worcman, o Museu da Pessoa se desenvolveu a partir de uma ideia surgida por volta da década de 1980, enquanto a historiadora ainda estudava na faculdade de História na Universidade Federal Fluminense, onde participou de uma pesquisa sobre os conceitos existentes nos livros didáticos de História publicados no Brasil a partir dos anos 1930 (MUSEU DA PESSOA, 2019). A partir desta pesquisa, Karen Worcman percebeu como a memória e a história são criadas e disseminadas, e após trabalhar com o acervo de um repórter fotográfico, percebeu também que as experiências das pessoas resultam em conteúdos muito ricos, que contam mais sobre a história do Brasil do que a dita 'história oficial', presente nos livros didáticos (MUSEU DA PESSOA, 2019).

Em 1988, Karen Worcman trabalhou em um projeto sobre os imigrantes judeus no Rio de Janeiro, no qual criou um núcleo de história oral. Nos três anos em que atuou no projeto, Karen fez os registros de mais de 200 horas de gravação das histórias de vida dos imigrantes judeus, e transformou essas histórias em acervo. A partir dessa experiência, a historiadora se interessou pelo que as pessoas tinham a contar, e criou um museu onde todas as pessoas tivessem a possibilidade de preservar suas histórias de vida (MUSEU DA PESSOA, 2019).

O Museu da Pessoa surge então em 1991, com o objetivo de constituir uma rede internacional de histórias de vida. Desde o início, ainda antes da popularização da Internet, definia-se como um museu virtual. Desde sua fundação, o foco era possibilitar a construção de uma memória social baseada em histórias pessoais. As narrativas, organizadas em uma base digital, serviriam para contribuir com a criação de diferentes perspectivas da sociedade. A crença no poder das histórias permeou toda a trajetória do Museu da Pessoa. (MUSEU DA PESSOA, 2019, p.7)

A história do Museu da Pessoa (2019) é dividida em cinco fases, conforme pode ser observado no quadro a seguir (Quadro 10).

Quadro 10 - Histórico do Museu da Pessoa

PERÍODO	ACONTECIMENTOS MARCANES
1991-1996 Uma rede sem rede: novas vozes na história	1991: exposição Memória & Migração, realizada no MIS-SP
	1992: ações em parceria com a Secretaria de Estado da Cultura; parceria com o Instituto Cultural Itaú
	1993: primeira experiência multimídia com um protótipo com 7 histórias de vida, que estruturou a metodologia utilizada até hoje
	1994: contribuição com a montagem do Memorial do São Paulo Futebol Clube, uma das primeiras experiências de uso de histórias em formato multimídia do país; parceria com o SESC-SP para contar a história do comércio em São Paulo através das histórias de vida
	Parceria com a CUT para registrar a história das profissões em extinção
	Criação das primeiras cabines móveis de registro de histórias de vida em vídeo, chamadas Museu que anda
1997-2003 Novos produtores de memória	1996: primeiro <i>site</i> do Museu da Pessoa
	1997: o museu passa a integrar o <i>site</i> da UOL; lançamento da seção conte sua história
	2001: criação do projeto Memória Local na Escola, em parceria com o Instituto Avisa Lá
	Realização de projetos de memória com a Petrobras, Vale, Votorantim, Grupo Algar e Sindicato de metalúrgicos do ABC
2004-2008 Conectando redes	2007: o museu torna-se um pontão de Cultura/Memória (entidade cultural que desenvolve ações culturais para troca de experiências, em parceria com o governo local); atuação no movimento Um Milhão de História de Vida de Jovens, com o apoio da Fundação Kellogg; durante um encontro em Montreal, foi elaborada a Carta de Montreal, que unia os “Museus da Pessoa” (inspirados no Museu da Pessoa de Karen Worcman) em um mesmo propósito, também foi criado o Dia Internacional de Histórias de Vida
	2008: lançamento de uma plataforma digital com uma ferramenta de georreferenciamento, que permitia a participação de todos os Museus da Pessoa
2008-2015 Histórias de vida como patrimônio da humanidade	2008: o Museu da Pessoa quase fecha as portas por conta da crise econômica, mas o museu se concentrou em proteger seu acervo e em encontrar novas formas de disseminação e consulta ao acervo; foi criado o projeto curatorial Memória dos Brasileiros
	2012 e 2013: implantação oficial da área e dos processos técnicos da Museologia
	2014: lançamento da quinta plataforma do museu, mais interativa
	2015: a nova plataforma teve mais de um milhão de pageviews, recebeu cerca de 350 histórias de vida e 37 coleções foram criadas pelos internautas
2016-2021 Preservando o legado	2016 e 2017: realização de ações e eventos em comemoração aos 25 anos do Museu da Pessoa
	2018 a 2021: digitalização, preservação do acervo e atuação nas mídias sociais

Fonte: Elaborado pela autora com base em Museu da Pessoa (2019).

O quadro 10 apresenta os acontecimentos marcantes da história do Museu da Pessoa. A **missão** do Museu da Pessoa é “valorizar cada pessoa ao tornar sua história de vida patrimônio da humanidade” (MUSEU DA PESSOA, 2019, p.12). Sua **visão** é “ser reconhecido como museu da humanidade que combate a intolerância ao conectar pessoas por meio de suas experiências e sentimentos” (MUSEU DA PESSOA, 2019, p.12).

Nesse contexto, o Museu da Pessoa possui seis princípios, são eles:

1. Toda e qualquer história tem valor;
2. Inovação;
3. Empreendedorismo;
4. Colaboração;
5. Democratização da memória;
6. Promoção da escuta. (MUSEU DA PESSOA, 2019, p.12)

Assim, são objetivos da instituição:

- Promoção da cultura, defesa e conservação do patrimônio histórico e artístico, através da constituição, manutenção e administração de um museu virtual e físico de histórias de vidas, que capta, organiza, preserva, dissemina e fomenta a produção de acervo de memórias de indivíduos, comunidades e instituições;
- Promoção de ações museológicas de cunho educativo que visem a disseminação do conceito e das metodologias do Museu da Pessoa para escolas, instituições públicas e privadas, comunidades e pessoas;
- Promoção da ética, da paz, da cidadania, dos direitos humanos, da democracia e de outros valores universais, através da promoção da democratização e socialização da memória, inclusive mediante a constituição de uma rede virtual de histórias de vidas que promova mobilização e ação comunicativa entre os grupos sociais;
- Estudos, pesquisas, desenvolvimento de tecnologias alternativas, produção e divulgação de informações, conhecimentos técnicos e científicos que digam respeito às atividades mencionadas nas alíneas supra mencionadas.

(MUSEU DA PESSOA, 2019, p.12).

O Museu da Pessoa é precursor em aliar a museologia social, as tecnologias de informação e as histórias de vida. Nele, o público é o criador do acervo, sendo o foco a musealização das histórias de vida, o que cria um museu aberto e construído em rede. Estes fatores levaram a instituição a repensar conceitos como espaço, preservação e acervo (MUSEU DA PESSOA, 2019).

A metodologia utilizada pelo museu é denominada Tecnologia Social da Memória (TSM), que propõe a concepção e o desenvolvimento de projetos coletivos

de preservação da memória. A TSM valoriza as memórias das pessoas, e considera a memória como uma ferramenta de mobilização que valoriza as experiências e os saberes coletivos. Esta metodologia permite que as pessoas se utilizem das técnicas do Museu da Pessoa, estimulando a participação social (MUSEU DA PESSOA, 2019).

O museu dissemina ativamente a TSM em escolas públicas e diversos projetos de estudo por meio de formações presenciais e online, e apresenta diversas ferramentas aos interessados em conhecer a metodologia de registro e construção coletiva de projetos de memória (MUSEU DA PESSOA, 2019).

O acervo do Museu da Pessoa é composto por narrativas e objetos audiovisuais complementares de cada história. As narrativas são objetos informacionais essencialmente intangíveis, o que levou a instituição a refletir sobre o melhor espaço para disponibilizar o acervo. Devido à complexidade do acervo, e com o advento da Internet, foi decidido abrigar o acervo em uma plataforma digital, “entendida e encarada como o museu em si” (MUSEU DA PESSOA, 2019, p.13).

Segundo Miziara (2016), o acervo do Museu da Pessoa é formado por histórias de vida, sendo baseado em três eixos: registro, preservação e divulgação de histórias de vida. Atualmente, o acervo do Museu da Pessoa é formado por cerca de 20 mil histórias de vida registradas em áudio, vídeo e texto, e por um banco de imagens com 62 mil fotos e documentos digitalizados, entre desenhos, ilustrações, documentos pessoais, mapas, entre outros (MUSEU, 2022). O quadro a seguir apresenta o acervo do museu em números, segundo seu plano museológico 2019 – 2021.

Quadro 11 - Acervo do Museu da Pessoa

Textual	Cessões 2,63 metros lineares	16,77 metros lineares
	Caixas 14,14 metros lineares	
Eletrônico	CDs 6.245	11.196
	DVDs 3.083	
	MiniDiscs (MD) 1.763	
	HDS 105	
Filmográfico	Mini DVs 8.161	10.235 fitas videomagnéticas
	DVCAMs 945	
	Hi8 343	
	Betacam 88	
	VHS 433	
	K7 265	
Filmográfico	Periódicos 10	
	Livros 462	
	Fôlderes 162	
	Panfletos 25	
Iconográfico	Fotografias 4.643	
	Cartões-postais 59	

Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2019.

O quadro anterior (quadro 11) apresenta a diversidade de objetos museais presentes no acervo do Museu da Pessoa, e ressalta-se que o acervo aumenta constantemente, por conta da participação dos internautas. Ainda que o Museu e a construção de seu acervo sejam recentes, as histórias nele contidas remontam a diversos períodos da história nacional, uma vez que se referem não apenas às histórias dos entrevistados, mas também às origens de seus familiares, seu contexto social e cultural (MUSEU DA PESSOA, 2019).

Mas para além de todo o valor histórico, o que o acervo do Museu da Pessoa tem de especial é o fato de ser um grande repositório de

experiências humanas. Histórias de amor, superação, medo, dor, vida e morte. É um acervo que traduz, de forma significativa, as experiências humanas. (MUSEU DA PESSOA, 2019, p.16)

O Museu da Pessoa se dedica a fazer com que as imagens e documentos digitalizados em seu acervo tenham o mesmo significado que originalmente possuem para o dono da história. Todas as imagens presentes no acervo sempre estão relacionadas a uma história, e todas estão digitalizadas (MUSEU DA PESSOA, 2019).

Referente aos processos de aquisição do acervo, o Museu da Pessoa, por conta de sua metodologia e conceito, possui quatro formas de aquisição de acervo:

1. **Programa Conte Sua História:** principal fonte de novas histórias para o acervo, em que as pessoas podem enviar suas histórias pela plataforma ou por uma entrevista na sede física do museu;
2. **Projetos temáticos:** entrevistas realizadas em projetos de pesquisa de empresas e instituições diversas;
3. **Museu que Anda:** cabines móveis que levam a equipe do museu para entrevistar pessoas em vários lugares do país;
4. **Disseminação de metodologia:** capacitação de pessoas e grupos sociais por meio de cursos, o grupo torna-se responsável por todo o registro, processamento e disseminação de suas histórias (MUSEU DA PESSOA, 2019).

As atividades de preservação realizadas pelo museu têm como principal objetivo garantir a disseminação das memórias e sua reinserção no cotidiano, ao estimular seu uso em pesquisas, salas de aula, programas de televisão, programas de rádio e sua disseminação por meio das redes sociais do museu (MUSEU DA PESSOA, 2019).

Cada entrevista realizada pelo Museu da Pessoa constitui um objeto museológico, “uma unidade do acervo” (MUSEU DA PESSOA, 2019, p.18). As histórias registradas em áudio ou vídeo passam por três etapas de tratamento: digitalização, transcrição e minutagem (marcação minuto a minuto). Quando as histórias são enviadas via plataforma, são registradas em texto ou vídeo, conforme a preferência do autor. Há a possibilidade de inserir fotos e documentos às histórias, e cada um é digitalizado e catalogado individualmente. Os documentos textuais são organizados por meio de fichas catalográficas, que contém informações referentes ao conteúdo das entrevistas e dos entrevistados (MUSEU DA PESSOA, 2019).

As cópias em papel dos documentos textuais são organizadas em caixas-arquivo de plástico, numeradas sequencialmente e identificadas por etiquetas, que informam seu conteúdo. O museu também armazena as licenças de uso de imagem, acondicionadas em pastas suspensas e organizadas em armários-arquivo, e identificadas por nome do projeto e dispostas em ordem alfabética. Todo o restante da documentação do museu está acondicionada em prateleiras de madeira, na sala de Museologia (MUSEU DA PESSOA, 2019).

Os documentos eletrônicos e filmográficos são organizados por meio de planilhas do Excel e da base de dados do museu, a fonte principal de informações. As tabelas apresentam uma descrição do conteúdo e informações gerais, e sua identificação é feita por meio de códigos numerados sequencialmente com base no suporte - por exemplo MD_0001 a MD_1763; MDV_0001 a MDV_8161. Para os suportes com cartucho, são mantidos os originais, alinhados sequencialmente com uma etiqueta de identificação com a numeração. Os CDs e os DVDs são armazenados sequencialmente em organizadores, mantidos em prateleiras e gavetas de um armário de aço deslizante no interior da reserva técnica do Museu da Pessoa (MUSEU DA PESSOA, 2019).

O museu mantém alguns materiais bibliográficos para consulta - obras de referência -, armazenados em armários de acesso restrito, identificados como pertencentes ao acervo do museu com etiquetas. A documentação em suporte físico referente à parte iconográfica do acervo é composta por fotografias impressas, negativos e cromos, armazenados em prateleiras de um armário deslizante, localizado na reserva técnica. É importante destacar que a maior parte desse conteúdo em suporte físico é o registro de eventos institucionais. O maior volume de acervo fotográfico é incorporado junto ao processo de gravação das histórias e é nato-digital, ou seja, já é coletado em formato digital (MUSEU DA PESSOA, 2019).

Os entrevistados também podem levar cerca de dez fotografias importantes para a história, que são escaneadas com um scanner de mão (resolução acima de 600dpi) e catalogadas em fichas contendo o código da imagem, data, local e conteúdo. As entrevistas gravadas são armazenadas em duas mídias, uma para a preservação e a outra para acesso, e os áudios são extraídos e enviados para a transcrição (MUSEU DA PESSOA, 2019).

Quando uma entrevista é concluída e processada, é realizada a catalogação das histórias de vida na base de dados do Museu da Pessoa. A essência do registro

está na própria história, os campos do registro são preenchidos com as informações coletadas durante a entrevista. O suporte, a localização física, o estado de conservação das mídias e a integridade do conteúdo são registrados diretamente no sistema e em tabelas de controle de mídias, salvas no servidor interno do museu (MUSEU DA PESSOA, 2019).

Após o processamento técnico das histórias, é realizada a etapa de etiquetagem. Nessa etapa, são adicionadas etiquetas aos objetos digitais. Elas são essenciais para facilitar a recuperação da informação na plataforma do museu, por isso é importante que imagens, vídeos e textos tenham etiquetas (MUSEU DA PESSOA, 2019). No entanto, apenas a equipe do museu pode inserir e editar etiquetas; além disso o internauta pode inserir etiquetas a sua própria história no momento do cadastro na plataforma.

O Museu da Pessoa considera a digitalização como parte do processo de preservação do conteúdo, uma vez que as mídias originais são mantidas como parte do acervo e submetidas às ações de conservação preventiva, e os originais não são descartados quando passam pelo processo de digitalização (MUSEU DA PESSOA, 2019). A instituição define conservação preventiva como

[...] um conjunto de ações adotadas com o intuito de melhoria do ambiente e dos meios de armazenagem, visando prevenir e retardar a degradação do conteúdo. A formulação de um plano de conservação preventiva é a concepção, coordenação e execução de um conjunto de estratégias sistemáticas organizadas no tempo e espaço, desenvolvidas por uma equipe interdisciplinar com o consenso da comunidade a fim de preservar, resguardar e difundir a memória coletiva no presente e projetá-la para o futuro para reforçar a sua identidade cultural e elevar a qualidade de vida (MUSEU DA PESSOA, 2019, p.21).

O acervo do Museu da Pessoa “em si é uma breve história da produção de suportes audiovisuais ao longo das últimas três décadas, dada a variedade dos suportes e formatos magnéticos, ópticos e digitais” (MUSEU DA PESSOA, 2019, p.22). As mídias físicas são compostas por Betacams, VHSs, DATs, Hi-8s, K7s, DVCAMs, MiniDV's, MiniDisc, DVDs, CDs e HDs. Estas mídias estão acondicionadas em uma reserva técnica. Na reserva técnica também estão acondicionados negativos (em álbuns) e fotografias de alguns projetos (também em álbuns). As mídias ficam guardadas em suas embalagens originais com etiqueta de identificação, numeradas sequencialmente e organizadas em um armário deslizante. O servidor interno do

Museu da Pessoa também fica acondicionado na reserva técnica (MUSEU DA PESSOA, 2019).

