

Estudos sobre Museologia Virtual e Cibermuseologia: Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) ou Tecnologias Sociais (TS's) na gerência das informações dos museus?

Joquebede Oliveira Teles da Silva⁷¹²

Kátia Silene Souza de Brito⁷¹³

Palavras-Chave: Museologia Virtual. Cibermuseologia. Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's). Tecnologias Sociais (TS's).

RESUMO

As TIC's bem como as TS's são utilizadas cada vez mais por instituições museais, conseqüentemente sendo empregadas no âmbito da Museologia Virtual e Cibermuseologia. Neste âmbito, a pesquisa teve como objetivo compreender o uso das TIC's e TS's impactam o visitante dos Museus Virtuais, de modo a contribuir para o crescimento do indivíduo e/ou coletivo, na perspectiva de fomentar desenvolvimentos para além da perspectiva tecnológica. A pesquisa caracteriza-se como exploratória, onde os dados coletados foram apresentados através da abordagem quali-quantitativa e analisados com base na revisão bibliográfica e estudo de múltiplos de caso. Tomamos a definição de museu do Conselho Internacional de Museus-ICOM. Desta maneira, averiguamos que apenas 8 museus dos 36 museus virtuais realizam as três funções que o ICOM recomenda, para que esse seja denominado e/ou qualificada como museu.

⁷¹²Graduanda em museologia pela Universidade de Brasília. Artigo resultante da pesquisa inscrita no Seminário Brasileiro de Museologia Brasília 2019, sob orientação da prof^a. Dra. Monique Batista Magaldi. Contato: joquebedeteles@gmail.com

⁷¹³Graduanda em museologia pela Universidade de Brasília. Artigo resultante da pesquisa inscrita no Seminário

Brasileiro de Museologia Brasília 2019, sob orientação da prof^a. Dra. Monique Batista Magaldi. Contato:

katyasowza@gmail.com.



4^o SE
BRA
MUS

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3

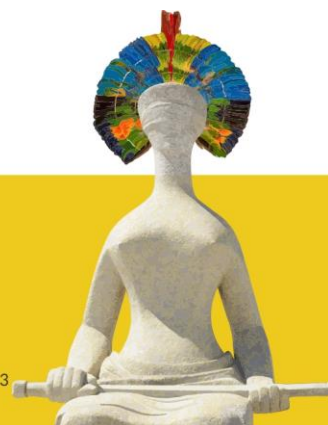
Keywords:Virtual Museology. Cybermuseology. Information and Communication Technologies (ICT's). Social Technologies (ST's).

4^o SE
BRA
MUS

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3



ABSTRACT

Information and Communication Technologies-ICT's as well as Social Technologies-ST's are increasingly used by museum institutions, consequently being used within the scope of Virtual Museology and Cybermuseology. In this context, the research aimed to understand the use of ICT's and ST's impact the visitor of Virtual Museums, so contribute to the growth of the individual and / or collective, from the perspective of fostering developments beyond the technological perspective. The research is characterized as exploratory, where the collected data were presented through the qualitative and quantitative approach and analyzed based on the literature review. and study of case multiples. We take the museum definition from the International Council of Museums-ICOM. Thus, we find that only 8 museums of the 36 virtual museums perform the three functions that ICOM recommends, for it to be named and / or qualified as a museum.

INTRODUÇÃO

A internet é o segundo meio de informação preferencial da população brasileira, segundo a última Pesquisa Brasileira de Mídia, feita pela Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República (SECOM) no ano de 2106. De acordo com os dados, 49% dos entrevistados, praticamente a metade, “mencionou em primeiro ou em segundo lugar a rede mundial de computadores como meio para se informar mais sobre o que acontece no Brasil” (SECOM, 2016, p.48).

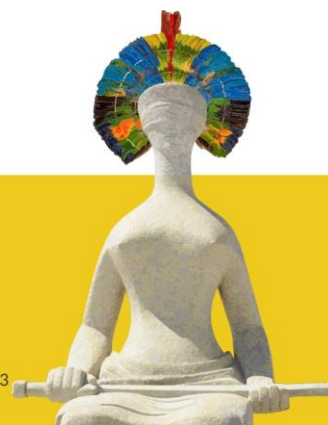
De acordo com a pesquisa, foi explicitado que a frequência de uso da internet é um dos indicadores da potencialidade de alcance e impacto desta mídia, visto que 51% das mulheres e 48% dos homens pesquisados usam a internet todos os dias, como fonte de informações, entretenimento e entre outras funções. De segunda a sexta-feira 30% das mulheres e 28% dos homens usam a internet mais de 300 minutos todos os dias, mostrando que há um considerável percentual de tempo do dia

4^o SE
BRA
MUS

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3



desprendido para a navegação na web. Os dados apresentados expressam que a internet tem o potencial de ser o primeiro meio de informação preferencial da população. Com a característica ímpar de alta dinamicidade, esta mídia possui inúmeras funcionalidades, como: possibilidade de disponibilizar uma grande quantidade de informações, interação contínua, compartilhamento de informações, gestão colaborativa e entre outras diversas usabilidades, que podem e estão sendo exploradas pelos 36 museus virtuais brasileiros, listados na plataforma Museusbr⁷¹⁴.

