

# TIC CULTURA

Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias  
de Informação e Comunicação  
nos Equipamentos Culturais Brasileiros

cetic.br

nic.br

egi.br

**Fórum da Internet no Brasil**

*Workshop*

*Memória digital e acesso à cultura:  
comunicação e reuso de acervos digitais  
por instituições culturais brasileiras*

**24 de Setembro de 2020**

# SOBRE O CETIC.BR



Produção de estatísticas TIC para políticas públicas

## TIC CULTURA



1995



2005

2011

2012

2020

egi.br

Modelo Multissetorial de Governança da Internet

nic.br  
cetic.br  
registro.br

36ª Conferência Geral da Unesco aprova o Cetic.br como Centro Categoria II



cetic.br

Regional Center for Studies on the Development of the Information Society under the auspices of UNESCO

cetic.br

nic.br

egi.br

# TIC CULTURA

2018

## Objetivo geral

Compreender a presença e a adoção das tecnologias de informação e comunicação (TIC) nos **equipamentos culturais brasileiros**, tanto em sua rotina interna de funcionamento quanto na relação com os seus públicos.

## Abrangência geográfica

Nacional

## Período de coleta

Março a julho de 2018

## Método de coleta

Entrevistas por telefone (CATI) a partir de questionário estruturado

## Amostra

3.065 equipamentos culturais  
(630 museus)

## Público-alvo

Equipamentos culturais brasileiros presentes em cadastros oficiais:

- Arquivos
- Bens Tombados
- Bibliotecas
- Cinemas
- **Museus**  
(Cadastro Nacional de Museus – Ibram)
- Pontos de Cultura
- Teatros



# REGIÃO GEOGRÁFICA

*% do total de museus*

Powered by Bing  
© DSAT Editor, DSAT for MSFT, GeoNames, Microsoft, Navteq, Wikipedia

# PERFIL INSTITUCIONAL

*% do total de museus*

<b>Natureza jurídica</b>	Público federal	12
	Público estadual	16
	Público municipal	44
	Privado com fins lucrativos	2
	Privado sem fins lucrativos	24