Todas as entrevistas realizadas na sede física do museu são registradas em fichas catalográficas, denominadas cadastro da história, imagem, personagem e claquete da entrevista. Nas fichas, são registradas a sinopse da história, tags, informações pessoais do autor da história, código da história, data, local da entrevista e nome do entrevistador. Durante as entrevistas também são preenchidas as licenças de uso de imagem, sendo uma via para o Museu da Pessoa e outra para o entrevistado, que autorizam a instituição a registrar, garantir a guarda e disseminar a história de vida como patrimônio cultural, de acordo com a missão institucional (MUSEU DA PESSOA, 2019).

Referente à Curadoria Digital do acervo, o Museu da Pessoa desenvolve diversas atividades e procedimentos que podem ser identificados no ciclo da vida da CD. Para armazenar e preservar seu acervo, o Museu da Pessoa utiliza um sistema criado de forma 100% autoral e desenvolvido em PHP⁹. Por conta das especificidades do Museu, não seria viável a utilização de uma ferramenta pronta, por esse motivo, o Museu utiliza o sistema autoral, que apenas os colaboradores do Museu, Núcleos ou pessoas autorizadas podem acessar e modificar.

Para a criação da interface do Museu da Pessoa e disponibilização de conteúdos, é utilizado um tema do WordPress¹⁰ que se conecta ao sistema do Museu por meio de APIs¹¹. Toda a coleta de histórias, imagens, vídeos e áudios enviados pelos internautas é feita pela estrutura do WordPress.

As histórias de vida coletadas pelo Museu da Pessoa até 2013 eram preservadas em mídias analógicas, e a partir de 2013 passaram a ser preservadas de forma digital. Assim, o acervo de mídias analógicas passou por um processo de digitalização e tanto o conteúdo nato-digital quanto o conteúdo digitalizado são armazenados, atualmente, em mídias do tipo LTO-7, sendo que uma cópia fica armazenada na reserva técnica do Museu e outra fica na reserva técnica de uma instituição parceira, além de uma cópia salva em HD. Destaca-se que o Museu da

⁹ **PHP:** acrônimo (abreviatura) para *PHP: Hypertext Preprocessor*; é uma linguagem de programação utilizada para a criação de conteúdos dinâmicos na Web; é utilizada em aplicações do WordPress.

¹⁰ **WordPress:** sistema de gerenciamento de conteúdos (CMS) utilizado para a publicação de *sites* na Web.

¹¹ **API:** *Application Programming Interface*, padrões de programação que permitem a comunicação entre diferentes plataformas e aplicativos.

Pessoa preserva todas as mídias analógicas na reserva técnica em sua sede física. Para evitar a obsolescência, o Museu da Pessoa está utilizando o YouTube para o upload de todas as histórias de vida na íntegra.

5.2 Tecnologia Social da Memória

O Museu da Pessoa utiliza a Tecnologia Social da Memória (TSM) como sua principal metodologia. A TSM “reúne práticas, conceitos e princípios essenciais para que públicos diferenciados, com objetivos diversos, possam se apropriar da metodologia de registro e produção de narrativas históricas” (MUSEU DA PESSOA, 2009, p.12). Tal metodologia foi desenvolvida com base em quatro diretrizes:

1. Para quem?
2. Com quê?
3. Por quê?
4. Para quê?

A primeira diretriz (**para quem?**) orienta que a TSM pode ser aplicada por qualquer organização social, comunidade ou empresa que deseje registrar, organizar e compartilhar suas histórias. A metodologia pressupõe que diferentes indivíduos, especialistas e não especialistas, podem desenvolver de forma coletiva um projeto de preservação da memória (MUSEU DA PESSOA, 2009). A segunda diretriz (**com quê?**), por sua vez, pressupõe a valorização da memória das pessoas, e não somente de documentos, objetos e monumentos (MUSEU DA PESSOA, 2009).

A terceira diretriz (**por quê?**) justifica o uso da metodologia, uma vez que, segundo os princípios do Museu da Pessoa, a memória e a história contribuem com a construção da identidade de uma comunidade, e todas as pessoas têm o direito de participar da construção dessa memória coletiva. Por fim, a quarta diretriz (**para quê?**) ressalta que o registro e a construção de um projeto de memória podem impulsionar mudanças sociais (MUSEU DA PESSOA, 2009).

Para a aplicação da TSM deve-se considerar alguns princípios básicos:

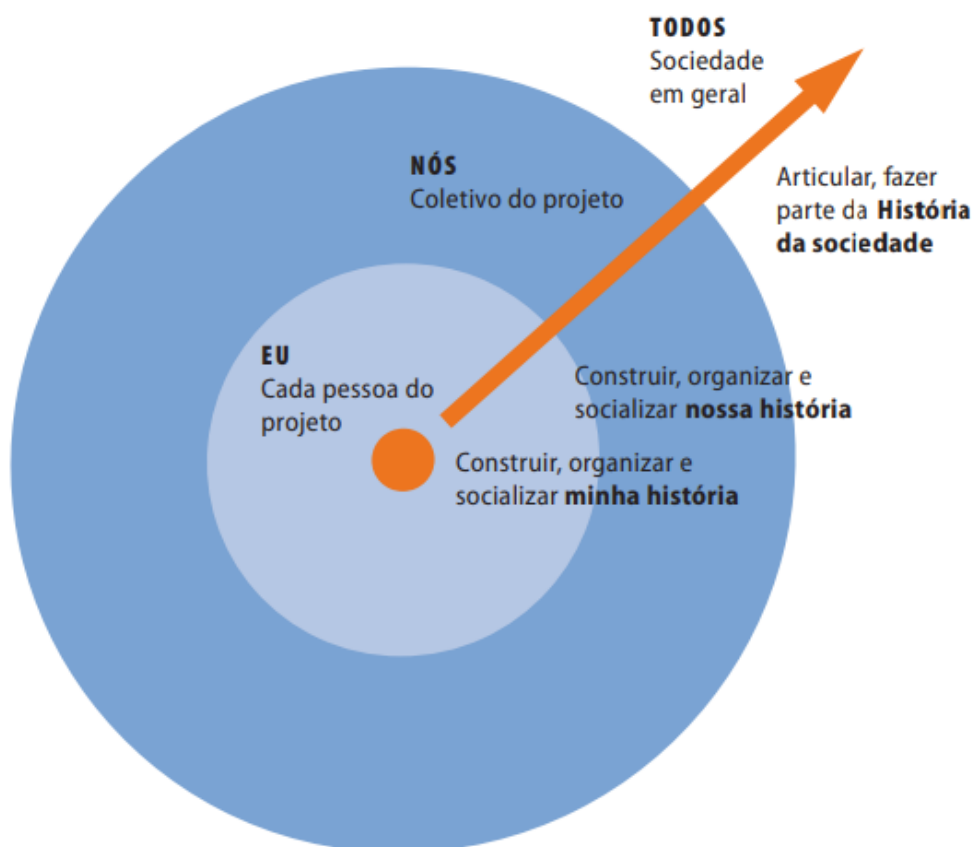
- **A História é uma narrativa:** a História é sempre narrada por alguém, e por esse motivo, não há uma única versão da História; além disso, ela é construída conforme a percepção do grupo que irá aplicar a metodologia.
- **A História é feita pelas pessoas:** cada indivíduo é autor e personagem de sua História, e se relaciona com os acontecimentos da sociedade; as pessoas têm

o direito de decidir o que será registrado de sua história, e como ela será registrada.

- **Toda história tem valor:** toda história merece ser preservada e compartilhada, de modo que não há histórias mais ou menos importantes; as histórias preservadas passam a assumir um sentido social, e é de significativa importância garantir que sejam compartilhadas.
- **O que é produzido socialmente deve ser apropriado pela sociedade:** cada história corresponde a história do grupo ou da sociedade e, portanto, é necessário garantir o acesso e o compartilhamento das narrativas.
- **A articulação das histórias contribui para uma nova memória social:** quando articuladas, as histórias de diferentes pessoas e grupos constituem uma nova memória social, que realmente representa tais grupos e indivíduos (MUSEU DA PESSOA, 2009).

Tendo em vista tais princípios, a Tecnologia Social da Memória apresenta três etapas: construir, organizar e socializar histórias, conforme ilustrado na figura a seguir:

Figura 8 - Etapas da Tecnologia Social da Memória



Fonte: Museu da Pessoa, 2009, p.15.

A figura 8 representa as etapas de aplicação da TSM com a narrativa individual ao centro, que depois é interligada às narrativas de outros indivíduos que participam do projeto de memória e, por fim, são compartilhadas com a sociedade em geral. As etapas da metodologia podem ser realizadas em ordem diferente, conforme as necessidades do projeto proposto, tais etapas “na verdade, acontecem em paralelo e se entrelaçam continuamente” (MUSEU DA PESSOA, 2009, p.16).

Durante o processo, os grupos são incentivados a narrar suas histórias, reunir documentos, fotos e objetos, além de identificar espaços que complementem tais memórias. A metodologia compreende diferentes instrumentos para a coleta das histórias e produção de registros, como: entrevistas, rodas de histórias, linhas do tempo e seleção de objetos e fotografias (MUSEU DA PESSOA, 2009).

Após a coleta das histórias, é necessário organizar e socializar os registros. Considera-se essencial para a metodologia garantir que as histórias possam ser acessadas e compartilhadas por qualquer pessoa. O Museu da Pessoa realiza tais ações em seu *site*.

O ciclo só se completa quando o conteúdo produzido é socializado. Toda história pressupõe troca – as narrativas só existem à medida que, além de narradas, sejam também escutadas e interpretadas por alguém. Essa socialização pode acontecer em diferentes níveis: do próprio grupo envolvido ao público mundial da internet. É nessa teia que as narrativas se conectam, abrindo novas possibilidades de interação social. (MUSEU DA PESSOA, 2009, p.16).

A interação dos sujeitos e das comunidades de interesse com o Museu torna-se essencial para que sua metodologia seja implementada de forma eficiente.

6 ANÁLISE E PROPOSTA DE APLICAÇÃO DA FOLKSONOMIA NO MUSEU DA PESSOA

Nessa seção apresenta-se a análise do *site* do Museu da Pessoa, de acordo com seus principais elementos e estrutura. Em seguida, é realizada uma proposta de aplicação da Folksonomia no museu em questão.

A análise do *site* do Museu da Pessoa foi realizada de acordo com o roteiro de observação apresentado na seção de procedimentos metodológicos (Quadro 1). O roteiro teve como base os seguintes questionamentos:

- Quais são as páginas presentes no *site*?
- Quais são os principais elementos presentes em cada uma delas?
- Como é a disposição do conteúdo das páginas?
- O *site* possui links para as mídias sociais do Museu?
- Como o internauta pode interagir com o conteúdo do *site*?
- Como o internauta pode colaborar com o *site*?
- É possível adicionar etiquetas a algum objeto informacional?

O roteiro de observação foi utilizado na observação direta enquanto elemento do estudo. Os resultados da análise serão apresentados a seguir.

6.1 Páginas e elementos do *site* do Museu da Pessoa

O *site* do Museu da Pessoa é composto por oito páginas, sendo elas: Página inicial; Sobre; Histórias; Exposições; Educativo; Apoie; Conte sua história; Monte sua coleção.

Figura 9 - Páginas do site do Museu da Pessoa



Fonte: Museu da Pessoa, 2022.

A figura 9 apresenta as páginas do *site* do Museu da Pessoa, conforme dispostas na página inicial. A **página inicial** é composta pelas seguintes seções:

- Destaques
- Histórias
- Exposições
- Programação
- Contato

A seção **destaques** apresenta as notícias mais recentes do Museu, além de uma breve apresentação e as exposições recentes. Já a seção **histórias de vida** compreende uma apresentação do acervo e link para acesso. Em **exposições**, há a divulgação das exposições ‘em cartaz’. A seção **programação** representa a programação recente do Museu, como exposições e eventos.

Por fim, a seção **contato** apresenta o endereço da sede administrativa do Museu, bem como seu horário de funcionamento. Também possui uma forma de contato direto com a equipe do Museu – é possível enviar uma mensagem com dúvidas ou sugestões, e a equipe do Museu da Pessoa responde por e-mail.

A página inicial também apresenta os links para as redes sociais do Museu da Pessoa: Facebook¹², Twitter¹³, Instagram¹⁴, LinkedIn¹⁵, YouTube¹⁶, Spotify¹⁷, Google Arts & Culture¹⁸. Além disso, é possível cadastrar o endereço de e-mail para receber notícias do Museu.

¹² <https://www.facebook.com/museudapessoa>

¹³ <https://twitter.com/museudapessoa>

¹⁴ <https://www.instagram.com/museudapessoa/>

¹⁵ <https://www.linkedin.com/company/museudapessoa/>

¹⁶ https://www.youtube.com/channel/UCh5_qzr_ifj9bN7HfY52qBg

¹⁷ https://open.spotify.com/show/3dCRhSQo7xw7re1W3Qk1Lk?si=k4ZgYjnDSIS1vC_8ZMRofQ&nd=1

¹⁸ <https://artsandculture.google.com/partner/museudapessoa>

Figura 10 - Página Inicial



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2022.

A figura 10 apresenta a interface da página inicial do Museu da Pessoa. A próxima página, **sobre**, é subdividida em sete subpáginas:

- O que é
- Impacto do Museu
- O que fazemos
- Linha do tempo
- Transparência
- Programação
- Notícias

A subpágina **o que é** caracteriza a instituição e especifica sua missão, visão e valores. Em **impacto do Museu** é feita uma descrição do impacto social e cultural do Museu, e como ele transformou a vida dos que acessam e compartilham suas histórias. A subpágina **o que fazemos** apresenta as linhas de ação e os projetos desenvolvidos pelo Museu na Pessoa nos últimos 30 anos, sendo estes: Programação cultural; Programa Conte Sua História; Publicações; Exposições; Centros de Memória; Projetos Temáticos; Legado Familiar; Projetos Educativos; Memória Organizacional; Memória e Território; Multiplicação e Redes.

Linha do tempo apresenta história do Museu da pessoa, desde 1991, ano de sua fundação, até 2021, e ainda é possível navegar de acordo com o ano. Já a subpágina **transparência** disponibiliza documentos institucionais, o plano

museológico, relatórios de atividades e demonstrativos financeiros. Em **programação** é feita a divulgação de eventos e exposições do Museu. A subpágina **notícias**, por sua vez, divulga as notícias mais recentes do Museu.

Figura 11 - Página sobre, subpágina o que é



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2022.

A figura 11 apresenta a interface da subpágina **o que é**. A próxima página, **histórias**, abrange o acervo do Museu da Pessoa. A página possui três subpáginas:

- Todas as histórias
- Temas
- Imagens.

A subpágina **todas as histórias**, proporciona acesso ao acervo do Museu da Pessoa de modo geral. Já em **temas**, o acervo é dividido em temáticas, que são trocadas periodicamente. Por fim, a subpágina **imagens** apresenta o acervo imagético do Museu da Pessoa.

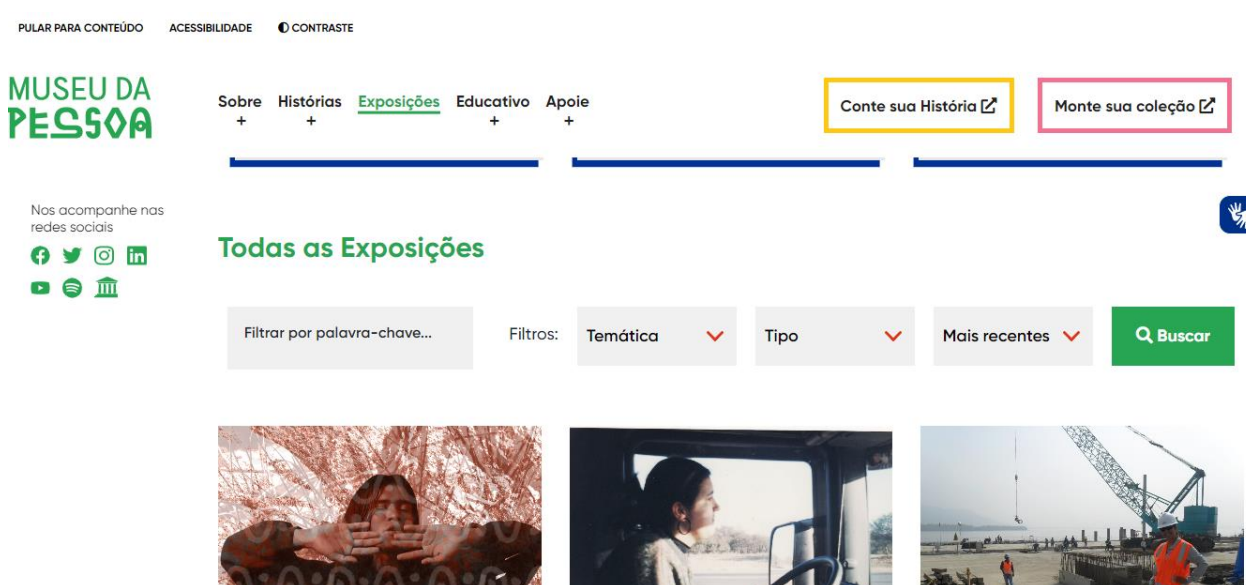
Figura 12 - Página Histórias



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2022.