O museus virtuais vem para atender demandas globais e nacionais, visto que, como explicita a pesquisa da SECOM podemos pressupor que em breve a internet será a mídia mais utilizada pelos brasileiros. Posto isto, estudar a utilização das TIC's e TS's na gerência das informações com embasamentos museológicos e pensando nos impactos sociais do uso das tecnologias pelos museus virtuais.

Neste contexto, temos como objetivo compreender o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) e as Tecnologias Sociais (TS's) impactam o visitante dos Museus Virtuais, de modo a contribuir para o crescimento do indivíduo e/ou coletivo, na perspectiva de fomentar desenvolvimentos para além da perspectiva tecnológica. Conquanto, esta pesquisa ainda encontra-se em andamento, os resultados do presente artigo fazem parte da primeira etapa da pesquisa, em que, analisamos os 36 Museus Virtuais a partir da definição de museu do Conselho Internacional de Museus (ICOM). Na segunda etapa, faremos a Intersecção entre TIC's e TS's, no âmbito dos Museus Virtuais, nos aprofundando assim no conceito de Tecnologias Sociais e suas possibilidades, impactos e características e por fim, na terceira etapa analisaremos os 36 Museus Virtuais a partir do conceito de musealização da Marília Xavier Cury(2006).

Posto isto, analisamos os 36 museus virtuais a partir da definição de museu do Conselho

⁷¹⁴Museusbr - a maior plataforma de informações sobre os museus brasileiros, onde se encontra listado os 36 museus virtuais estudados nesta pesquisa. Disponível em : <<http://museus.cultura.gov.br/>>.



4^o SE
BRA
MUS

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3

Internacional de Museus (ICOM)⁷¹⁵. Em que, este defende que a instituição deve desempenhar três funções, para que esta possa se entender como uma instituição museal, sendo estas: pesquisa, preservação e comunicação.

No presente artigo, traremos os dados coletados de forma exploratória, entre junho de 2019 e agosto de 2019, apresentados a partir de uma abordagem quali-quantitativa, os quais foram analisados com base na revisão bibliográfica e estudo de múltiplos de casos.

Deste maneira, apresentando um panorama crítico dos 36 museus virtuais brasileiros listados na plataforma Museusbr. Ponderando como as tecnologias comunicacionais e sociais podem contribuir para difundir e ampliar o acesso à informação, a fim de, promover conhecimento e reflexão através do acervo, exposições e base de dados dos museus virtuais, isto para além do mero uso das tecnologias pelas tecnologias.

Nesta conjuntura, no contexto dos museus os pesquisadores Monique Magaldi, Bruno Brulon e Marcela Sanches⁷¹⁶ (2018), elucidam:

Nas primeiras décadas do século XXI, testemunhamos uma transformação nos meios de transmissão do conhecimento adotados pelos museus. Essas instituições que no passado se baseavam na disseminação positiva de um conhecimento objetivo por meio de coleções de objetos originais, passam cada vez com mais frequência a recorrer a tecnologias diversas para criar realidades e proporcionar experiências sensoriais aos seus visitantes. Para os autores que investigam as relações entre as novas tecnologias e

⁷¹⁵O Conselho Internacional de Museus (ICOM) é uma associação de membros e uma organização não-governamental que estabelece padrões profissionais e éticos para atividades em museus. Tendo por missão: “El ICOM es la organización internacional de museos y profesionales de los museos cuya finalidad es investigar, perpetuar, perennizar y transmitir a la sociedad el patrimonio cultural y natural mundial, presente y futuro, tangible e intangible.” Disponível em: <<https://icom.museum/es/>>.

⁷¹⁶MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. Cibermuseologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual. In: MAGALDI, Monique B.; BRITO, Clóvis Carvalho (Org.). *Museus & museologia: desafios de um campo interdisciplinar*. Brasília: FCI-UnB, 2018. p. 135-155.



as experiências classificadas como “virtuais”, hoje, é possível “quase reviver a experiência sensorial completa de outra pessoa” 4 ou estar em um ambiente totalmente artificial.