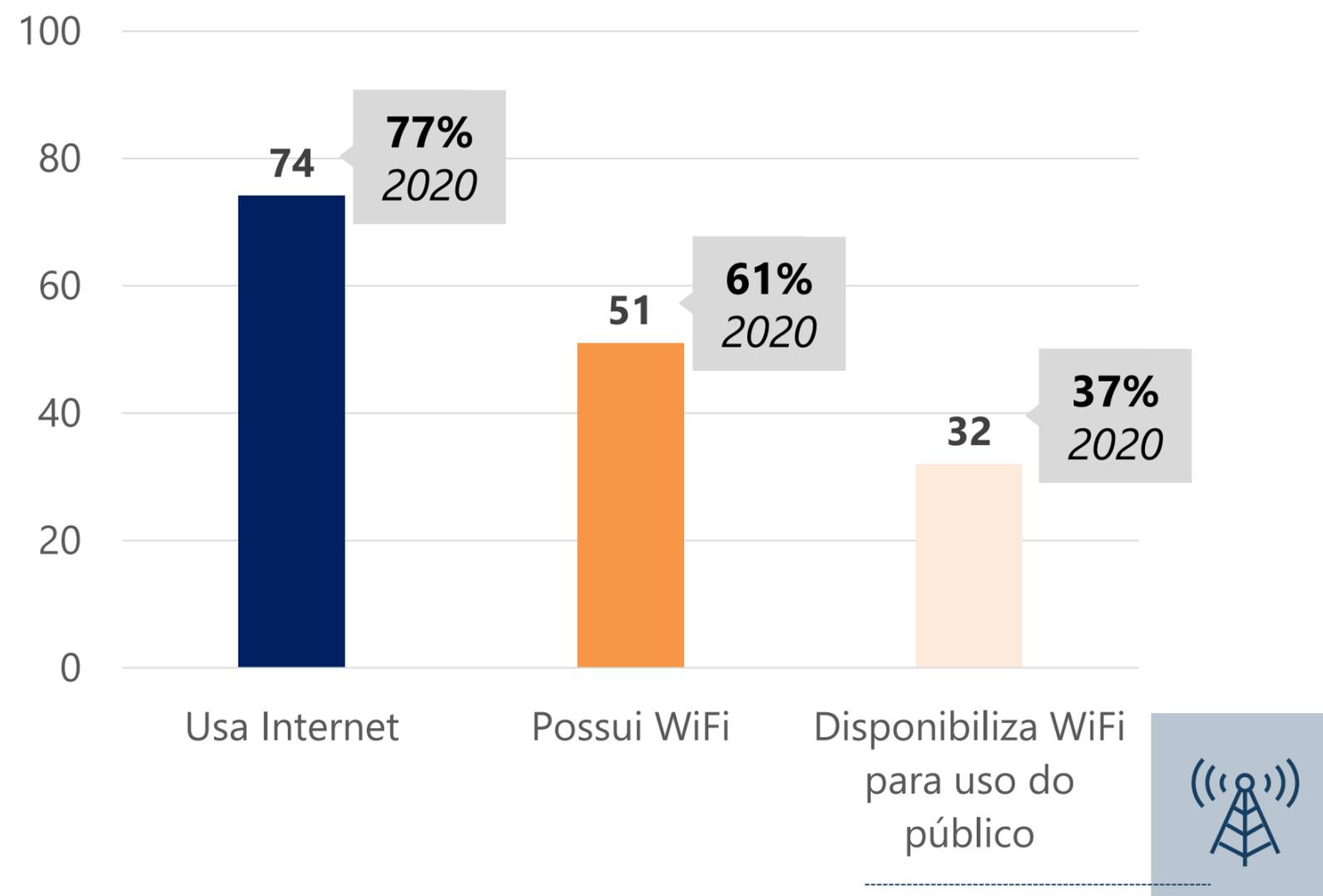