A figura 12 apresenta a interface da página **Histórias**. Destaca-se que a página foi atualizada recentemente, para apresentar este design. A próxima página, **exposições**, apresenta todas as exposições virtuais realizadas pelo Museu da Pessoa. É possível filtrar a busca por palavra-chave, temática, tipo e por exposições mais recentes, conforme pode ser observado na figura a seguir (Figura 13).

Figura 13 - Página Exposições



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2022.

Após a página exposições (Figura 13), há a página **educativo**, que é composta por cinco subpáginas:

- Sobre o educativo
- Para educadores
- Publicações sobre metodologia
- Cursos
- Seja um núcleo

A subpágina **sobre o educativo** compreende informações sobre a metodologia do Museu - a Tecnologia Social da Memória (TSM)- e como ela pode ser aplicada por diferentes profissionais em qualquer instituição. Em **para educadores** há exemplos de como os educadores podem utilizar o acervo do Museu da Pessoa.

Já a subpágina **publicações sobre metodologia** apresenta algumas publicações sobre a TSM. Em **cursos** há informações sobre os cursos online e gratuitos ofertados pelo Museu da Pessoa. Por fim, a subseção **seja um núcleo** descreve os núcleos do Museu e informa como uma instituição ou grupo pode se tornar um núcleo.

Figura 14 - Página Educativo, subpágina Publicações sobre Metodologia



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2022.

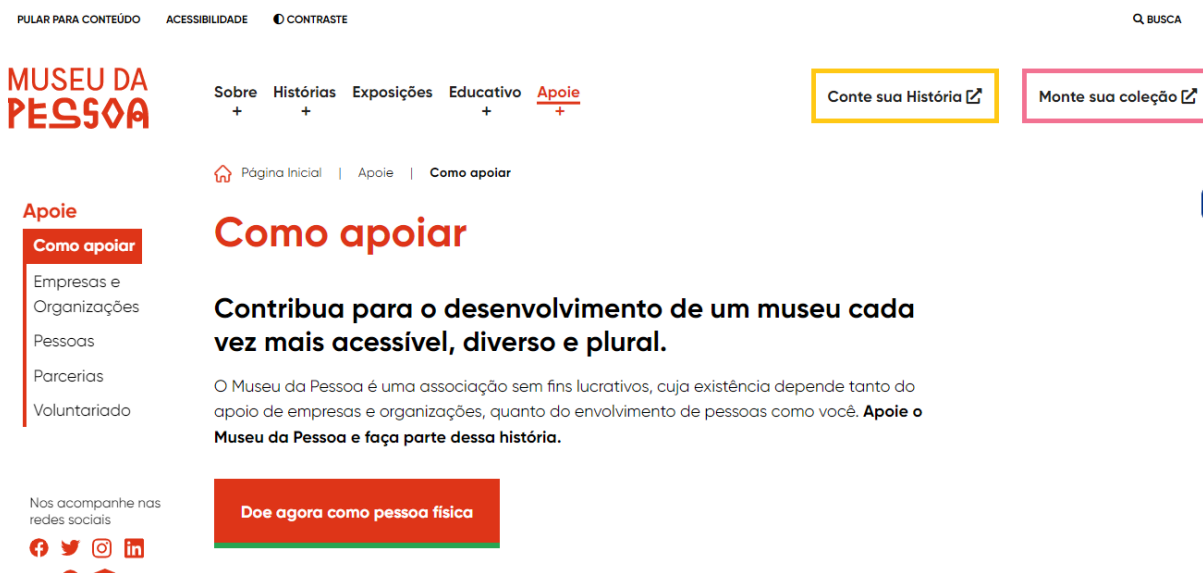
A figura 14 apresenta a interface da subpágina publicações sobre metodologia. **Apoie** é outra página presente no *site* do Museu da Pessoa. Ela é composta por cinco subpáginas, sendo estas:

- Como apoiar
- Empresas e organizações
- Parcerias
- Pessoas
- Voluntariado

Na subpágina **como apoiar** há instruções sobre como fazer doações para o Museu e alguns esclarecimentos acerca das categorias de apoio: empresas e organizações; pessoas; parceiros corporativos; voluntariado. Em **empresas e organizações**, há um conteúdo explicativo para que empresas e organizações possam contribuir com o Museu da Pessoa. A subpágina **parcerias** faz a divulgação das instituições parceiras do Museu.

As pessoas também podem contribuir individualmente com o Museu, como é explicitado na subpágina **pessoas**. Nesse sentido há duas formas de colaboração: doação e compartilhamento do acervo nas redes sociais. Outra forma de apoiar o Museu da Pessoa é por meio do trabalho voluntário, assim a subpágina **voluntariado** possui instruções sobre a inscrição para trabalho voluntário no Museu da Pessoa.

Figura 15 - Subpágina Como Apoiar

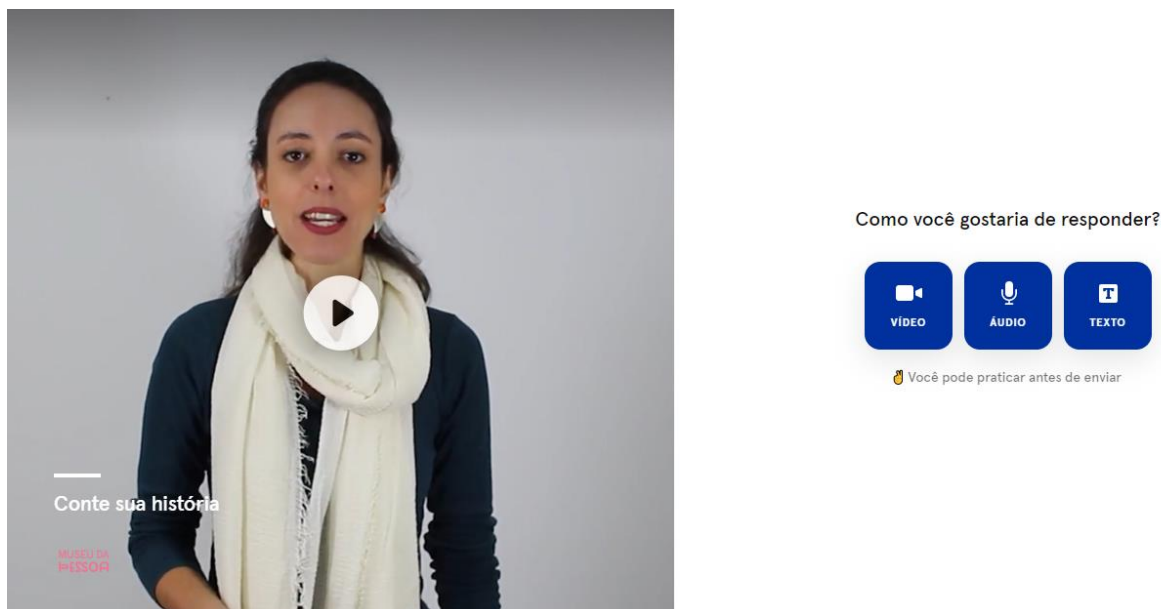


Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2022.

A figura anterior (Figura 15) apresenta a interface da subpágina como apoiar. Um dos destaques do Museu da Pessoa é a página **conte sua história**. Esta página é a principal porta de entrada de novas histórias no acervo do Museu, e nela os

internautas podem enviar suas histórias de vida. A página permite gravação de vídeo e áudio por meio da própria plataforma, ou o envio de gravações prontas. Além disso, também permite a escrita do texto direto na plataforma.

Figura 16 - Página Conte sua História



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2022.

A figura 16 apresenta a interface da página conte sua história. **Monte sua coleção** foi a última página do *site* analisada. O *site* do Museu da Pessoa está passando por uma reestruturação, e esta página é a única que ainda está na interface antiga, como pode ser observado na figura a seguir (Figura 17).

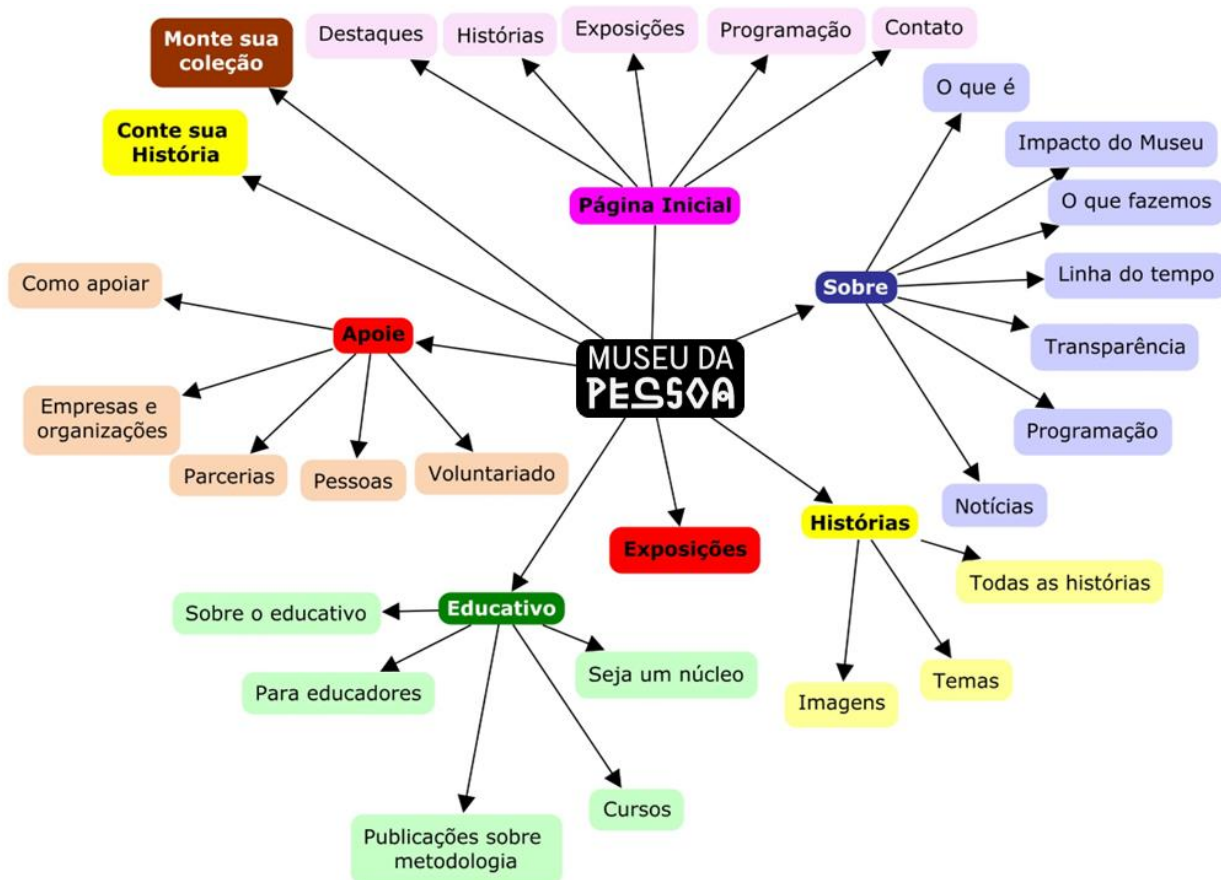
Figura 17 - Página Monte sua Coleção



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2022.

A página **monte sua coleção** permite que os internautas sejam curadores de conteúdos e criem suas próprias coleções de histórias, imagens e vídeos. Assim, considerando-se a estrutura do *site* descrita e analisada anteriormente, foi elaborado o mapa conceitual a seguir (Figura 18) para possibilitar uma melhor visualização da estrutura geral do *site*.

Figura 18 - Mapa conceitual do *site* do Museu da Pessoa



Fonte: Elaborado pela autora.

O mapa conceitual representa graficamente a estrutura do *site* do Museu da Pessoa. Destaca-se que ele foi elaborado com base nas cores representativas de cada página do *site*, com as subpáginas em tons mais claros, para melhor visualização.

6.2 Disposição do conteúdo no *site* do Museu da Pessoa

O *site* do Museu da Pessoa passa, atualmente, por uma reestruturação. A princípio, era utilizado o *software* Shiro para gestão e disponibilização de conteúdos na *Web*. No entanto, devido às especificidades da instituição, o Museu passa por uma migração para um novo *software*, desenvolvido de forma autoral.

Por esse motivo, uma parte do *site* está com a interface antiga – a página Monte sua Coleção. Ainda assim, o *site* funciona, as páginas com a nova interface são mais amigáveis, de modo que as informações são mais facilmente encontradas. A página

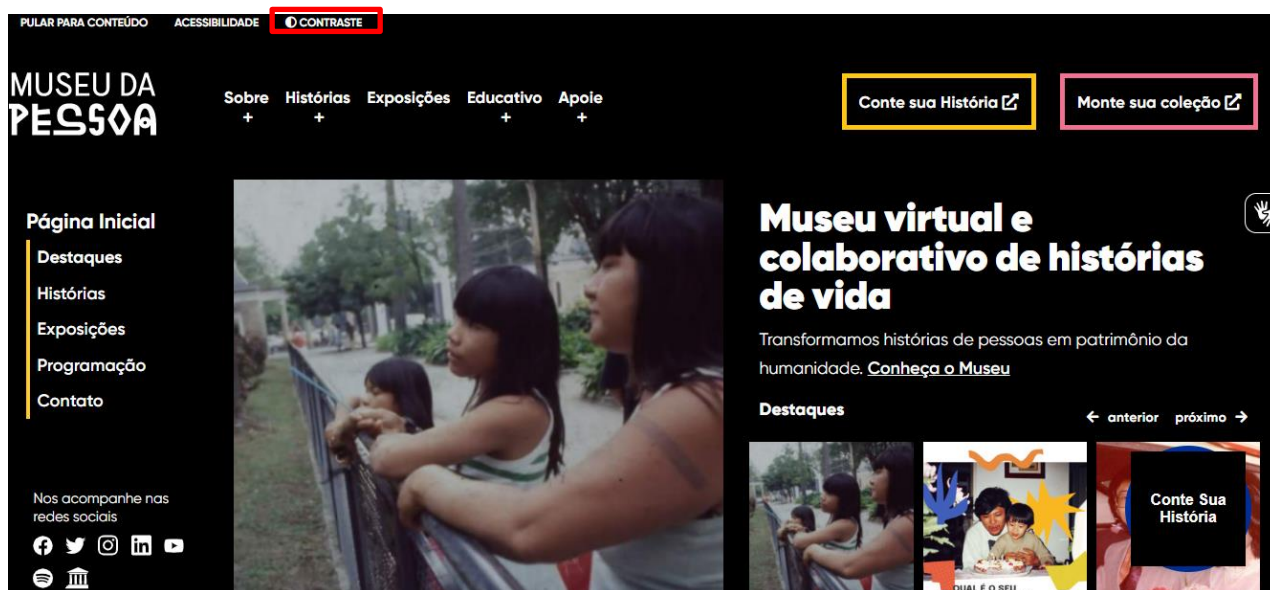
com a interface antiga não apresenta problemas, e as informações estão dispostas de forma compreensível.

De modo geral os textos presentes em todo o *site* apresentam uma linguagem simples e próxima da linguagem do público em geral, o que garante uma aproximação das comunidades de interesse. Ainda sobre os textos, a fonte utilizada apresenta um tamanho legível.

Há imagens na maioria das páginas, e todas apresentam boa resolução e um tamanho que facilita sua visualização. Além disso, em todas as páginas os menus estão visíveis, o que facilita a navegação.

Destaca-se que o *site* do Museu da Pessoa apresenta recursos de acessibilidade, como o botão de contraste e a tradução em Libras (Língua Brasileira de Sinais).