As novas tecnologias da informação e comunicação (TICs) – principalmente com o surgimento dos computadores e, conseqüentemente, da internet – possibilitam não somente o acesso à informação, mas ao conhecimento. Contudo, para alguns autores, é importante ressaltar que informação rápida não é conhecimento. O conhecimento depende de uma base sólida para contrapor ideias e ter senso crítico. Sua construção se dá de forma permanente (MAGALDI; BRULON; SANCHES, 2018, p. 138-139).

Para atingir o objetivo deste estudo, que consiste em compreender o uso das TIC's e as TS's impactam o visitante dos Museus Virtuais, de modo a contribuir para o crescimento do indivíduo e/ou coletivo, na perspectiva de fomentar desenvolvimentos para além da perspectiva tecnológica, analisamos os 36 Museus Virtuais a partir da definição de museu do Conselho Internacional de Museus (ICOM). Para tornar mais lúcida a apresentação dos resultados desta pesquisa dividimos este artigo em 9 tópicos, sendo estes: Museu; Museus Virtuais; Museologia; Cibermuseologia; Tecnologias Sociais-TS's; Tecnologias da Informação e Comunicação- TIC's; Procedimentos Metodológicos; Apresentação e Discussão dos Resultados; Considerações Finais.

1.2 MUSEU



No transcorrer da revisão bibliográfica identificou-se autoras e autores que trazem diversas definições e não definições de instituições museais, sendo por meio de: parâmetros; critérios; funções; perspectiva; atribuição e entre outras concepções. Entretanto, para a presente pesquisa adotou-se a definição do Conselho Internacional de Museus (ICOM), do ano de 2005 e apresentada na Declaração de Calgary .

A mais recente definição de museu foi elaborada e apresentada ao ICOM pelo Comitê Internacional de Museologia (ICOFOM) por meio da Declaração de Calgary⁷¹⁷, no ano de 2005 na cidade de Calgary, Canadá. Neste documento, uma nova concepção para definir uma instituição como museu é apresentado ao Comitê Executivo do ICOM⁷¹⁸, sendo esta:

Uma instituição para o benefício da sociedade, destinada a explorar e a compreender o mundo por meio da pesquisa, da preservação e da comunicação – especialmente por meio da interpretação e da exposição – da evidência material e imaterial que constitui o patrimônio da Humanidade. É uma instituição sem fins lucrativos.

Para tal, esta definição foi utilizada no presente artigo para trazer um panorama crítico dos 36 museus virtuais brasileiros. Visto que, foi averiguado se os museus virtuais realizam pesquisa,

⁷¹⁷Documento final do *International Symposium*, organizado pelo ICOFOM. Realizado em Calgary, Canadá entre 30 de junho e 02 de julho de 2005. Tendo como tema: “*Museologia y el Público de Museos*”. Disponível em: http://network.icom.museum/fileadmin/user_upload/minisites/icofom/pdf/ISS%2035%202005%20Audience.pdf

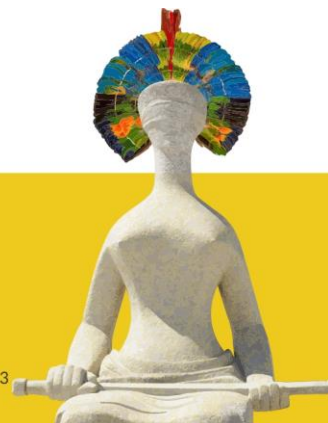
⁷¹⁸Una institución para beneficio de la sociedad, consagrada a explorar y a comprender el mundo a través de la investigación, la preservación y la comunicación – en particular por medio de la interpretación y la exhibición – de la evidencia material e inmaterial que constituye el patrimonio de la humanidad. Es una institución sin fines de lucro. DECLARACIÓN DE CALGARY. In: MAIRESSE, François & MARANDA, Lynn & DAVIES, Ann (Diretores). *Defining the museum*. ICOM: International Committee for Museology – ICOFOM. Morlanwelz, Belgique. Original inédito (não publicado) p.217 (*apud* MAGALDI, 2010, p.83).

4º SE
BRA
MUS

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3



preservação e comunicação, examinando se estes de fato exercem as funções de uma instituição museal e se estão a utilizar as tecnologias apenas pelo trivial uso destas.

1.3 MUSEUS VIRTUAIS

Com o advento da internet consequentemente da rede mundial de computadores conectados em rede, o museu virtual manifesta-se e se consolida enquanto categoria de museu (MAGALDI, 2010)⁷¹⁹.

Por conseguinte, o museu virtual é uma nova tipologia de museu, com características singulares, da mesma forma que inaugura novas possibilidades de interações com os visitantes e disponibilização da informação, como destaca Monique Batista⁷²⁰ (2010) em:

Estudos na área da Museologia apontam, até o momento, para a existência de diferentes expressões do fenômeno Museu, que, para efeito de estudo acadêmico, são organizadas em categorias ou modelos teóricos: museu tradicional, museu de território, museu virtual e museu interior (MAGALDI, 2010,p.85) .