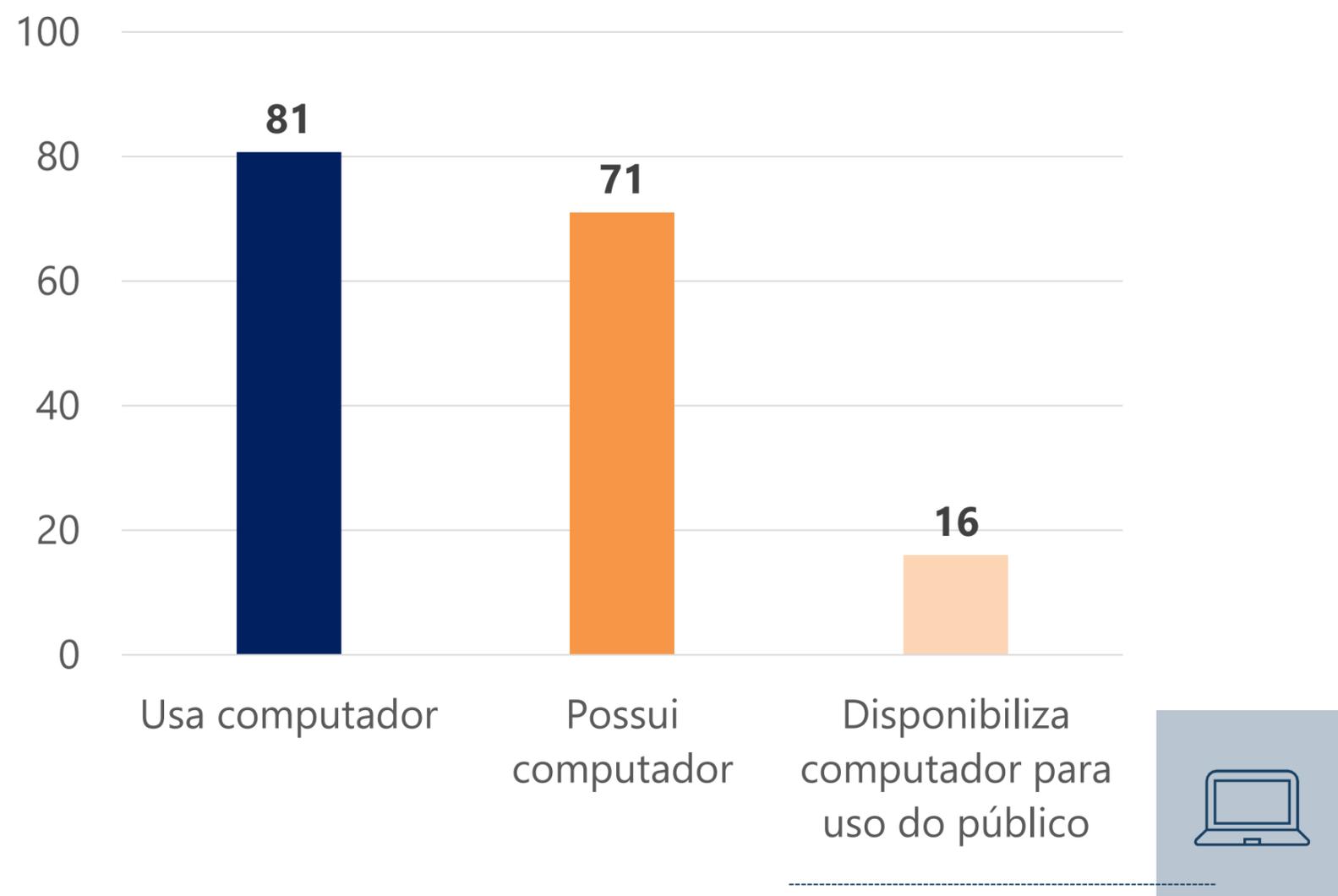
**72%** são instituições públicas