Figura 19 - Opção contraste

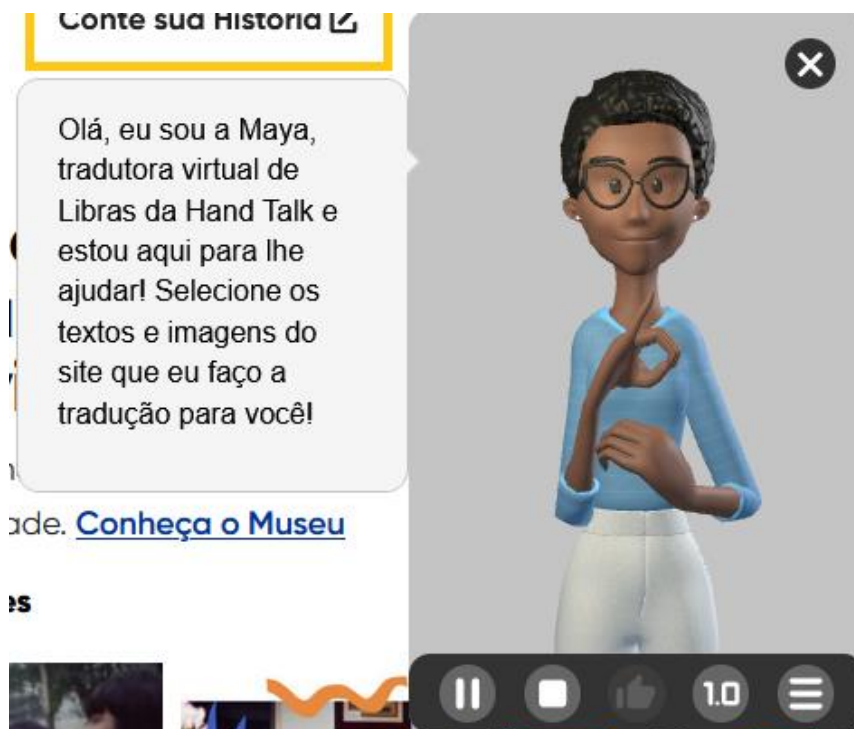


Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2022.

A figura anterior (Figura 19) apresenta a página inicial do Museu com a opção contraste (destaque em vermelho). Esse recurso altera as cores do *site*, e o torna acessível para internautas com daltonismo.

Outro recurso de acessibilidade apresentado pelo Museu da Pessoa é a tradução em Libras, conforme apresentado na Figura 20.

Figura 20 - Tradução em Libras



Fonte: MUSEU DA PESSOA, 2022.

A mudança de plataforma do Museu apresenta a tradução em Libras como um dos recursos para acessibilidade, e segundo o Museu:

Para o Museu da Pessoa, toda história de vida importa e merece ser patrimônio da humanidade. Toda, sem exceção. É por isso que este site traz diversos recursos de acessibilidade, transpondo algo que faz parte da nossa missão: ser um museu em cada mão para que todas e todos produzam, consumam e compartilhem suas próprias histórias sem barreiras de acesso. O avatar de Libras é a primeira das novidades. E permite que usuários surdos consumam nossos conteúdos por meio de uma ferramenta que traduz textos para Libras (Língua Brasileira de Sinais). Tomamos diversos cuidados para que a navegação de pessoas com deficiência visual, que utilizam leitores de tela, seja fluída, assim como pessoas com deficiência física, que dependem de mouses ou teclados adaptados. (MUSEU DA PESSOA, 2022)

Além dos recursos apresentados anteriormente, o *site* também apresenta links de fácil localização e em destaque, assim como os botões e demais recursos do *site* (MUSEU DA PESSOA, 2022). Assim, o conteúdo do *site* do Museu da Pessoa é organizado e disponibilizado de modo que qualquer pessoa possa acessar e interagir, o que se alinha à missão, à visão e aos valores da instituição.

6.3 Possibilidades de interação e aplicação da Folksonomia

Como já explicitado em outros momentos deste estudo, o Museu da Pessoa é essencialmente colaborativo, uma vez que seu acervo é formado por histórias de vida, fornecidas pelos próprios internautas. Tal característica pressupõe a interação entre as comunidades de interesse e seu acervo, e permite que tais comunidades sejam inseridas nas atividades da instituição.

Pode-se afirmar que o Museu da Pessoa insere os sujeitos informacionais nos processos curatoriais de seu acervo, pois ele é construído de forma colaborativa. Assim, é possível, por meio da análise do *site* do Museu e das possibilidades de interação em suas páginas, visualizar aberturas para a aplicação da Folksonomia enquanto um elemento a ser utilizado pelo Museu da Pessoa em sua Curadoria Digital (CD). O quadro a seguir apresenta as possibilidades de interação no *site* do Museu da Pessoa.

Quadro 12 - Possibilidades de interação no *site* do Museu da Pessoa

Página	Possibilidades de interação
Página inicial	• Contato com o Museu • Cadastro de e-mail
Sobre	• Cadastro de e-mail
Histórias	• Compartilhar • Opções da página ○ Denunciar história ○ Sugerir edição no conteúdo ○ Reivindicar titularidade de personagem
Exposições	• Cadastro de e-mail
Educativo	• Cadastro de e-mail
Apoie	• Cadastro de e-mail • 'Doe sua influência' – conteúdo para postagens em redes sociais
Conte sua história	• Gravação de vídeo e/ou áudio • Espaço para escrita da história • Envio de material pronto
Monte sua coleção	• Categorização de histórias

Fonte: Elaborado pela autora.

O quadro 12 sintetiza as possibilidades de interação presentes em cada página do *site*. Na **página inicial**, é possível entrar em contato com a equipe do Museu e

cadastrar o e-mail para receber notícias do Museu da Pessoa. Nas páginas **sobre**, **exposições** e **educativo**, a única forma de interação é o cadastro de e-mail.

A página **histórias** também permite o cadastro de e-mail, no entanto, na página de cada história, individualmente, há outras formas de interação. É possível compartilhar a história no Facebook, Twitter, WhatsApp e LinkedIn. Além disso, as páginas das histórias também possuem o recurso **opções da página**, em que os internautas podem denunciar a história, sugerir edição no conteúdo e reivindicar titularidade de personagem.

A página **apoie**, além do cadastro de e-mail, apresenta uma forma de interação denominada 'doe sua influência', que apresenta imagens e textos para postagens em redes sociais. Segundo o *site* do Museu, o compartilhamento de seu acervo também é uma forma de apoio, e para tanto, são disponibilizados textos específicos para cada rede social.

Já a página **conte sua história** foi feita especificamente para a coleta das histórias. Nela, é possível gravar vídeos, áudios, escrever textos, ou enviar o conteúdo pronto. É a página que permite uma maior interação do internauta. Por fim, a página **monte sua coleção** explica como os internautas podem montar suas coleções de histórias de vida.

O Museu da Pessoa utiliza etiquetas para indexação do acervo. Quando a história é coletada pelo Museu, na sede física ou em algum projeto, a etiquetagem é feita pela equipe do Museu, no momento do processamento técnico da história. Quando a história é inserida pelo internauta, ele insere as etiquetas no momento do cadastro da história.

Considera-se a organização de coleções uma forma de categorização das histórias. As coleções podem ser compostas por qualquer conteúdo do acervo – histórias, vídeos ou imagens –, e os internautas podem categorizar apenas suas próprias coleções. Também não é possível inserir etiquetas a outras histórias.

Contudo, devido ao caráter colaborativo do Museu e das especificidades de seu acervo, é possível observar algumas aberturas para a aplicação da Folksonomia. Ressalta-se que tais apontamentos levam em consideração o novo sistema do Museu, que é desenvolvido para a instituição e permite modificações, ou seja, ele permite a inserção de novos campos e a alteração do conteúdo disponibilizado no *site*.

De acordo com as análises realizadas, pode-se afirmar que as páginas das histórias apresentam mais possibilidades de aplicação da Folksonomia. Considera-se

que a Folksonomia seria melhor utilizada na curadoria e preservação do acervo se utilizada diretamente nas histórias, imagens e vídeos. Além disso, a criação de coleções por parte dos internautas pode ser considerada uma forma de categorização, que também pode ser analisada pela equipe do Museu.

Cada história apresenta algumas palavras-chaves adicionadas pela equipe do Museu ou pelo autor da história. No entanto, a abertura para que os internautas de modo geral adicionem etiquetas pode apresentar novas possibilidades para o Museu da Pessoa.

O uso da Folksonomia na indexação das histórias de vida pode, além de garantir uma maior interação entre os internautas e o acervo, auxiliar a equipe do Museu nos processos técnicos, visto que os próprios internautas poderiam inserir as etiquetas às histórias, vídeos e imagens. As etiquetas inseridas pelos internautas também podem ser utilizadas como fontes para a construção de vocabulários controlados e tesouros, que também auxiliariam no processamento técnico do acervo.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As transformações das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) contribuíram de forma significativa ao longo do percurso histórico da Ciência da Informação (CI), já que ocasionaram uma maior preocupação com a representação e a organização do conhecimento, sobretudo após o surgimento da *Web*. Nela, as informações passaram a ser disponibilizadas de forma dinâmica e hipertextual, e não somente de forma estática.

Essas mudanças nas formas de tratamento, preservação e compartilhamento de informação, advindas, sobretudo, da *Web 2.0*, transformaram, também, a atuação dos internautas. Se antes os sujeitos informacionais eram apenas consumidores de conteúdos estáticos, com a *Web 2.0*, eles passam a ser, também, produtores de conteúdos, agora dinâmicos, hipertextuais e compartilhados com outros indivíduos.

Nesse contexto, a *Web 2.0* apresenta como principais características a interação e o compartilhamento, o que permite a uma comunicação horizontal entre as comunidades de interesse e os equipamentos culturais, e os profissionais da informação atuantes nessas instituições.

Destaca-se, diante da aplicabilidade de princípios e práticas da *Web 2.0* na CI, que dentre as vertentes a respeito dos paradigmas da CI há três deles que se encaixam nesse contexto – o paradigma social de Capurro (2003), e os paradigmas pós-custodial e político-ideológico, de Malheiro e Ribeiro (2020). O paradigma social caracteriza-se por compreender o sujeito informacional enquanto produtor de informações, além de considerar o contexto sociocultural desse sujeito, o compartilhamento da informação e a produção de conhecimento (CAPURRO, 2003).

O paradigma pós-custodial tem como foco o acesso à informação, que é vista enquanto um elemento humano, social e dinâmico, disponibilizado em um suporte. Além disso, considera novas formas de tratamento da informação, e defende que o acesso à informação legitima e justifica sua custódia e preservação. Tais aspectos proporcionam a ampliação dos espaços de atuação dos profissionais da informação (MALHEIRO; RIBEIRO, 2020).

Por fim, o paradigma político-ideológico trata aspectos da mediação ideológica e sociocultural, e conseqüentemente considera o contexto sociocultural dos sujeitos informacionais. Além disso, este paradigma trabalha a cultura em função das

necessidades sociais, e mantém um olhar crítico em relação às TIC (MALHEIRO; RIBEIRO, 2020).

Nos três paradigmas, os profissionais da informação ainda desenvolvem as atividades tradicionais de processamento técnico, como a indexação, a classificação e a catalogação, por exemplo, uma vez que os paradigmas se complementam. Entretanto, a heterogeneidade dos acervos dos equipamentos culturais e a complexidade dos objetos informacionais e das novas formas de tratamento e disseminação da informação trazem novas possibilidades de atuação. Além disso, o foco nos aspectos sociais e de acesso apresentam a necessidade do profissional da informação em novos espaços de compartilhamento e produção do conhecimento.

Ao considerar-se que os paradigmas social, pós-custodial e político-ideológico compreendem a complexidade dos objetos informacionais, das unidades de informação e dos sujeitos informacionais, considera-se também a necessidade de novas metodologias e técnicas que contemplem tal complexidade. Assim, faz-se necessário o uso das práticas oriundas da Curadoria Digital (CD), uma vez que as TIC permitem a criação, o armazenamento e o compartilhamento de um grande volume de informações, mas podem apresentar algumas fragilidades que coloquem em risco a salvaguarda dos objetos informacionais digitais. Isto ocorre porque tais objetos informacionais necessitam de diferentes metodologias para seu tratamento e gestão, já que apresentam características distintas dos documentos tradicionais, seja em papel ou outro suporte físico (SAYÃO; SALES, 2012).

Nesse contexto, a CD apresenta práticas e metodologias que compreendem tais aspectos complexos, de modo que a gestão ativa das informações digitais por meio da CD reduz os riscos de obsolescência digital e perda dos dados, além de proporcionar maior valor e confiabilidade, ao garantir que estejam disponíveis e acessíveis para os sujeitos informacionais (DCC, 2004).

Destaca-se o Ciclo de Vida da Curadoria Digital, uma representação gráfica das etapas da CD, que apresenta as ações necessárias para a aplicação da CD em diversas instituições. A princípio, Higgins (2008) e o DCC (2004) identificam que a ação de participação e observação da comunidade compreende o desenvolvimento de padrões, recursos e softwares por meio da participação e colaboração de uma comunidade especializada - profissionais da informação ou equipes técnicas de tecnologia da informação. Tal definição de comunidade dificilmente contempla os sujeitos informacionais de modo geral, ou seja, os sujeitos não especialistas. Contudo,

este estudo considerou enquanto comunidade os sujeitos informacionais de modo geral. Ressalta-se, nesse sentido, a necessidade de abertura dos processos da CD para a comunidade de usuários não especialistas.

Pode-se afirmar que o ciclo de vida proposto por Higgins e pelo DCC apresenta diversas ações contínuas essenciais ao desenvolvimento da CD em diferentes instituições. Por meio da análise do ciclo de vida da CD, pode-se afirmar que a relação entre preservação e acesso na CD pode ocorrer de duas formas: pode-se preservar os objetos digitais e depois proporcionar o acesso, ou o processo inverso - o acesso pode proporcionar a preservação dos objetos digitais.

A primeira forma compreende os processos técnicos tradicionais de tratamento e preservação da informação - utiliza-se, a princípio, a catalogação, a classificação e a indexação para preservar os objetos informacionais e depois eles são disponibilizados aos internautas. Na segunda forma, compreendida enquanto complexa e pertencente ao terceiro paradigma da Ciência da Informação, os objetos digitais são compartilhados para que os internautas colaborem no processo de preservação, ou seja, é feita uma descrição simples do objeto digital, depois ele é compartilhado e os internautas podem colaborar com sua preservação por meio da Folksonomia.

Desse modo, a Folksonomia é uma forma de indexação colaborativa na *Web*, ou o resultado da categorização colaborativa em ambientes *Web 2.0*. Na Folksonomia, além de categorizar ou classificar um objeto digital, os indivíduos estabelecem conexões entre diversos objetos e fornecem novos significados a eles. Dentre as duas tipologias, a Folksonomia ampla apresenta mais possibilidades para a CI e a CD, pois nela o profissional da informação pode analisar como as comunidades de interesse interagem com determinado objeto informacional, conteúdo ou acervo.

Diante de tais possibilidades a Folksonomia pode ser um importante recurso nas práticas de CD, de modo que o Modelo do Ciclo de Vida da Curadoria pode ser adaptado para apresentar uma perspectiva mais colaborativa, em que os sujeitos informacionais participem de maneira significativa do processo de CD. Ressalta-se que a Folksonomia depende da atuação de indivíduos não especializados. Assim, faz-se necessário que o profissional da informação integre essas práticas colaborativas nas unidades de informação.

Além das reflexões apontadas anteriormente, pode-se afirmar que a *Web 2.0* apresentou novas perspectivas para a Museologia, uma vez que ela pode aproximar

as pessoas dos museus, e tornar seus processos mais colaborativos. O Museu da Pessoa se destaca nesse sentido, uma vez que é essencialmente colaborativo e tem como foco a musealização de histórias de vida. por possuir em sua essência a construção do conhecimento de forma colaborativa. O Museu é precursor em aliar a museologia social, as TIC e as histórias de vida, pois seu acervo é construído pelos sujeitos informacionais, e sua metodologia, a Tecnologia Social da Memória, incentiva o desenvolvimento de projetos coletivos de preservação da memória.

Ainda que seja um museu virtual e colaborativo, o Museu da Pessoa não utiliza a Folksonomia, que por sua vez, poderia auxiliar na Curadoria Digital de seu acervo. Nesse sentido, a partir das análises realizadas no site do Museu da Pessoa, foi possível concluir que a Folksonomia beneficiaria o Museu da Pessoa se aplicada diretamente ao acervo de histórias de vida. Para a análise, foi considerado o novo sistema do Museu, que é desenvolvido para a instituição e permite modificações, ou seja, ele permite a inserção de novos campos e a alteração do conteúdo disponibilizado no *site*.

A Folksonomia seria melhor utilizada na curadoria e preservação do acervo se utilizada diretamente nas histórias, imagens e vídeos. Além disso, a criação de coleções por parte dos internautas pode ser considerada uma forma de categorização, que também pode ser analisada pela equipe do Museu. Cada história apresenta palavras-chaves adicionadas pela equipe do Museu ou pelo autor da história.

No entanto, a abertura para que os internautas de modo geral adicionem etiquetas pode, além de garantir uma maior interação entre os internautas e o acervo, auxiliar a equipe do Museu nos processos técnicos, visto que os próprios internautas poderiam etiquetar as histórias, vídeos e imagens. As etiquetas inseridas pelos internautas também podem ser utilizadas como fontes para a construção de vocabulários controlados e tesouros, que também auxiliariam no processamento técnico do acervo.