1.4 MUSEOLOGIA

Hoje, a museologia é reconhecida como um campo disciplinar, isto recorrente de décadas de evolução. A museologia vem renovando e repensando o seu objeto de estudo, indo para além das áreas técnicas dos museus e refletindo e agindo nas áreas da comunicação, sociais, das humanidades, da ciência da informação e tecnologias.

⁷¹⁹ MAGALDI, Monique Batista. Navegando no Museu Virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu, 2010 Doutorado thesis, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

⁷²⁰ MAGALDI, Monique Batista. Navegando no Museu Virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu., 2010 Doutorado thesis, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.



Assim sendo, Marília Xavier Cury⁷²¹(2009) corrobora com a concepção que o objeto de estudo da museologia é dinâmico e complexo por si só, como pode-se aferir a seguir:

A museologia, há décadas, deslocou o seu objeto de estudo dos museus e das coleções para o universo das relações, como: a relação do homem e a realidade; do homem e o objeto no museu; do homem e o patrimônio musealizado; do homem com o homem, relação mediada pelo objeto. Esse universo de relações deve ser enfrentado na perspectiva transdisciplinar dada a sua complexidade. Se a Museologia é disciplina com objeto de estudo, o enfrentamento desse objeto deve ocorrer com clareza e com bases teóricas fundamentadas nas ciências humanas e sociais (CURY, 2009, p.29).

1.5 CIBERMUSEOLOGIA

A Cibernuseologia é uma das subareas da museologia virtual, a qual pesquisa experiências museológicas no âmbito do ciberespaço. Desta maneira, este ramo da museologia estuda práticas museológicas na rede mundial de computadores no meio eletrônico, avaliando, praticando, pesquisando e atuando nas potencialidades deste meio que independe do museu físico.

Pilar Rivero⁷²²(s/d) conceitua que:

[...](cybermuseumology) para referirse a la rama de la museología que estudia las acciones de tipo museístico en Internet, o al menos, la función, utilización y potencialidad de Internet para realizar acciones museales, independientemente de que éstas se

⁷²¹CURY, Marília Xavier. Museologia, novas tendências. In: Museu e museologias: Interfaces e Perspectivas, Edition: Mast Colloquia 11, Publisher: MAST, Editors: Marcus Granato, Claudia Penha dos Santos, Maria Lucia de N. M. Loureiro, pp.25-41.

⁷²²RIVERO, Pilar. VIRGO: VIRtual Generator and Organizer. s/d. Disponível em:<<https://www.uclm.es/ciudad-real/letras/grado/-/media/Files/C01-Centros/Letras/Estudios-de-Grado/Historia/Orientacion/VIRGO.ashx?la=es>> Acesso em: 10 jun. 2019.



relacionen o no con un museo existente en el mundo físico. Toda acción museal que tiene lugar en el ciberespacio –definido por la R.A.E. como el “ámbito artificial creado por medios informáticos”– es objeto de estudio por parte de la cibermuseología (RIVERO,s/d, p.1).

1.6 TECNOLOGIAS SOCIAIS - TS'S

Para ITS BRASIL⁷²³(2004) as Tecnologias Sociais- TS são: “Conjunto de técnicas, metodologias transformadoras, desenvolvidas e/ou aplicadas na interação com a população e apropriadas por ela, que representam soluções para inclusão social e melhoria das condições de vida”.

Neste sentido, as TS's objetivam solucionar demandas sociais demandadas pela sociedade, elaboração e construção de novos saberes a partir da prática, sustentabilidade econômica, social e ambiental e apropriação, envolvimento e aprendizagem da sociedade em todo os processos.

1.7 TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO- TIC'S

As TIC's representam os meio técnicos utilizados para tratar a informação e auxiliar na comunicação, meios estes que podem ser *hardwares*(computadores, celulares redes de transmissão e entre outros) bem como *softwares*.

Posto isto, as TIC's dispões de uma gama de ferramentas que podem ser utilizadas nos museus virtuais, a fim de, auxiliar a pesquisa, preservação e comunicação, como exemplo de ferramentas temos: Ferramentas de criação de redes sociais *on-line*; Ferramentas de partilha de recursos; *Wikis*, *Bookmarking* e coleções digitais pessoais; *Podcasts*; *RSS feeds* e entre outras ferramentas.