<b>Porte</b>		<b>Funcionários</b>	<b>Voluntários</b>
	Nenhum	10	44
	1 a 9	64	37
	10 a 50	21	15
	Mais de 50	3	2

**48%** possuem faixa de receita de **até R\$ 50 mil**

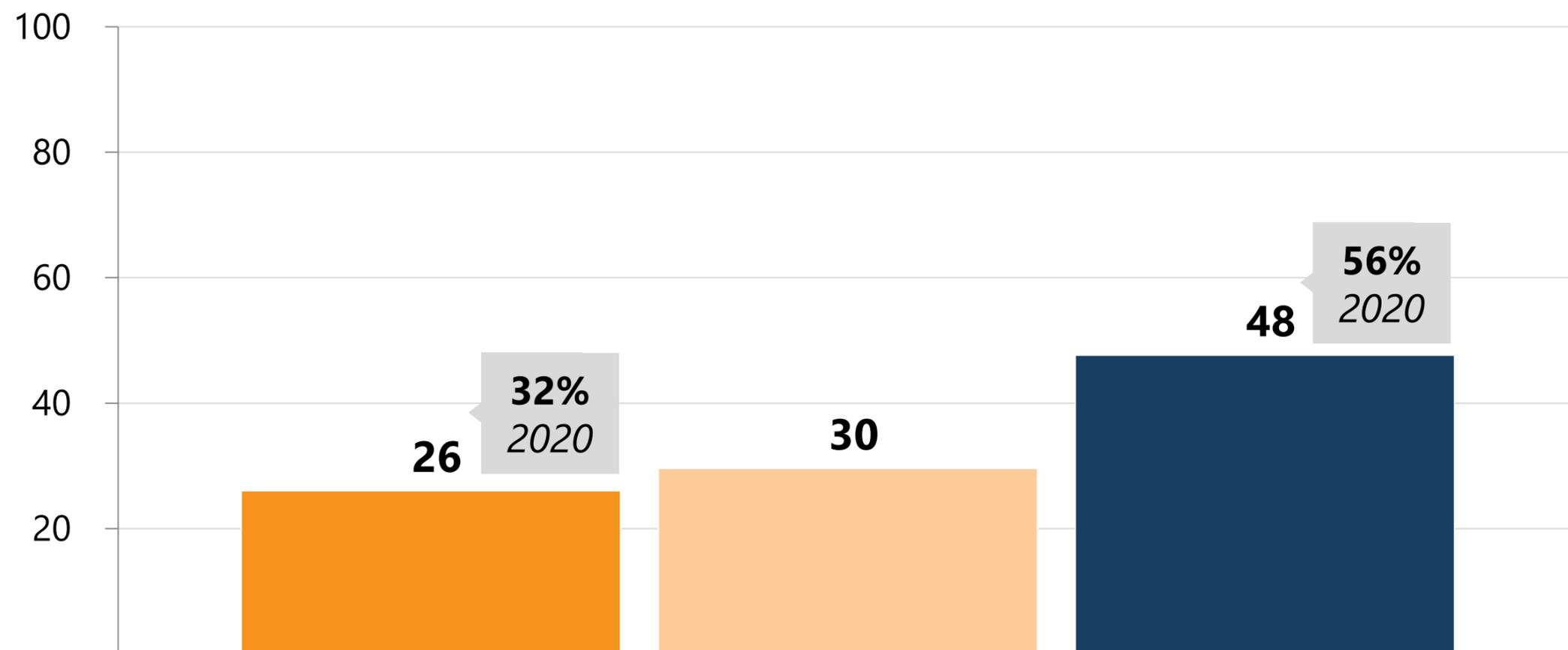
# POSSE E USO DE COMPUTADOR E INTERNET

*% do total de museus*



# PRESENÇA NA INTERNET EM *WEBSITE* OU REDE SOCIAL *ON-LINE*

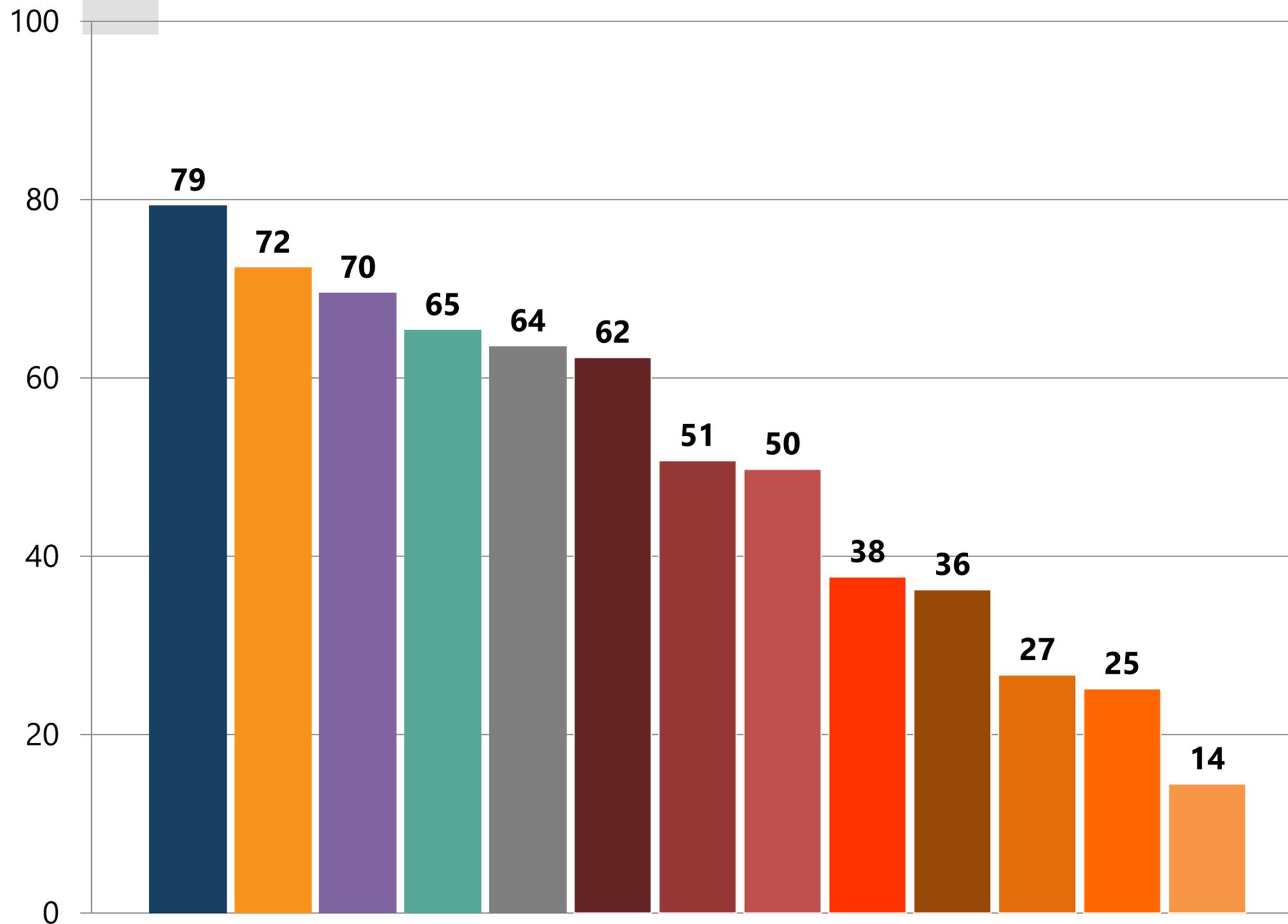
*% do total de museus*



■ Website próprio ■ Website de terceiros ■ Perfil em plataforma ou rede social on-line

# TIPO DE ACERVO EXISTENTE

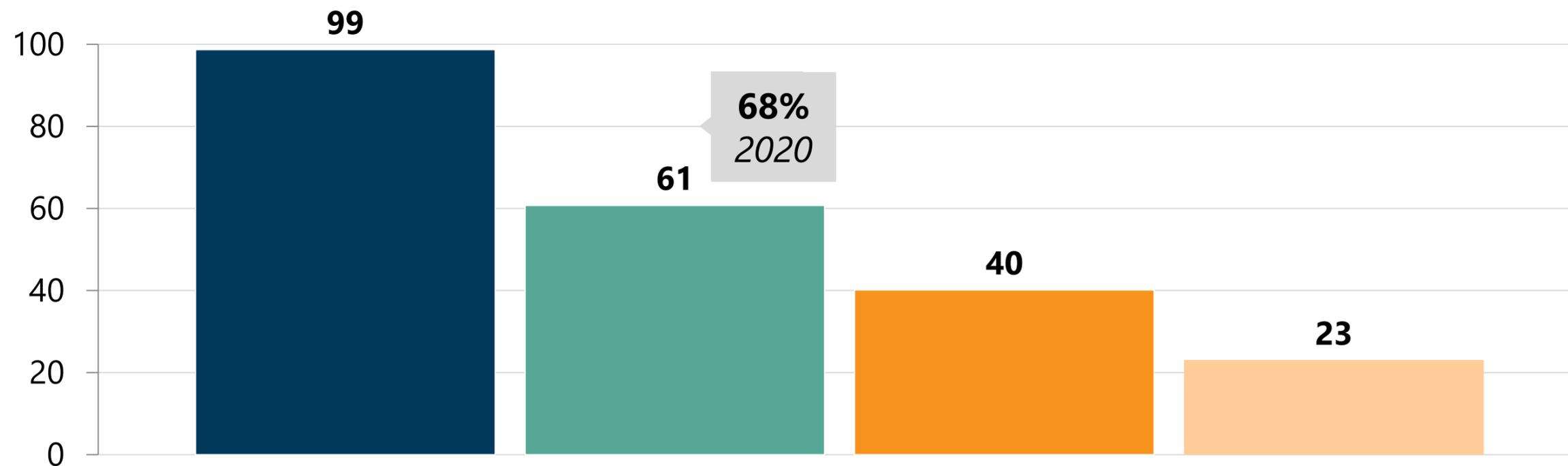
% do total de museus



- Fotografias, cartazes, mapas ou partituras
- Livros, revistas ou jornais
- Móveis, objetos artesanais, roupas, moedas ou objetos de uso diário
- Documentos oficiais históricos ou registros arquivísticos
- Manuscritos ou documentos originais
- Desenhos, pinturas ou gravuras
- Esculturas ou instalações
- Filmes ou gravações de vídeo
- Músicas ou outras gravações de áudio
- Objetos arqueológicos
- Monumentos, prédios, terrenos ou sítios arqueológicos
- Espécimes naturais vivos ou inertes
- Recursos interativos digitais, como desenhos tridimensionais, sites ou software