A partir da revisão de literatura foi possível concluir que a Folksonomia pode ser utilizada como um elemento de preservação, o que pode ser exemplificado na adaptação do ciclo de vida da Curadoria Digital. Tal ciclo de vida não substitui o primeiro, mas o complementa em relação as atividades colaborativas. Além disso, os resultados fazem emergir algumas reflexões acerca da temática tratada. Sabe-se que há a possibilidade de uso de softwares e de inteligência artificial para a coleta de

termos na *Web*. Diante de tal cenário, pode-se questionar a motivação para o uso da Folksonomia, e não de softwares para a coleta dos termos em linguagem natural.

Com base na análise da literatura publicada sobre Folksonomia, bem como de iniciativas práticas em unidades de informação, pode-se afirmar que ela proporciona uma maior participação das comunidades de interesse nos processos técnicos e nas ações da Curadoria Digital. Tal participação, compreendida enquanto a principal motivação para o uso da Folksonomia, faz-se necessária diante da necessidade de aproximação entre os sujeitos informacionais e os profissionais da informação, além de contribuir para a recuperação, o compartilhamento e a criação de novos conhecimentos.

Portanto, a Folksonomia, vista enquanto uma prática colaborativa, proporciona a participação dos sujeitos informacionais e das comunidades de interesse. Ao fazê-lo, por meio da conversação e da horizontalização do processo anteriormente atribuído somente ao profissional da informação, abre, logicamente, um espaço essencial para que se apresentem as características da diversidade dos indivíduos e oportuniza que emergam equidades nos processos técnicos das subáreas da Ciência da informação.

Novas competências são exigidas do profissional da informação quando isso acontece, que deverão ser adquiridas e exercidas contextualmente nos lugares e tempos informacionais específicos do conjunto complexo que determina os processos de informação e comunicação.

REFERÊNCIAS

- AMARAL, Adriana. Curadoria de informação e conteúdo na web: uma abordagem cultural : uma abordagem cultural. In: CORREA, Elizabeth Nicolau Saad (org.). **Curadoria digital e o campo da comunicação**. São Paulo: ECA - USP, 2012. p. 40-50. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/315292840_Anotacoes_para_a_compreensao_da_atividade_do_Curador_de_Informacao_Digital. Acesso em: 05 maio 2022.
- AMARAL, Adriana; SALVADOR, Tarciso. Folksonomia em sites de redes sociais segmentadas (srss) em livros: um estudo exploratório da interface do goodreads. **Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação**, v. 16, n. 2, p. 397-413, 2018. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8650424>. DOI: 10.20396/rdbci.v16i2.8650424 Acesso em: 20 maio 2022.
- ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. Ciência da informação como campo integrador para as áreas de biblioteconomia, arquivologia e museologia. **Informação & Informação**, v. 15, n. 1, p. 173-189, 2010. DOI: 10.5433/1981-8920.2010v15n1p173 Acesso em: 01 mar. 2022.
- ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. O que é ciência da informação? **Informação & Informação**, v. 19, n. 1, p. 1-30, 2014. DOI: 10.5433/1981-8920.2014v19n1p01 Acesso em: 29 mar. 2022.
- ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. **Arquivologia, Biblioteconomia, Museologia e Ciência da Informação**: O diálogo possível. Brasília: Briquet de Lemos, 2014. 200 p.
- ASSIS, Juliana de; MOURA, Maria Aparecida. Folksonomia: a linguagem das tags. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, Santa Catarina, v. 18, n. 36, p.85-106, jan. 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/15182924.2013v18n36p85/24523>. Acesso em: 02 abr. 2022.
- BARRETO, Aldo de Albuquerque. Uma história da ciência da informação. In: TOUTAIN, Lídia Maria Batista Brandão (Org.). **Para Entender a Ciência da Informação**. Salvador: Edufba, 2007. p. 13-34.
- BARROS, Léa Maria de Souza. **A Folksonomia como prática de classificação colaborativa para a recuperação da informação**. 2011. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) -Instituto brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia, Universidade Federal do Rio de Janeiro,Rio de Janeiro, 2011. Disponível em: <https://ridi.ibict.br/bitstream/123456789/737/1/LeaBarrosDissertacao.pdf>. Acesso em: 12 jul. 2022
- BRAYNER, Aquiles Alencar. Entrevista com Aquiles Alencar Brayner [jul./dez. 2016]. Rio de Janeiro: **Acervo**, v. 29, n. 2, p. 9-15. Entrevista concedida a Dilma Cabral, Cláudia Lacombe Rocha e Rosely Rondinelli. Disponível em:

<http://revista.arquivonacional.gov.br/index.php/revistaacervo/article/view/725> Acesso em: 08 dez. 2021.

BRAYNER, Aquiles Alencar. UK Web Archive programme: a brief history of opportunities and challenges. **Rdbci: Revista Digital de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, [s.l.], v. 14, n. 2, p.318-333, 31 maio 2016. Universidade Estadual de Campinas. <http://dx.doi.org/10.20396/rdbci.v14i2.8645982>.

BRAYNER, Aquiles Alencar. Curadoria digital: novos modelos de participação pública na descrição de conteúdos em instituições culturais. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, v. 12, n. 1, p. 53-65, 14 ago. 2018. Biblioteca Central da UNB. <http://dx.doi.org/10.26512/rici.v11.n3.2018.10521>.

BRESSAN, Renato Teixeira. Dilemas da rede: Web 2.0, conceitos, tecnologias e modificações. **Anagrama**, v. 1, n. 2, p. 1-13, 18 mar. 2009. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/anagrama/article/view/35306>. Acesso em: 09 mar. 2022.

BOTTALLO, Marilúcia. **Diretrizes em documentação museológica**. In: Associação Cultural de amigos do Museu Casa de Portinari, Documentação e conservação de acervos museológicos: diretrizes. São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, p. 48-79, 2010. Disponível em: https://www.sisemsp.org.br/wp-content/uploads/2013/12/Documentacao_Conse rvacao_Acervos_Museologicos.pdf. Acesso em: 02 de fev. 2022.

CAPURRO, Rafael. Epistemologia e Ciencia da Informação. In: **ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO**, 5., 2003, Belo Horizonte. Anais [...] Belo Horizonte: Ancib, 2003. Disponível em: http://www.capurro.de/enancib_p.htm . Acesso em: 17 abr. 2022.

COUTINHO, Clara Pereira; BOTTENTUIT JUNIOR, João Batista. Blog e wiki: os futuros professores e as ferramentas da web 2.0. : Os Futuros Professores e as Ferramentas da Web 2.0. In: SIIE'2007 : ACTAS DO SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, 9., 2007, Porto. **Anais [...]** . Porto: Universidade do Minho, 2007. p. 199-204. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1822/7358>. Acesso em: 21 abr. 2022.

DIGITAL CURATION CENTRE. **What is digital curation?** 2004. Disponível em: <https://www.dcc.ac.uk/about/digital-curation>. Acesso em: 05 mar. 2022.

ESTÉS, Clarissa Pinkola. **Mulheres que correm com os lobos**: mitos e histórias do arquétipo da mulher selvagem. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

FABBRI, Angelica; MACHADO, Cecilia. **Informatização dos acervos dos museus como ferramenta de acesso**. In: Associação Cultural de amigos do Museu Casa de Portinari, Documentação e conservação de acervos museológicos: diretrizes. p. 26-29. São Paulo: Secretaria de Estado da Cultura de São Paulo, 2010. Disponível em: https://www.sisemsp.org.br/wp-content/uploads/2013/12/Documentacao_Conse rvacao_Acervos_Museologicos.pdf. Acesso em: 02 de mar, 2022.

FREIRE, Klara Martha Wanderley, SALES, Luana Farias, SAYÃO, Luis Fernando. (2020) Curadoria digital no contexto artístico e cultural: possibilidades de reuso de dados de arte. **Encontros Bibli**: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação, n.25, p.1-21. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/149140>. Acesso em: 12 ago. 2022.

GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo. (org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da Ufrgs, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GONÇALVES, José Luiz Costa Sousa; ASSIS, Juliana de. A indexação social enquanto prática de representação colaborativa da informação imagética: a construção da memória na plataforma Flickr. **Revista Conhecimento em Ação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 2, p.34-51, jul. 2016. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/rca/article/view/34>. Acesso em: 17 ago. 2022.

HERNÁNDEZ HERNÁNDEZ, Francisca. **Manual de la Museología**. Editorial Síntesis, 1994.

HENRIQUES, Rosali Maria Nunes. **Memória, museologia e virtualidade**: um estudo sobre o museu da pessoa. 2004. 187 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Museologia, Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Geografia, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Lisboa, 2004. Disponível em: <https://pesquisafacomufjf.files.wordpress.com/2013/06/memc3b3ria-museologia-e-virtualidade-um-estudo-sobre-o-museu-da-pessoa.pdf>. Acesso em: 20 maio 2022.

HIGGINS, Sarah. Digital curation: the emergence of a new discipline. **The International Journal of Digital Curation**, v.6, n. 2, 2011. Disponível em: <http://www.ijdc.net/index.php/ijdc/article/view/184> . Acesso em: 10 set. 2021.

HIGGINS, Sarah. The DCC Curation Lifecycle Model. **The International Journal of Digital Curation**, v. 3, n. 1, p. 134-140, fev. 2008. Disponível em: <http://www.ijdc.net/index.php/ijdc/article/viewFile/69/48>. Acesso em: 10 mar. 2022.

JORENTE, Maria José Vicentini. **Ciência da Informação**: mídias e convergência de linguagens na Web. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012. 170 p.

JORENTE, Maria José Vicentini; PADUA, Mariana Cantisani; SANTAREM SEGUNDO, José Eduardo. Criação de padrões na web semântica: perspectivas e desafios. **em Questão**, Porto Alegre, v. 23, n. 3, p.157-179, 21 ago. 2017. Faculdade de Biblioteconomia Comunicacao. <http://dx.doi.org/10.19132/1808-5245233.157-178>. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/70466>. Acesso em: 10 maio 2022.

JORENTE, Maria José Vicentini; SILVA, Stephanie Cerqueira ; PADUA, Mariana Cantisani. Digital Curation and Information Design in digital environments: women's museums panorama. **Transinformação**, v. 33, p. 1-14, 2021. <http://dx.doi.org/10.1590/2318-0889202133e210013>. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/tinf/a/YFsRxqLrjr6bX3hrQxBccGJ/?lang=en#>. Acesso em: 02 jun. 2022.

JORENTE, Maria José Vicentini; NAKANO, Natalia; BATISTA, Lucinéia da Silva; RODRIGUES, Nandia Letícia Freitas. O Design da Informação na criação de um modelo para o Museu Afro Brasil. **Brajis**, Marília, v.10, n. 2, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.36311/1981-1640.2016.v10n2.08.p65>. Acesso em: 10 dez. 2021.

JORENTE, Maria José Vicentini; KAHN, Karen. Histórias de vida como fato museal tratado pelo design da informação na curadoria digital no museu da pessoa. **Biblios** (Peru), n. 75, p. 16-24, 2019. DOI: 10.5195/biblios.2019.441 Acesso em: 06 set. 2022.

KHUN, Thomas Samuel. **A estrutura das revoluções científicas**. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

LE COADIC, Yves-François. **A Ciência da Informação**. 2. ed. Brasília: Briquet de Lemos, 2004. 124 p.

LE MOS, Joana Gusmão; NAKANO, Natalia; JORENTE, Maria José Vicentini. O paradigma pós custodial e sua representação no design da informação no sítio do arquivo nacional do reino unido. **Liinc em revista**, v. 10, n. 2, 2014. DOI: 10.18617/liinc.v10i2.736 Acesso em: 16 abr. 2022.

MALHEIRO, Armando; RIBEIRO, Fernanda. **Ciência da informação trans e interdisciplinar**: para a superação de equívocos... . In: MARQUES, M.; GOMES, L., *Ciência da informação: visões e tendências*. Imprensa da Universidade de Coimbra. Disponível em: https://sigarra.up.pt/flup/pt/pub_geral.pub_view?pi_pub_base_id=414775. Acesso em: 20 ago, 2022.

MIZIARA, Rosana. Experienciar museus: um olhar sobre o museu da pessoa. **Revista do Centro de Pesquisa e Formação**, São Paulo, p. 232-248, maio 2016. Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/files/artigo/f9afe4f5-a04c-4dab-9eb8-b0ee1e12dccb.pdf>. Acesso em: 03 jul. 2021.

MUSEU DA PESSOA. 2022. Disponível em: <https://museudapessoa.org/>. Acesso em: 01 jun. 2022.

MUSEU DA PESSOA. **TECNOLOGIA SOCIAL DA MEMÓRIA**: para comunidades, movimentos sociais e instituições registrarem suas histórias. 2009. Disponível em: <https://museudapessoa.org/pub-metodologia/cuarderno-de-formacion-tecnologia-social-de-la-memoria/>. Acesso em: 20 jun. 2022.

MUSEU DA PESSOA. Plano Museológico. São Paulo, 2019. 36 p.

NAKANO, Natalia. **Princípios do design da informação na curadoria digital de ambientes virtuais de aprendizagem sob a perspectiva da ciência da informação**. Orientadora: Maria José Vicentini Jorente. 2019. 165 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Faculdade de Filosofia e Ciências,

Universidade Estadual Paulista, Marília, 2019. Disponível em:
<https://repositorio.unesp.br/handle/11449/181518>. Acesso em: 09 set. 2021

NAKANO, Natalia; OLIVEIRA, João Augusto Dias Barreira e; JORENTE, Maria José Vicentini. Design thinking as a dynamic methodology for Information Science. **Information and Learning Science**, v.119, n.12, Nov. 2018. Disponível em:
<https://doi.org/10.1108/ILS-07-2018-0061>. Acesso em: 11 set. 2021.

NASCIMENTO, Jéssica Amorim. **Imagem na Web social**: o Instagram como objeto de estudo da Folksonomia. 2015. 86 f. TCC (Graduação) - Curso de Arquivologia, Departamento de Ciência da Informação, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2015.

O'REILLY, Tim. **What Is Web 2.0**: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 2005. Disponível em:
<http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html?page=1> . Acesso em: 10 jan. 2022.

ORTEGA, Cristina Dotta. Surgimento e consolidação da documentação: subsídios para compreensão da história da ciência da informação no Brasil. **Perspectivas em Ciência da Informação**, n. Especial, p. 59-79, 2009. Disponível em:
<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/199058>. Acesso em: 28 nov. 2022.

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. In: ANTOUN, H. (org.). **Web 2.0**: participação e vigilância na era da comunicação distribuída. participação e vigilância na era da comunicação distribuída. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008. p. 101-122.

RAFFERTY, Pauline Margaret. Tagging. In: HJØRLAND, Birger. **ISKO Encyclopedia of Knowledge Organization**. Isko, 2017. Disponível em:
<https://www.isko.org/cyclo/tagging#top>. Acesso em: 08 dez. 2022.

RIBEIRO, Fernanda. **O papel mediador da Ciência da Informação na construção da sociedade em rede**. 2009. João Pessoa: Ideia. 2009. Disponível em:
<http://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/26612>. Acesso em: 15 abr. 2021.

ROBREDO, Jaime. **Da Ciência da Informação revisitada aos sistemas humanos de informação**. Brasília: Thesaurus; Ssr Informações, 2003. 246 p.

SANTOS, Elisângela Vilela dos. A ciência da informação no contexto do paradigma pós-custodial e da pós-modernidade. **Páginas A&B, Arquivos e Bibliotecas (Portugal)**, n. 10, p. 3-16, 2018. Disponível em:
<http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/109275>. Acesso em: 16 abr. 2022.

SANTOS, Thayse Natália Cantanhede. **Curadoria digital**: o conceito no período de 2000 a 2013. 2014. 165 f., il. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação)—Universidade de Brasília, Brasília, 2014. Disponível em:
<http://repositorio.unb.br/handle/10482/17324>. Acesso em: 14 mar. 2022.

SANTOS, Helenilza Santana; OLIVEIRA, Juliana Rodrigues; LIMA, Jéssica Santana. Folksonomia: representação da informação na web. **Revista Bibliomar**, v. 16, n. 1, p. 105-114, 2017. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/126361>. Acesso em: 20 maio 2021.

SARACEVIC, Tefko. Ciência da informação: origem, evolução e relações. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p.41-62, jan. 1996. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/235/22>. Acesso em: 03 maio 2022.

SAYÃO, Luis Fernando; SALES, Luana Farias. (2012). Curadoria digital: um novo patamar para preservação de dados digitais de pesquisa. **Informação & Sociedade: Estudos**, n.22, v.3, 2012. Disponível em <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/ies/article/view/12224>. Acesso em: 26 jan. 2021

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.

SMIT, Johanna Wilhelmina. Archivología, biblioteconomía y museología: semejanzas y diferencias. **Ciencias de la Información** (Cuba), v. 30, n. 3, p. 3-10, 1999. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/58802>. Acesso em: 26 nov. 2022.