4^o SE
BRA
MUS

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3

Rita de Cassia Maia⁷²⁴ (2014) destaca a potencialidade destas ferramentas digitais no âmbito do ciberespaço dos museus virtuais em:

As ferramentas digitais ampliem a difusão de informações e possibilitem a interação com diversos tipos de público nos processos museológicos de conservação, documentação, exposição e interpretação dos acervos disponibilizados, atendendo às expectativas da museologia contemporânea, mais voltada para a promoção da autonomia dos diversos tipos de grupos culturais ou artísticos (SILVA, 2014, p. 672).

⁷²³ITS BRASIL. Caderno de Debate– Tecnologia Social no Brasil. São Paulo: ITS. 2004. Disponível em: <https://docs.wixstatic.com/ugd/85fd89_2f2b4f97fcb0441191e370e278303b7c.pdf>.

⁷²⁴SILVA, Rita de Cassia Maia. Digitalização e musealização: abrindo os caminhos para a criação de um museu digital comunitário. In: Anais do Primeiro Seminário Brasileiro de Museologia. Belo Horizonte: Rede de Professores e Pesquisadores do Campo da Museologia na Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, 2014. p. 668 - 674. Disponível em: <https://anaissebramus.files.wordpress.com/2015/06/anais-completo.pdf>>.



2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa se caracteriza como exploratória com fundamentação teórica sobre os conceitos museológicos, os quais são: Museu; Museus Virtuais; Museologia e Cibermuseologia. Os dados coletados serão apresentados a partir de uma abordagem quali-quantitativa, que foram analisados com base na revisão bibliográfica e estudo de múltiplos de casos.

A pesquisa exploratória pode se dividir em 3 etapas. Etapa 1: Parte inicial, em que, nesta abordagem de pesquisa funciona a partir de uma ou mais questões iniciais. Etapa 2: Na segunda etapa dar-se-á a investigação/exploração do tema, pela revisão de literatura e coleta de dados exploratória. Etapa 3: A terceira etapa possui um link direto com a questão inicial- Etapa 1, na qual, deve-se questionar continuamente a pertinência da mesma. A exploração do tema, feito na Etapa 2, contribuirá para a elaboração da problemática na Etapa 3, em que, a revisão de leitura e à coleta de dados efetuados, dará aporte teórico para a avaliação de pertinência e adequação do problema elaborado (QUIVY; CAMPENHOUDT, 1995)⁷²⁵.

Como salientamos anteriormente, a fim de, traçarmos um panorama crítico dos museus virtuais utilizaremos a metodologia de estudo de casos múltiplos, na medida em que este nos permite delinear, traçar e evidenciar padrões, bem como indica Cristiana Carneiro⁷²⁶ (2018) em:

A escolha de mais de um caso, como já apontado, não visou a replicação, mas a possibilidade comparativa. Assim, estudar os cinco casos e trabalhar os discursos possibilitou criar linhas de convergência e divergência sobre o material. Não pretendíamos avaliar a incidência dos fenômenos, mas justamente lançar luz sobre o contexto no qual ele se produziu (CARNEIRO, 2018, p.316).

⁷²⁵ QUIVY, R.; CAMPENHOUDT, L. V. **Manuel de recherche en sciences sociales**. Paris: Dunod, 1995.

⁷²⁶CARNEIRO, Cristiana. O estudo de casos múltiplos: estratégia de pesquisa em psicanálise e educação. *Psicol. USP* vol.29 no.2 São Paulo maio/ago. 2018..



Os dados serão analisados e apresentados de forma qualitativa e quantitativa demonstrando um panorama crítico dos museus virtuais brasileiros em relação a definição do Conselho Internacional de Museus (ICOM), averiguado se os museus virtuais realizam pesquisa, preservação e comunicação. A fim de, apurar se esses de fato exercem as funções de uma instituição museal e se estão a utilizar as tecnologia pelo habitual uso destas. Os dados coletados serão apresentados em tabelas, análises textuais e gráficos, contudo, nós nos limitaremos a não propor possíveis soluções para os possíveis problemas encontrados e constatados no decorrer da pesquisa, no que refere aos museus virtuais.

Quadro 1 - Métodos de pesquisa

Natureza	Quantitativa	Nesta pesquisa a importância está na quantificação da coleta e da análise dos dados levando a resultados automaticamente.
	Qualitativa	Está na interpretação e na compreensão dos significados das ações e relações de fatos não quantificáveis.
	Quanti/Quali	Acontece quando há coexistência de interpretação qualitativa e quantitativa dos dados.

Fonte: Enc. Bibli. R. Eletr. Bibliotecon. Ci. Inf., ISSN 1518-2924, Florianópolis, v. 14, n. 27, p.170-190, 2009.

Como explicitado na Quadro 1 acima, o procedimento metodológico usado para a demonstração dos resultados da pesquisa é um misto de abordagens, qualitativa e quantitativa, em que, há uma interpretação dos dados coletados baseando-se e relacionando-os com a revisão de literatura, compreendendo e interpretando os significados dos dados.