# PRESENÇA, DIGITALIZAÇÃO E DISPONIBILIZAÇÃO DE ACERVO NA INTERNET

% do total de museus



**15%** disponibiliza catálogo do acervo na Internet

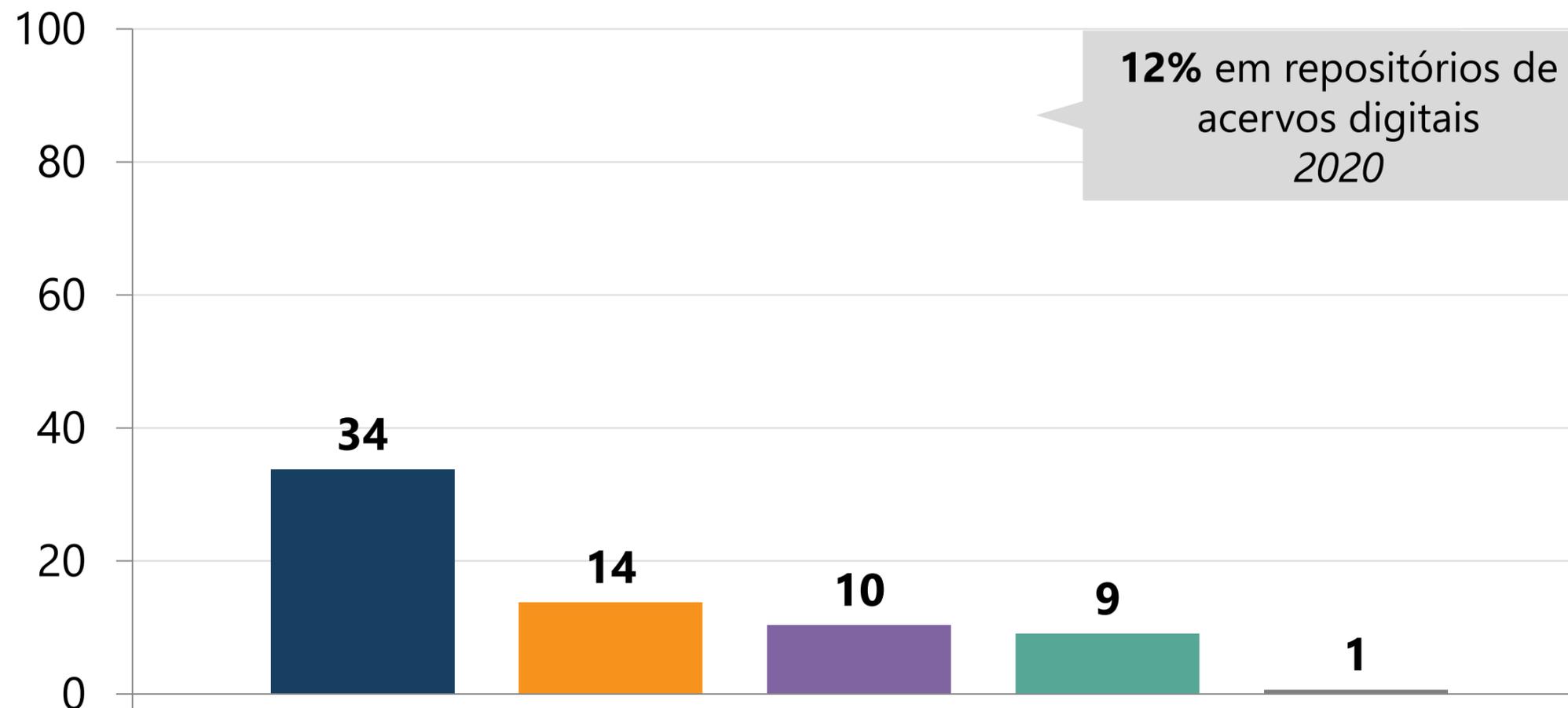
- Possui acervo
- Digitaliza parte do acervo
- Disponibiliza acervo digitalizado para o público
- Disponibiliza acervo digitalizado para o público na Internet