SMIT, Johanna Wilhelmina. Arquivologia, Biblioteconomia e Museologia: o que agrega estas atividades profissionais e o que as separa?. **Revista brasileira de biblioteconomia e documentação**, v. 1, n. 2, p. 27-36, 2000Tradução . . Disponível em: <https://rbbd.febab.org.br/rbbd/article/view/399/373>. Acesso em: 26 nov. 2022.

SOUZA, Gabriela de Oliveira. **O design da informação na curadoria digital: catalogação colaborativa de acervo por meio de linguagem natural e folksonomia**. Universidade Estadual Paulista (Unesp), 2020. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/215324>.

SUNDSTRÖM, Admeire da Silva Santos; MORAES, João Batista Ernesto de. Bookshelf tour: categorização do conhecimento a partir do discurso coletivo dos booktubers. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p. 13–38, 2019. DOI: 10.19132/1808-5245252.13-38. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/EmQuestao/article/view/82898>. Acesso em: 2 set. 2022.

VIGNOLI, Richele Grence; ALMEIDA, Patrícia Ofélia Pereira de; CATARINO, Maria Elisabete. Folksonomias como ferramenta da organização e representação da informação. **Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação**, v. 12, n. 2, p. 120-135, 2014. DOI: 10.20396/rdbci.v12i2.1606 Acesso em: 20 maio 2022.

WAGENSBERG, Jorge. **Principios fundamentales de la museología científica moderna**. B.M M, n. 55, p. 22-24, abr./jun. 2001. Disponível em:

https://ocw.ehu.eus/pluginfile.php/53801/mod_resource/content/1/Wagensberg_2001.pdf. Acesso em: 03 jun. 2022.

WAGENSBERG, Jorge. O MUSEU “TOTAL”, UMA FERRAMENTA PARA A MUDANÇA SOCIAL. In: **CONGRESSO MUNDIAL DE CENTROS DE CIÊNCIA**, 4., 2005, Rio de Janeiro. Textos provocativos. Rio de Janeiro, 2005. p. 1-19. Disponível em: <https://www.museudavida.fiocruz.br/4scwc/Texto%20Provocativo%20-%20Jorge%20Wagensberg.pdf>. Acesso em: 20 jul. 2022.

WAL, Thomas Vander. **Explaining and Showing Broad and Narrow Folksonomies**. 2005. Disponível em: <https://www.vanderwal.net/random/entrysel.php?blog=1635>. Acesso em: 26 abr. 2022.

WAL, Thomas Vander. **Folksonomy**. 2007. Disponível em: <http://www.vanderwal.net/folksonomy.html>. Acesso em: 03 jan. 2018.

YAMAOKA, Eloi Juniti. Ontologia para mapeamento da dependência tecnológica de objetos digitais no contexto da curadoria e preservação digital. **Atoz: novas práticas em informação e conhecimento**, Curitiba, v. 1, n. 2, p.65-78, 21 nov. 2012. Universidade Federal do Paraná. <http://dx.doi.org/10.5380/atoz.v1i2.41313>. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/atoz/article/view/41313>. Acesso em: 08 maio 2021.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2001.

YU, Wei; CHEN, Junpeng. Enriching the library subject headings with folksonomy. *The Electronic Library*, v. 38, n. 2, p. 297-315, 25 mar. 2020. **Emerald**. <http://dx.doi.org/10.1108/el-07-2019-0156>. Disponível em: <https://www-emerald.ez87.periodicos.capes.gov.br/insight/content/doi/10.1108/EL-07-2019-0156/full/html>. Acesso em: 03 abr. 2021.

APÊNDICE – Roteiro de observação do *site* do Museu da Pessoa

1. Quais são as páginas presentes no *site*?

- Página inicial
 - Destaques
 - Histórias
 - Exposições
 - Programação
 - Contato
- Sobre
 - O que é
 - Impacto do museu
 - O que fazemos
 - Linha do tempo
 - Transparência
 - Programação
 - Notícias
- Histórias
 - Todas as histórias
 - Temas
 - Imagens
- Exposições
- Educativo
 - Sobre o educativo
 - Para educadores
 - Publicações sobre metodologia
 - Cursos
 - Seja um núcleo
- Apoie
 - Como apoiar
 - Empresas e organizações
 - Parcerias
 - Pessoas
 - Voluntariado
- Conte sua história
- Monte sua coleção

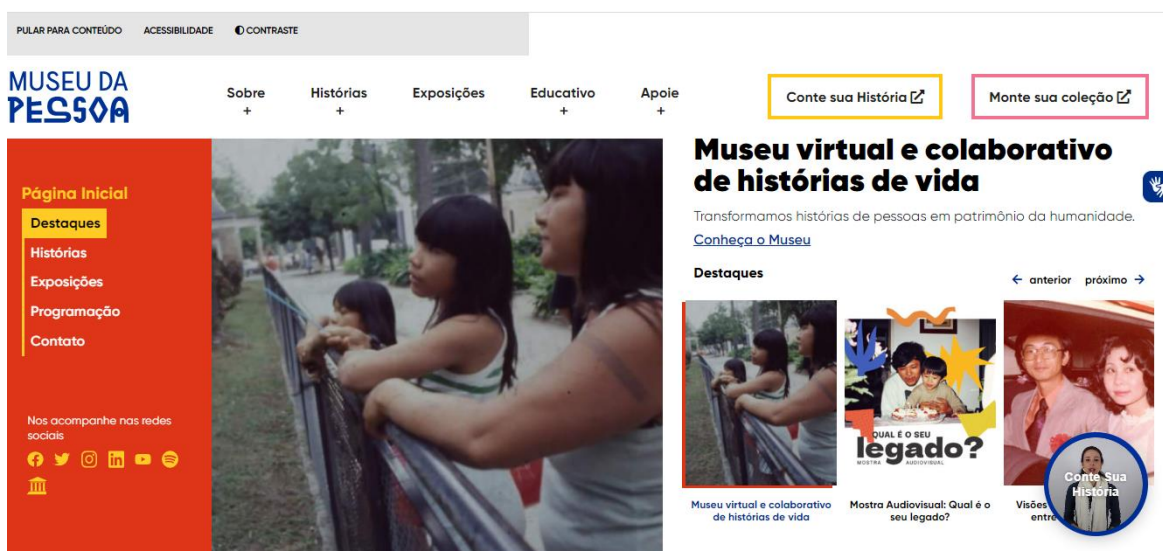
2. Quais são os principais elementos presentes em cada uma delas?

Página inicial

- Página subdividida em 6 seções: Destaques; Histórias; Exposições; Programação; Contato;



- Destaques: exposições e notícias mais recentes do Museu;



- Histórias: apresentação de algumas histórias e direcionamento para o acervo. Dado importante: acervo composto por 19577 histórias e 44638 imagens.



- Exposições: apresentação das exposições “em cartaz” no museu.



- Programação: programação geral do museu.



- Contato: espaço para enviar mensagens à equipe do Museu, para tirar dúvidas (eles respondem rápido e são muito atenciosos); também apresenta o endereço da sede física administrativa do Museu, a Casa Museu da Pessoa.



- Também apresenta os links para as redes sociais do Museu da Pessoa:
 - Facebook: <https://www.facebook.com/museudapessoa>
 - Twitter: <https://twitter.com/museudapessoa>
 - Instagram: <https://www.instagram.com/museudapessoa/>
 - LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/museudapessoa/>
 - YouTube: https://www.youtube.com/channel/UCh5_qzr_ifj9bN7HfY52qBg
 - Spotify: https://open.spotify.com/show/3dCRhSQo7xw7re1W3Qk1Lk?si=k4ZgYInDSIS1vC_8ZMRofQ&nd=1

- Google Arts & Culture:

<https://artsandculture.google.com/partner/museudapessoa>



- Receba novidades por e-mail: campos para cadastro.

Receba novidades por e-mail:

*Campos obrigatórios

Nome completo	E-mail	Inscriva-se
---------------	--------	-------------

Sobre

- Página subdividida em 7 subpáginas: O que é; Impacto do Museu; O que fazemos; Linha do tempo; Transparência; Programação; Notícias.

**MUSEU DA
PESSOA**

Sobre

O que é

- Impacto do Museu
- O que fazemos
- Linha do tempo
- Transparência
- Programação
- Notícias

- O que é: caracteriza a instituição e especifica sua missão, visão e valores.

PULAR PARA CONTEÚDO ACESSIBILIDADE CONTRASTE

MUSEU DA PESSOA

Sobre + Histórias + Exposições + Educativo + Apoie +

Conte sua História Monte sua coleção

Página Inicial | Sobre | O que é

Sobre

O que é

Impacto do Museu
O que fazemos
Linha do tempo
Transparência
Programação
Notícias

Nos acompanhe nas redes sociais

f t i l n y

O que é

O Museu da Pessoa é um museu virtual e colaborativo de histórias de vida aberto à participação de toda pessoa.

Aqui você pode contar sua história, organizar suas próprias coleções e conhecer histórias de pessoas de todas idades, raças, credos, profissões do Brasil.

Fundado em 1991, o Museu da Pessoa acredita que contar, escutar, conhecer e preservar histórias de vida pode mudar seu jeito de ver o mundo.

Acesse nosso manifesto



**Toda história importa.
Toda história vale a pena.**

Missão

Transformar a história de toda e qualquer pessoa em patrimônio da humanidade;

Visão

Ser um museu em cada mão;

Valores

Escuta. Democratização da memória. Protagonismo. Colaboração. Justiça social;

- Impacto do museu: descrição do impacto social e cultural do Museu - como ele transformou a vida dos que acessam e compartilham suas histórias.

PULAR PARA CONTEÚDO ACESSIBILIDADE CONTRASTE

MUSEU DA PESSOA

Sobre + Histórias + Exposições + Educativo + Apoie +

Conte sua História Monte sua coleção

Página Inicial | Sobre | Impacto do Museu

Sobre

O que é
Impacto do Museu
O que fazemos
Linha do tempo
Transparência
Programação
Notícias

Nos acompanhe nas redes sociais

Impacto do Museu

Em pesquisa realizada entre 2018 e 2020 com usuários da plataforma e pessoas formadas na tecnologia social de memória, constatou-se que o contato com uma história de vida pode contribuir com o combate à intolerância.

A partir dos indicadores levantados, é possível afirmar que todas as pessoas atribuíram ao contato com histórias de vida do Museu da Pessoa um ou mais tipos de mudança em sua forma de pensar ou agir.

Acesse o Relatório de Avaliação de Impacto



98,9%
ampliou sua **empatia**
com as pessoas em sua
diversidade

98%
percebeu sua
relevância social e se
sentiu motivada a
intervir socialmente
contra a intolerância

97,7%
aprimorou sua
qualidade de **escuta**

90,8%
intensificou seus
vínculos com as
pessoas com quem
convive

Colaborativo em sua essência, o Museu da Pessoa tem um público engajado e participativo.

+4.5 MILHÕES
de pageviews nos últimos 3 anos

+4 MIL
de histórias enviadas por usuários

+60 MIL
pessoas formadas pela tecnologia social da memória

200+
coleções criadas por usuários

O acervo do Museu da Pessoa

Hoje, o Museu da Pessoa possui um acervo 100% digitalizado que apresenta, sob uma perspectiva humana, íntima e diversa, as inúmeras experiências de vida, costumes, emoções, conflitos e desafios de brasileiros e brasileiras de todas as idades, raças, religiões, classes e regiões do país. [Explore o acervo](#)



+18 MIL
histórias de vida

+60 MIL
fotos e documentos

+16 MIL
horas de conteúdo audiovisual

+500
projetos

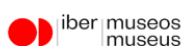
+100
exposições físicas e virtuais

+90
publicações



Reconhecimentos

O trabalho do Museu da Pessoa é reconhecido em diferentes esferas. Já foram **16 prêmios** recebidos nas áreas de memória empresarial, inclusão digital e educação.



Voluntariado

Em 2019, o Museu da Pessoa retomou o seu programa de voluntariado.

[Conheça o programa](#) →

+400
voluntários

1.200
histórias revisadas

6.300
horas de dedicação

- O que fazemos: descreve as linhas de ação e os projetos desenvolvidos pelo Museu da Pessoa nos últimos 30 anos, sendo estes:
 - Programação cultural
 - Programa Conte Sua História

- Publicações
- Exposições
- Centros de Memória
- Projetos Temáticos
- Legado Familiar
- Projetos Educativos
- Memória Organizacional
- Memória e Território
- Multiplicação e Redes

PULAR PARA CONTEÚDO ACESSIBILIDADE CONTRASTE

MUSEU DA PESSOA

Sobre Histórias Exposições Educativo Apoie

Conte sua História Monte sua coleção

Página Inicial | Sobre

Sobre

O que é

Impacto do Museu

O que fazemos

Linha do tempo

Transparência

Programação

Notícias

O que fazemos

O Museu da Pessoa tem um amplo portfólio que reúne diferentes iniciativas de registro, preservação e disseminação de histórias de vida.

Conheça nossas linhas de ação e explore os projetos que realizamos nos últimos 30 anos.




- Linha do tempo: história do Museu da pessoa, desde 1991, ano de sua fundação, até 2021; é possível navegar de acordo com o ano.

PULAR PARA CONTEÚDO ACESSIBILIDADE CONTRASTE

MUSEU DA PESSOA

Sobre Histórias Exposições Educativo Apoie

Conte sua História Monte sua coleção

Página Inicial | Sobre | Linha do tempo

Sobre

O que é

Impacto do Museu

O que fazemos

Linha do tempo

Transparência

Programação

Notícias

Linha do tempo

O Museu da Pessoa nasceu para o mundo ao final de 1991, quando, no MIS, em São Paulo, a exposição Memória & Migração inaugurou um espaço para que toda e qualquer pessoa pudesse contar sua história.

A ideia havia nascido lá pelos idos de 89, em meio à gravação de 200 horas de histórias de vida de judeus imigrantes vindos das mais variadas regiões do mundo. Este projeto – Heranças e Lembranças: imigrantes judeus no Rio de Janeiro – resultou em um livro, uma exposição no Museu Histórico Nacional do Rio de Janeiro e um acervo composto por pastas com a história de cada entrevistado. Ao final do projeto, D. Matilde Lajta, judia austríaca de 86 anos disse: "preciso agradecer a vocês por este projeto. Porque agora sei que já posso morrer. Tive uma vida interessante, marido, filhas, netos...mas agora sei que minha vida, àquela história que é só minha mesmo, minha alma, agora sei que vai ficar."

Nos acompanhe nas

Navegue pelos anos da nossa história:

Selecione um ano para navegar ^			
1991	1992	1993	1994
1995	1996	1997	1998
1999	2000	2001	2002
2003	2004	2005	2006
2007	2008	2009	2010
2011	2012	2013	2014
2015	2016	2017	2018
2019	2020	2021	

- **Transparência:** disponibiliza documentos institucionais, o plano museológico, relatórios de atividades e demonstrativos financeiros.

PULAR PARA CONTEÚDO ACESSIBILIDADE CONTRASTE

MUSEU DA PESSOA

Sobre + Histórias + Exposições + Educativo + Apoie +

Conte sua História Monte sua coleção

Página Inicial | Sobre | **Transparência**

Sobre

- O que é
- Impacto do Museu
- O que fazemos
- Linha do tempo
- Transparência**
- Programação
- Notícias

Transparência

O Museu da Pessoa, enquanto uma organização social sem fins lucrativos, preza pela transparência em todos os processos que garantem o seu funcionamento integral. Compartilhamos com a sociedade os documentos abaixo e estamos à disposição através do email atendimento@museudapessoa.org.

Documentos Institucionais

Nos acompanhe nas

- **Programação:** divulgação de eventos e exposições do Museu.

PULAR PARA CONTEÚDO ACESSIBILIDADE CONTRASTE

MUSEU DA PESSOA

Sobre Histórias Exposições Educativo Apoie

Conte sua História Monte sua coleção

Página Inicial | Sobre | Programação

Sobre

O que é
Impacto do Museu
O que fazemos
Linha do tempo
Transparência
Programação
Notícias

Programação

Qual é o seu legado?

Esta é a pergunta que o Museu da Pessoa faz ao completar 30 anos. Essa é a pergunta que busca responder e estender, por meio de sua programação, a cada pessoa e a sociedade brasileira.

Em 2022 a programação buscará provocar esta reflexão individual e coletivamente, assim como discutir o que é legado para grupos diversos e o que podemos aprender com os povos originais sobre a relação da sociedade contemporânea com a Terra e todos os seres que nela habitam.

Faça o download dos folders de programações passadas:

Nos acompanhe nas

Selecione um ano para download

- Notícias: divulgação das notícias mais recentes do Museu.

PULAR PARA CONTEÚDO ACESSIBILIDADE CONTRASTE

MUSEU DA PESSOA

Sobre Histórias Exposições Educativo Apoie

Conte sua História Monte sua coleção

Página Inicial | Notícias

Notícias

Acompanhe aqui todas as novidades do Museu, dos nossos parceiros e do universo das histórias de vida.