A escolha dos museus virtuais para análise compreendeu todos os 36 museus virtuais brasileiros listados na plataforma *online* Museusbr, o qual é a maior plataforma de informações sobre os museus brasileiros. A plataforma Museusbr permite extrair os dados dos museus em formato de planilha, por



4^o SE
BRA
MUS

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3

meio de filtros e cruzamentos, conforme interesse do usuário, sendo assim, foi possível extrair todos os museus virtuais brasileiros cadastrados na plataforma.

A coleta de dados e a pesquisa se deu unicamente nos museus virtuais, portanto se atendo unicamente e exclusivamente ao material que estes disponibilizam *online*.

Os dados foram coletados e analisados entre junho de 2019 e agosto de 2019, em que, a pesquisadora acessou cada museu virtual *online* disponível a visita e averiguou segundo o objetivo.

3. Apresentação e Discussão dos Resultados

Ao tomarmos a definição de museu do Conselho Internacional de Museus (ICOM), como citado anteriormente, pesquisamos os 36 museus virtuais individualmente observando se estes apresentavam os três critérios os quais podem definir como uma instituição museal, sendo estes: pesquisa, preservação e comunicação.

No que se refere ao critério pesquisa, na coleta de dados averiguamos se o museu virtual desenvolve pesquisa referente ao seu acervo bem como sobre a própria instituição, isto devendo estar explícito para os visitantes em suas respectivas instituições *online*.

No que tange a preservação, foi averiguado se o museu virtual possui base de dados *online* para armazenar e salvaguardar do seu acervo e informações pertinentes a instituição. Dado que, as base de dados nos museus virtuais permitem o armazenamento, recuperação da informação, salvaguarda e difusão desta. Deste modo, a base de dados é a ferramenta da tecnologia da informação utilizada pelo museus virtuais para preservar seu acervo e informações pertinentes a este.

Em relação a comunicação, observou-se se o museu virtual possui exposições vigentes no período pesquisado. Visto que, a exposição é uma forma de comunicação museológica que visa transmitir informação e/ou conhecimento por meio de seu acervo, para além do deleite artístico, tecnológico,



sensorial e entre outros, mas também, visando o desenvolvimento cultural, cognitivo e social de um indivíduo e/ou coletivo.

Neste âmbito, apresentaremos os dados coletados a seguir:

Tabela 1- Pesquisa: Museus Virtuais brasileiros que desenvolvem pesquisa

Museus	Número de museus	Valor em percentual
Desenvolvem pesquisa	16	44,44%
Não desenvolvem pesquisa	20	55,55%

Fonte: A autora

Os dados evidenciam que 55,55% dos museus virtuais não realizam a atividade de pesquisa em suas respectivas instituições, isto assinalando que o acervo vem sendo apresentado aos visitantes dos museus virtuais com uma baixa perspectiva de fomentar a reflexão, conseqüentemente proporcionar o estímulo a um desenvolvimento social, cultural e/ou cognitivo.

Estes dados indicam que por intermédio das TIC's pode haver uma despreziosa visualização do acervo dos museus (imagens, vídeos, sons e GIF's), visto que, não há um material de pesquisa disponível para consulta sobre o acervo, notando que a possibilidade de visualização do acervo dos museus virtuais é viabilizada por meio das TIC's.

Podemos questionar: Uma instituição que se denomina museu e não realiza pesquisa ela realmente pode ser definida como museu? Se levarmos a definição do ICOM como parâmetro, esta instituição não pode ser qualificada e/ou definida como museu. Posto que, um museu sem pesquisa seu acervo se torna uma coleção de objetos sem identidade, memória e história, onde dificilmente irá propagar



**4º SE
BRA
MUS**

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3

conhecimento de forma a impactar indivíduo e/ou coletivo. Isto indo de encontro com o que Vinos Sofka⁷²⁷ (2009), constatou em sua pesquisa:

Sem pesquisa no campo do Museu [...] a função de coleta, registro e preservação seria incompleta e frequentemente impossível. Nem haveria qualquer conhecimento a ser difundido para o público. Na melhor das hipóteses, o museu seria uma coleção de objetos – talvez registrados, conservados e restaurados – mas não mais do que isso (SOFTKA,2009, p.80).

Tabela 2 - Preservação/Base de dados: Museus Virtuais brasileiros que apresentaram base de dados

Museus	Número de museus	Valor em percentual
Possuem base de dados	22	61,11%
Não possuem base de dados	14	38,88%

Fonte: A autora

Dos 36 museus pesquisados mais da metade possui bases de dados, o que corresponde a 61,11% dos museus virtuais. Isto explicita que os museus demonstram a preocupação em armazenar e salvaguardar seu acervo, informações e materiais pertinentes ao museu.

O resultado dos museus virtuais reflete o comportamento dos museus físicos, que pelo passar do tempo tem sido lugares de guarda de artefatos, documentos e entre outros objetos musealizados ou não, contudo, deve-se atentar para o fato de que um museu que apenas possui as característica de guarda e acesso do seu acervo sem provocar nenhum tipo de reflexão sobre este e exercer juntamente a pesquisa e comunicação pode estar exercendo muito mais a função de um arquivo do que propriamente de um museu.

⁷²⁷SOFTKA,Vinos. A pesquisa no museu e sobre o museu. Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio | MAST - vol.II no 80 1 - jan/jun de 2009.Tradução: T. Scheiner. Disponível em:<<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/49/38>>



4^o SE
BRA
MUS

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3

Tabela 3 - Comunicação/ Exposição

Museus	Número de museus	Valor em percentual
Possuem exposição	10	27,77%
Não possuem exposição	26	72,22%

Fonte: A autora

Ao tomarmos as exposições nos museus virtuais como um processo de comunicação e uma forma de transmitir informação por meio das TIC's, identificamos que apenas 10 dos 36 museus pesquisados refletirão, conceberam e construíram exposições em seus respectivos museus virtuais.

Ao identificarmos que 72,22% dos museus virtuais brasileiros não possui exposição, deve-se ponderar uma profunda discussão em torno da função comunicacional e social do museu para com o visitante, conseqüentemente do seu papel social para com a sociedade. Visto que, todavia o museu virtual atende uma demanda global e nacional de estar inserido na rede mundial de computadores, entanto, é necessário que este busque formas de assumir o caráter de instituição museal, que pensa para além do uso da tecnologia pela tecnologia.

É nas exposições que ocorrer o processo de comunicação, em que, há uma cadeia de processos que culminam em uma determinada mostra ou exposição. Este processo é amparado fundamentalmente pelas outras duas características que definem a instituição museal, explicitadas pelo ICOM, a pesquisa e a preservação.

Reflexão, impacto social, fomento ao pensamento crítico, renovação, estímulo ao desenvolvimento individual e/ou coletivo e entre outras características podem ser atribuídas aos efeitos que uma exposição pode causar ao visitante do museu virtual, se esta for minimamente concebida embasada em pesquisas e dados.



**4º SE
BRA
MUS**

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3

As instituições museais tais como se encontram hoje, onde, apenas 10 dos 36 museus dispõem de exposições para apresentar aos visitantes não vão de encontro com a definição de museu do ICOM, bem como com os pensamentos da nova museologia.

Novamente, podemos questionar: Uma instituição que se denomina museu e não realiza exposição, ela realmente pode ser definida como museu? Se levarmos a definição do ICOM como parâmetro, esta instituição não pode ser qualificada e/ou definida como museu. Se a instituição não realiza exposição, ela não completa o ciclo, composto por: pesquisa, preservação e comunicação.

Tabela 4 - Museus?

Museus	Número de museus	Valor em percentual
Possuem pesquisa, preservação e comunicação	8	22,22%
Não possuem as três características concomitantemente	28	77,77%

Fonte: A autora

Apenas 8 museus dos 36 museus virtuais brasileiros realizam as três funções que o ICOM recomenda que uma instituição exerça para que esta seja denominada e/ou qualificada como museu.

Observar que 77,77% não realiza as três características concomitantemente é trazer um panorama dos museus virtuais brasileiros preocupante, pois, pensar que estes não cumprem a definição básica do Conselho Internacional de Museus (ICOM) e estão a se apresentar como museus na rede mundial de computadores é minimamente inquietante, perante a falta de perspectiva de responsabilidade social dos museus com seus visitantes.



4^o SE
BRA
MUS

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3

Os 36 museus virtuais brasileiros realmente podem ser denominados como instituições museais? Visto que 77,77% possuem mais característica de arquivo do que de uma instituição dinâmica, interativa e crítica, o museu.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os museus virtuais trazem consigo o ideal de democratização da cultura, informação saberes e afins. O presente artigo buscou estudar e causar uma reflexão sobre o papel social do uso das tecnologias pelos e nos museus virtuais, frente às demandas globais de inserção destes na modernidade. Questionando: Até que ponto os museus virtuais estão prontos para estarem inseridos na rede mundial de computadores? Posto que, como demonstrado pelos dados, 77,77% destas instituições museais não atendem a definição de museu do ICOM?