MUSEU DA PESSOA 30 anos

QUAL É O SEU legado? MOSTRA AUDIOVISUAL

PESSOA 30 anos EXPOSIÇÃO VIRTUAL VISÕES DO OUTRO DIÁLOGOS ENTRE BRASIL E CHINA

MUSEU DA PESSOA

Histórias

- Página subdividida em 3 subpáginas: Todas as histórias; Temas; Imagens.



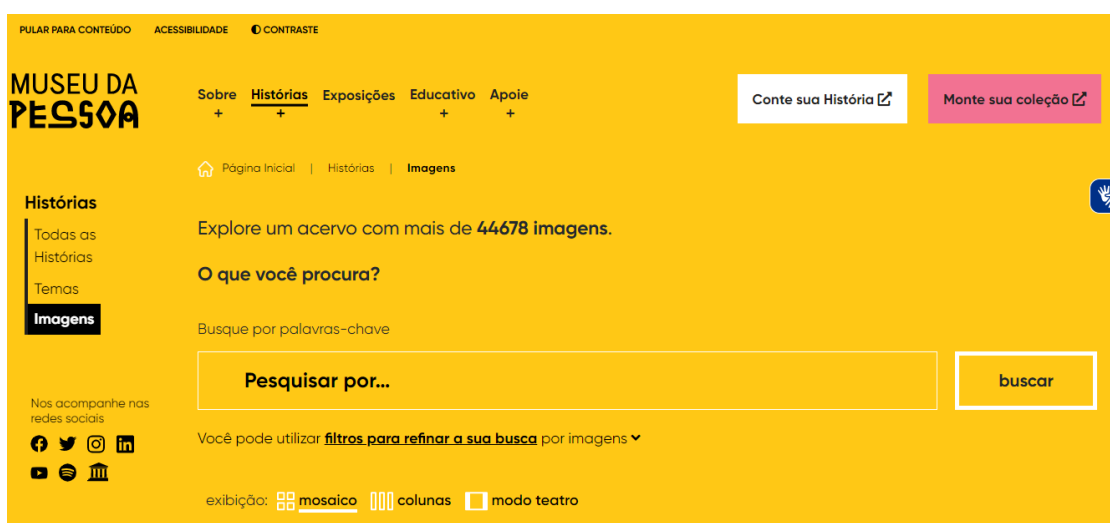
- Todas as histórias: acesso ao acervo do Museu da Pessoa.



- Temas: acesso ao acervo dividido em temáticas; os temas são trocados periodicamente.

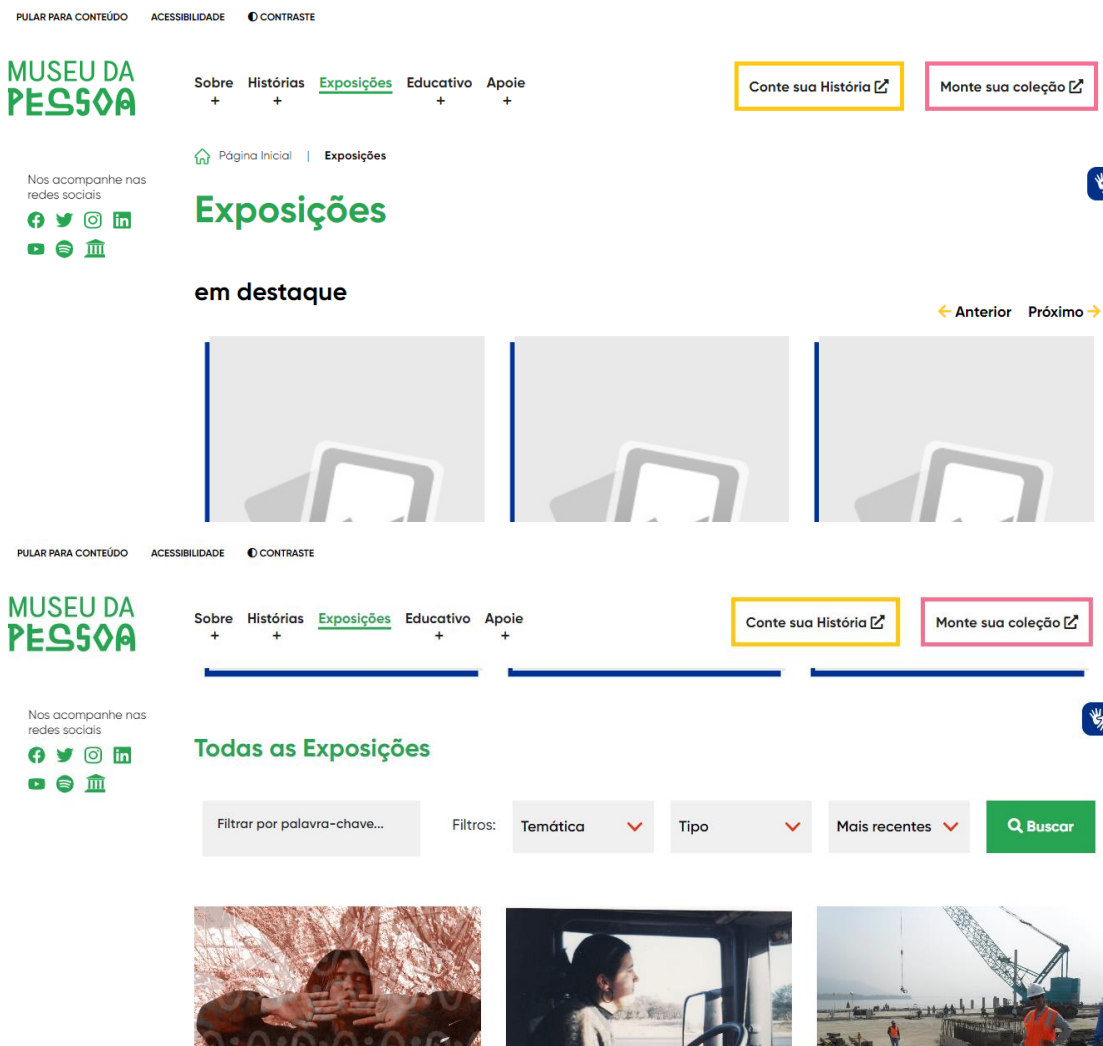


- Imagens: acesso ao acervo imagético do Museu da Pessoa.



Exposições:

- Página que apresenta as exposições realizadas pelo Museu da Pessoa.
- É possível filtrar a busca por palavra-chave, temática, tipo e por exposições mais recentes.



Educativo:

- Página composta por 5 subpáginas: Sobre o educativo; Para educadores; Publicações sobre metodologia; Cursos; Seja um núcleo.

MUSEU DA PESSOA

Educativo

Sobre o Educativo

Para educadores
Publicações sobre metodologia
Cursos
Seja um Núcleo

- Sobre o educativo: informações sobre a metodologia do Museu - a tecnologia social da memória - e como ela pode ser aplicada por diferentes profissionais em qualquer instituição.

PULAR PARA CONTEÚDO ACESSIBILIDADE CONTRASTE

MUSEU DA PESSOA

Sobre + Histórias + Exposições **Educativo +** Apoie +

Conte sua História  Monte sua coleção 

 Página Inicial |  Educativo | **Sobre o Educativo**

Educativo

Sobre o Educativo

Para educadores
Publicações sobre metodologia
Cursos
Seja um Núcleo

Sobre o Educativo

O educativo do Museu da Pessoa fomenta o uso das histórias de vida e das metodologias do museu para apoiar professores, facilitadores, educadores comunitários e de museus, além de profissionais da educação.

A área nasceu com a visão de que toda pessoa, grupo, comunidade, instituição, grupo social podem ser produtores, guardiões e disseminadores de narrativas de vida.

As metodologias de produção, preservação e



O Educativo orienta, apoia, media, propõe, ensina, provoca a reflexão e instiga a construção de novas percepções da história e do conhecimento.

A área é composta por profissionais que, ao longo dos anos, vêm se dedicando à realização de projetos de formação, cursos e ações educativas em projetos de iniciativas para a pesquisa e de uso do acervo para a ampliação de conhecimentos, melhor compreensão da história e transformação pessoal e social.

Para mais informações, entre em contato pelo email educativo@museudapessoa.org.

Confira alguns conteúdos que preparamos:

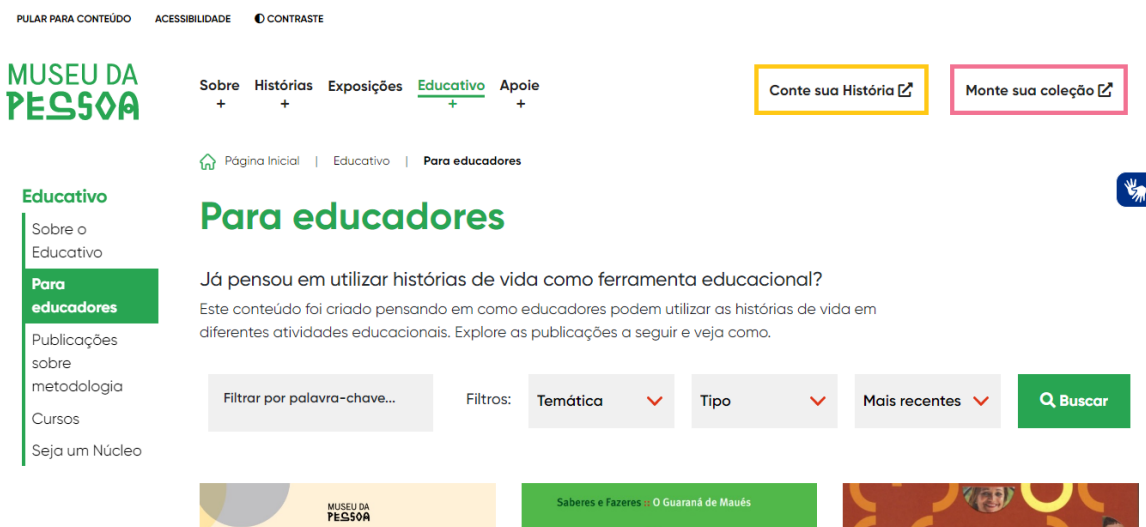
Para educadores

Publicações sobre metodologia

Cursos

Seja um Núcleo do Museu da Pessoa

- Para educadores: exemplos de como os educadores podem utilizar o acervo do Museu.



- Publicações sobre metodologia: publicações sobre a Tecnologia Social da Memória, metodologia utilizada pelo Museu da Pessoa.



- Cursos: cursos online e gratuitos ofertados pelo Museu da Pessoa.

PULAR PARA CONTEÚDO ACESSIBILIDADE CONTRASTE

MUSEU DA
PESSOA

Sobre + Histórias + Exposições **Educativo +** Apoie +

Conte sua História

Monte sua coleção

Página Inicial | Educativo | **Cursos**

Educativo

Sobre o Educativo

Para educadores

Publicações sobre metodologia

Cursos

Seja um Núcleo

Cursos

Nossos cursos têm como objetivo compartilhar as metodologias do museu e contribuir para a disseminação de conhecimentos relacionados à transformação de histórias de vida em patrimônio da humanidade. Os nossos cursos online oferecem conteúdo interativo em áudio, texto, imagens e vídeos, criado por especialistas de diversas áreas.

Conheça nossos cursos e participe:



Núcleo Museu da Pessoa em Escolas Públicas de Ensino Médio

O curso foi desenvolvido para fomentar a prática permanente de registro, organização e socialização da memória e de histórias de vida. Com este enfoque esperamos que cada escola se compreenda como um museu, um museu vivo, dinâmico e feito por pessoas. Por isso, a proposta é que cada escola construa seu Núcleo Museu da Pessoa

[Acessar o curso](#)



Formação de formadores no uso da Tecnologia Social da Memória

Desde 2001, o Museu da Pessoa oferece cursos e projetos de formação presenciais e a distância para difundir sua metodologia para organizações sociais, escolas e grupos comunitários interessados em serem produtores, guardiões e disseminadores de histórias. Este é um curso para interessados em se tornar formadores na Tecnologia Social da Memória para realizar projetos de memória com um grupo.

[Acessar o curso](#)



Criação de Núcleos Museu da Pessoa – GRATUITO

[Curso gratuito] Os Núcleos Museu da Pessoa são iniciativas autônomas, que desenvolvem projetos de memória e promovem ações locais e contínuas de produção, preservação e disseminação de histórias de vidas. Neste curso vamos mostrar que criar um núcleo do Museu da Pessoa pode ser simples, relevante e conectado com o propósito do seu trabalho.

[Acessar o curso](#)

- Seja um núcleo: informações sobre os núcleos do Museu e como se tornar um núcleo.

PULAR PARA CONTEÚDO ACESSIBILIDADE CONTRASTE

MUSEU DA
PESSOA

Sobre + Histórias + Exposições **Educativo +** Apoie +

Conte sua História

Monte sua coleção

Página Inicial | Educativo | **Seja um Núcleo**

Educativo

Sobre o Educativo

Para educadores

Publicações sobre metodologia

Cursos

Seja um Núcleo

Nos acompanhe nas redes sociais



Seja um Núcleo

O Museu da Pessoa busca colaborar com a construção de novos valores na sociedade, reconhecendo a experiência de todas as pessoas como referência de nossa memória coletiva.

Já pensou em multiplicar essa iniciativa em sua comunidade ou na sua organização e contribuir com a missão de transformar a história de vida de toda e qualquer pessoa em patrimônio da humanidade?

Um Núcleo Museu da Pessoa promove ações locais de captação, preservação e disseminação de histórias de vidas. Ser um núcleo é ser localmente responsável pela democratização da memória social, utilizando seus acervos de histórias para promover ações de caráter colaborativo, envolvendo a comunidade onde atuam. Os núcleos são iniciativas autônomas, que têm como escopo atuar em territórios, comunidades e temáticas específicas.



Por que se tornar um Núcleo Museu da Pessoa?



Sentimento de pertencimento

Fortaleça o sentimento de pertencimento da comunidade por meio das atividades do seu núcleo.



Tecnologia Social da Memória

Aprenda com as diferentes metodologias praticadas pelo Museu da Pessoa.



ODS

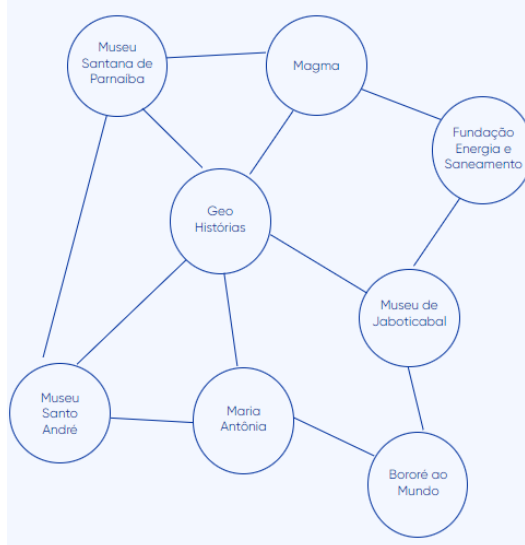
As histórias de vida contribuem diretamente com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável.



Rede de Núcleos

Participe de rede de Núcleos Museu da Pessoa.

Quem faz parte da rede de Núcleos?



Apoie:

- Página composta por 5 subpáginas: Como apoiar; Empresas e organizações; Parcerias; Pessoas; Voluntariado.

**MUSEU DA
PESSOA**

Apoie

Como apoiar

Empresas e
Organizações
Pessoas
Parcerias
Voluntariado

- Como apoiar: instruções sobre como fazer doações para o Museu e explicações sobre as categorias de apoio: empresas e organizações; pessoas; parceiros corporativos; voluntariado.

PULAR PARA CONTEÚDO ACESSIBILIDADE CONTRASTE

MUSEU DA PESSOA

Sobre + Histórias + Exposições + Educativo + Apoie +

Conte sua História  Monte sua coleção 

Página Inicial | Apoie | Como apoiar

Como apoiar

Contribua para o desenvolvimento de um museu cada vez mais acessível, diverso e plural.

O Museu da Pessoa é uma associação sem fins lucrativos, cuja existência depende tanto do apoio de empresas e organizações, quanto do envolvimento de pessoas como você. **Apoie o Museu da Pessoa e faça parte dessa história.**

Doe agora como pessoa física

Nos acompanhe nas redes sociais

- Empresas e organizações: instruções para que empresas e organizações possam contribuir com o Museu da Pessoa.

MUSEU DA PESSOA

Sobre + Histórias + Exposições + Educativo + Apoie +

Conte sua História  Monte sua coleção 

Página Inicial | Apoie | Empresas e Organizações

Empresas e Organizações

Saiba de que forma patrocinar a programação e projetos do Museu da Pessoa e entenda os benefícios que sua empresa e/ou organização pode ter ao associar sua marca ao nosso Museu.