O presente artigo não se atém a propor soluções ou criticar, pelo contrário ele reconhece o valor dos museus virtuais brasileiros e o esforço de mantê-los “no ar”, dando o atual cenário. Entretanto, chamamos a atenção para o uso das tecnologias pela tecnologia. Em que, disponibilizar a informação lançando mão de ferramentas de tecnologia da informação, apenas para consumir tecnologias do seu tempo sem minimamente respeitar o ciclo de preservação, pesquisa e comunicação, onde, é neste processo que se reflete, fomenta o pensamento crítico, renovação em inúmeros âmbitos e estimula o desenvolvimento individual e/ou coletivo.

O museu virtual pode ter as tecnologias mais avançadas da atualidade, se não respeitar o ciclo - preservação, pesquisa e comunicação- ela cairá no mesmo limbo dos museus físicos que não respeitam o mesmo, se tornando “depósito de coisas”.

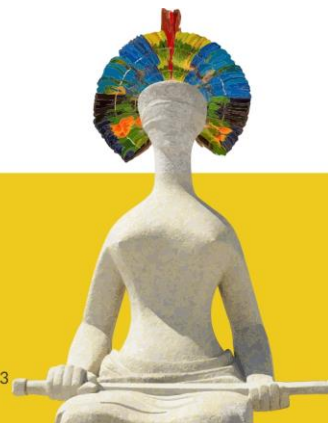
Os museus virtuais por meio das TIC's e TS's podem potencializar a disseminação da informação de forma ímpar, promovendo interações únicas de culturas e saberes, proporcionando reflexões

4^o SE
BRA
MUS

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3



diversas, quebrando fronteiras de tempo e espaço, fomentando o desenvolvimento de um indivíduo e/ou sociedade e concretamente causando um impacto social.

REFERÊNCIAS

CARNEIRO, Cristiana. **O estudo de casos múltiplos: estratégia de pesquisa em psicanálise e educação**. Psicol. USP vol.29 no.2 São Paulo maio/ago. 2018.

CURY, Marília Xavier. **Museologia, novas tendências**. In: Museu e museologias: Interfaces e Perspectivas, Edition: Mast Colloquia 11, Publisher: MAST, Editors: Marcus Granato, Claudia Penha dos Santos, Maria Lucia de N. M. Loureiro, pp.25-41.

ITS BRASIL. **Caderno de Debate– Tecnologia Social no Brasil**. São Paulo: ITS. 2004. Disponível em: <https://docs.wixstatic.com/ugd/85fd89_2f2b4f97fcb0441191e370e278303b7c.pdf>.

MAGALDI, Monique B.; BRULON, Bruno; SANCHES, Marcela. **Cibermuseologia: as diferentes definições de museus eletrônicos e a sua relação com o virtual**. In: MAGALDI, Monique B.; BRITO, Clóvis Carvalho (Org.). *Museus & museologia: desafios de um campo interdisciplinar*. Brasília: FCI-UnB, 2018. p. 135-155.

MAGALDI, Monique Batista. **Navegando no Museu Virtual: um olhar sobre formas criativas de manifestação do fenômeno Museu**. 2010. Doutorado thesis, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

RIVERO, Pilar. VIRGO: **VIRtual Generator and Organizer**. s/d. Disponível em: <<https://www.uclm.es/ciudad-real/letras/grado/-/media/Files/C01-Centros/Letras/Estudios-de-Grado/Historia/Orientacion/VIRGO.ashx?la=es>> Acesso em: 10 jun. 2019.

SECRETARIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DA PRESIDÊNCIA DA REPÚBLICA. **Pesquisa Brasileira de Mídia**. 2015.156p.

SILVA, Rita de Cassia Maia. **Digitalização e musealização: abrindo os caminhos para a criação de um museu digital comunitário**. In: Anais do Primeiro Seminário Brasileiro de Museologia. Belo Horizonte: Rede de Professores e Pesquisadores do Campo da Museologia na Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG, 2014. p. 668 - 674. Disponível em: <<https://anaissebramus.files.wordpress.com/2015/06/anais-completo.pdf>>.

SOFTKA, Vinos. **A pesquisa no museu e sobre o museu**. Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio – PPG-PMUS Unirio | MAST - vol.II no 80 1 - jan/jun de 2009. Tradução: T. Scheiner. Disponível em: <<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/viewFile/49/38>> .

QUIVY, R.; CAMPENHOUDT, L. V. **Manuel de recherche en sciences sociales**. Paris: Dunod, 1995.



4^o SE
BRA
MUS

SEMINÁRIO
BRASILEIRO DE
MUSEOLOGIA
BRASÍLIA.DF

DEMOCRACIA: DESAFIOS PARA A
UNIVERSIDADE E PARA A MUSEOLOGIA

ISSN 2446-8940
ISBN 978-65-87555-00-3