Para consultas, envio de briefing ou solicitação de orçamentos, entre em contato pelo email comercial@museudapessoa.org

Recursos Diretos expandir ▼

Patrocínio via Leis de Incentivo expandir ▼

Doações e Funding expandir ▼

Nos acompanhe nas redes sociais

- Parcerias: divulgação das instituições parceiras do Museu.

MUSEU DA PESSOA

Sobre + Histórias + Exposições + Educativo + Apoie +

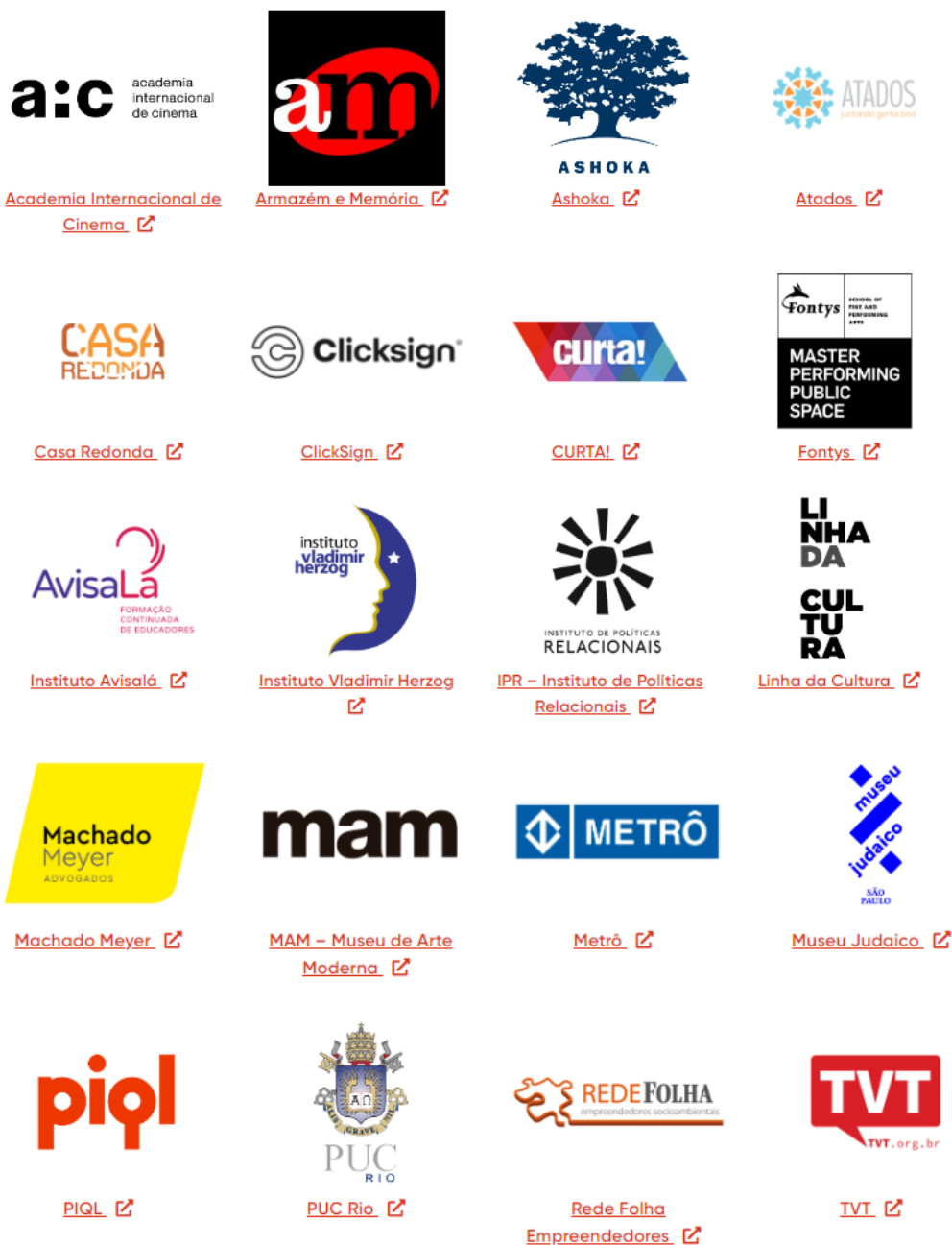
Conte sua História  Monte sua coleção 

Página Inicial | Apoie | Parcerias

Parcerias

O Museu da Pessoa desenvolve parcerias nas áreas de museologia, comunicação, educação, tecnologia e outras frentes com diversas instituições alinhadas com nossa missão de transformar a história de vida de toda e qualquer pessoa em patrimônio da humanidade.

Para saber mais, entre em contato conosco pelo e-mail parcerias@museudapessoa.org



- Pessoas: instruções sobre como as pessoas podem colaborar com o Museu; há duas formas de colaboração: doação e compartilhamento do acervo.

Apoie

Como apoiar

Empresas e
Organizações**Pessoas**

Parcerias

Voluntariado

Nos acompanhe nas
redes sociais

Pessoas

Você pode contribuir com a continuidade do trabalho do Museu da Pessoa por meio de diferentes tipos de doações.

Amigo Museu da Pessoa

expandir ▼

Doe seu IR – PRONAC

expandir ▼

Doe seu IPTU – PROMAC

expandir ▼

Apoie

Como apoiar

Empresas e
Organizações**Pessoas**

Parcerias

Voluntariado

Doe sua influência

Você também pode apoiar o Museu espalhando nosso acervo por aí!

Abaixo, separamos alguns kits com artes e textos personalizados para você publicar na rede social que preferir (Instagram, Facebook, Twitter e, inclusive, WhatsApp).

Para baixar a imagem em resolução compatível com as redes sociais, clique no botão **"Baixar imagem"**.

Deixamos o texto do post pronto para você copiar e colar na rede social que preferir. Para acessar o conteúdo, clique no botão **"Acessar texto para o post"**.

- Voluntariado: instruções sobre a inscrição para trabalho voluntário no Museu da Pessoa.

Apoie

Como apoiar

Empresas e
Organizações

Pessoas

Parcerias

VoluntariadoNos acompanhe nas
redes sociais

Voluntariado

Já pensou em contribuir com a missão de transformar histórias de vida de toda e qualquer pessoa em patrimônio da humanidade?

Se pensarmos a imensidão de um acervo com cerca de 20 mil histórias de vida e 60 mil imagens, não é necessário dizer quanto trabalho é tratar e disponibilizar todo esse conteúdo. Foi pensando nisso, e percebendo a interação crescente dos usuários, que o Museu da Pessoa decidiu criar um programa de voluntariado.





VOLUNTARIADO MUSEU DA PESSOA

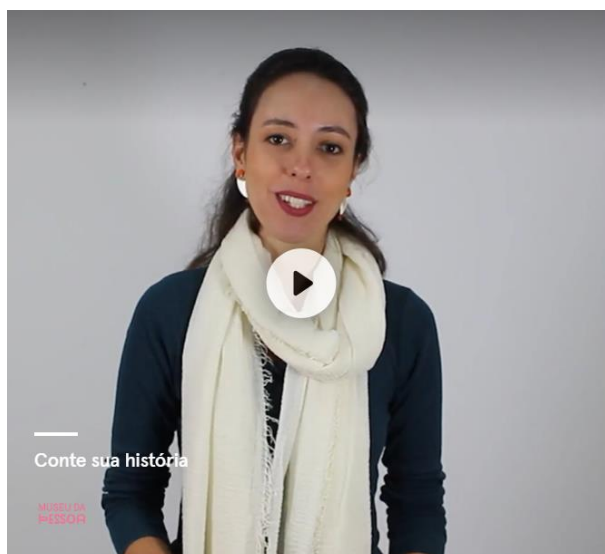
Olá, tudo bem?

Agradecemos muito seu interesse em fazer parte do programa de voluntariado do Museu da Pessoa. Ficamos muito felizes que você nos escolheu para compartilhar seu tempo e habilidade!

Se pensarmos a imensidão de um acervo com cerca de 20 mil histórias de vida e 60 mil imagens, não é necessário dizer quão trabalhoso é tratar e disponibilizar todo esse conteúdo. Foi pensando nisso, e percebendo a interação crescente dos usuários, que o Museu da Pessoa decidiu criar, em 2014, um programa de voluntariado voltado inicialmente ao tratamento de seu acervo. Conheça mais sobre o Museu da Pessoa e nosso programa de voluntariado [clcando aqui](#).

Conte sua história:

- Página em que os internautas podem enviar suas histórias de vida.
- Permite gravação de vídeo e áudio por meio da própria plataforma, ou o envio de gravações.
- Também permite a escrita do texto direto na plataforma.



Como você gostaria de responder?



Você pode praticar antes de enviar

Como você gostaria de responder?



👉 Você pode praticar antes de enviar

Monte sua coleção:

- Permite que os internautas sejam curadores de conteúdos e criem suas próprias coleções.

Monte sua Coleção de Histórias, Vídeos ou Imagens

Além de contar sua história e de conhecer a de outras pessoas, no acervo do Museu da Pessoa você também pode se tornar um curador!

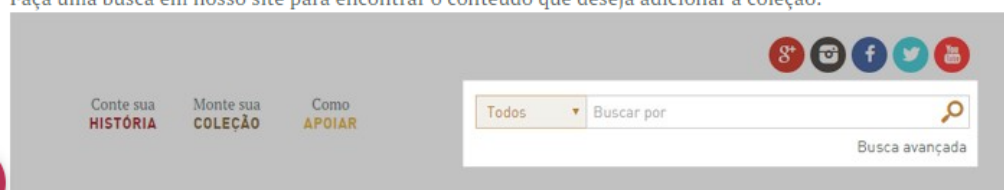
É possível criar uma coleção de histórias, vídeos e imagens. Para isso, basta definir um tema para sua coleção e encontrar o conteúdo em nosso acervo.

COMO MONTAR SUA COLEÇÃO

Escolha um tema. Você pode reunir histórias de amor, fotos de casamentos, vídeos sobre futebol ou simplesmente as histórias que mais gosta. Use a criatividade.

Defina qual tipo de conteúdo você quer: a coleção pode ser de histórias, ou apenas de vídeos ou imagens. Você decide!

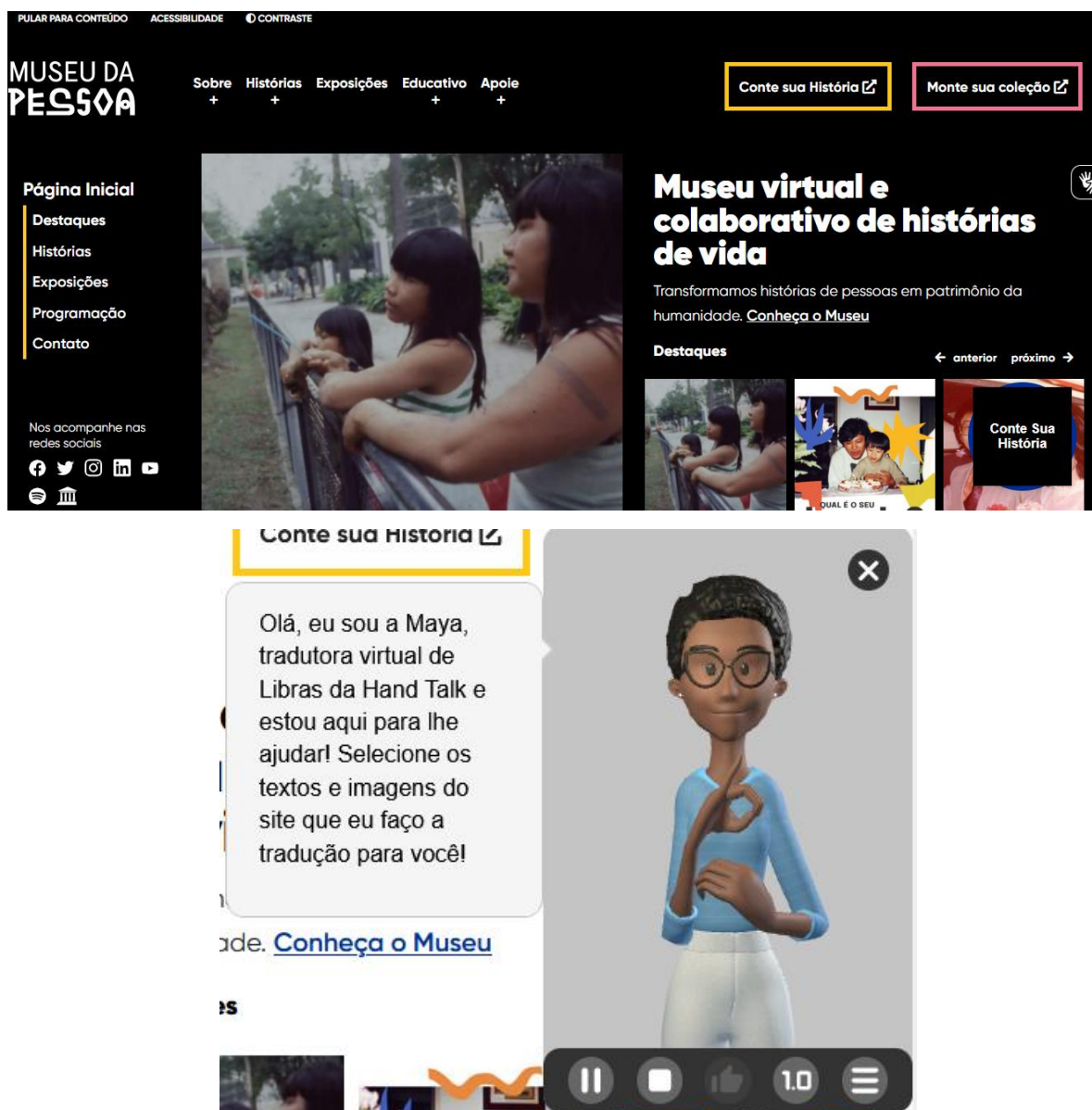
Faça uma busca em nosso site para encontrar o conteúdo que deseja adicionar à coleção.



3. Como é a disposição do conteúdo das páginas?

- Textos explicativos;
- Grande quantidade de imagens;
- Linguagem simples;
- Textos com fontes em tamanho legível;
- Menus visíveis e de fácil localização;

- Recursos de acessibilidade: botão de contraste que altera as cores do site; tradução em libras



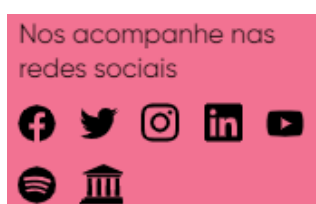
- O site está passando por uma migração de sistema - do sistema Shiro para um sistema 100% autoral e desenvolvido em PHP.

4. O site possui links para as mídias sociais do Museu?

Sim.

- Facebook: <https://www.facebook.com/museudapessoa>
- Twitter: <https://twitter.com/museudapessoa>
- Instagram: <https://www.instagram.com/museudapessoa/>
- LinkedIn: <https://www.linkedin.com/company/museudapessoa/>

- YouTube:
https://www.youtube.com/channel/UCh5_qzr_ifj9bN7HfY52qBg
- Spotify:
https://open.spotify.com/show/3dCRhSQo7xw7re1W3Qk1Lk?si=k4ZgYjnDSIS1vC_8ZMRofQ&nd=1
- Google Arts & Culture:
<https://artsandculture.google.com/partner/museudapessoa>



5. Como o internauta pode interagir com o conteúdo do *site*?

O internauta pode interagir por meio da página **Monte sua Coleção**. É possível criar coleções com as histórias presentes no *site*:

 A screenshot of a web form titled "1 ★ Adicionar a uma coleção". The form has a text input field labeled "Digite o nome da coleção", a dropdown menu labeled "Selecione um status", and a brown button labeled "CRIAR".

O *site* está passando por uma migração no sistema, então há uma nova forma de interação com o *site*:

⋮ opções da página

[Denunciar história](#)

[Sugerir edição no conteúdo](#)

[Reivindicar titularidade de personagem](#)

[Licenciamento](#)

Caso você tenha notado erros no preenchimento de dados, escreva abaixo qual informação está errada e a correção necessária.

Analisaremos o seu pedido e, caso seja confirmado o erro, avançaremos com a edição.

enviar

O internauta pode fazer denúncias e sugerir edições de conteúdo.

6. Como o internauta pode interagir com o conteúdo do *site*?

Por meio da página Conte sua História. É possível enviar vídeo, áudio e textos por meio da plataforma, que apresenta um design simples e intuitivo.

7. É possível adicionar etiquetas a algum objeto informacional? Se sim, como? Se não, onde esse recurso poderia ser aplicado?

Não, o *site* só permite que o internauta adicione etiquetas quando cadastra sua história no *site*. Além disso, apenas a equipe do Museu pode adicionar etiquetas ao conteúdo da página. O sistema do Museu é autoral e permite alterações. Esse recurso poderia ser aplicado diretamente nas páginas das histórias.