# FORMA DE DISPONIBILIZAÇÃO DE ACERVO DIGITALIZADO PARA O PÚBLICO

% do total de museus

12% monitora acesso ao acervo digital disponibilizado na Internet 2020

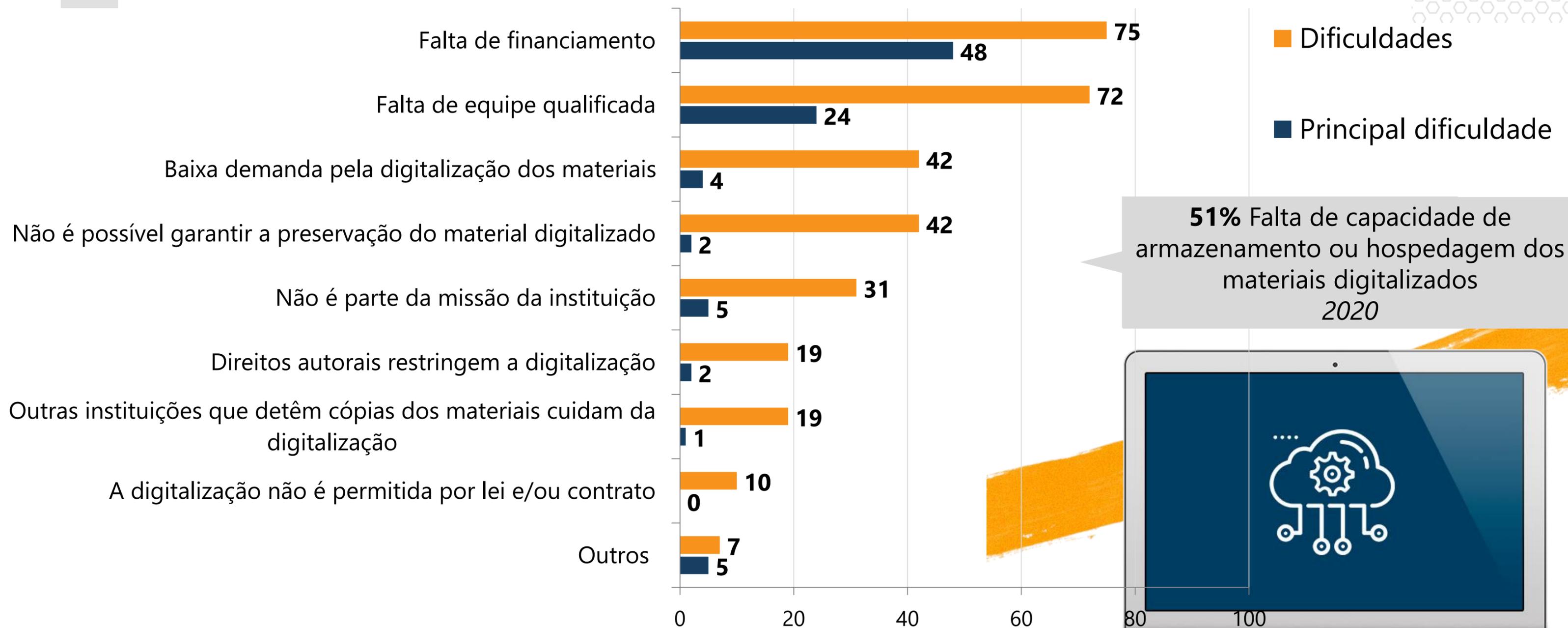


12% em repositórios de acervos digitais 2020

- No local onde funciona a instituição
- Nas redes sociais em que a instituição está presente
- No website da instituição
- Em websites de outras instituições
- No aplicativo da instituição

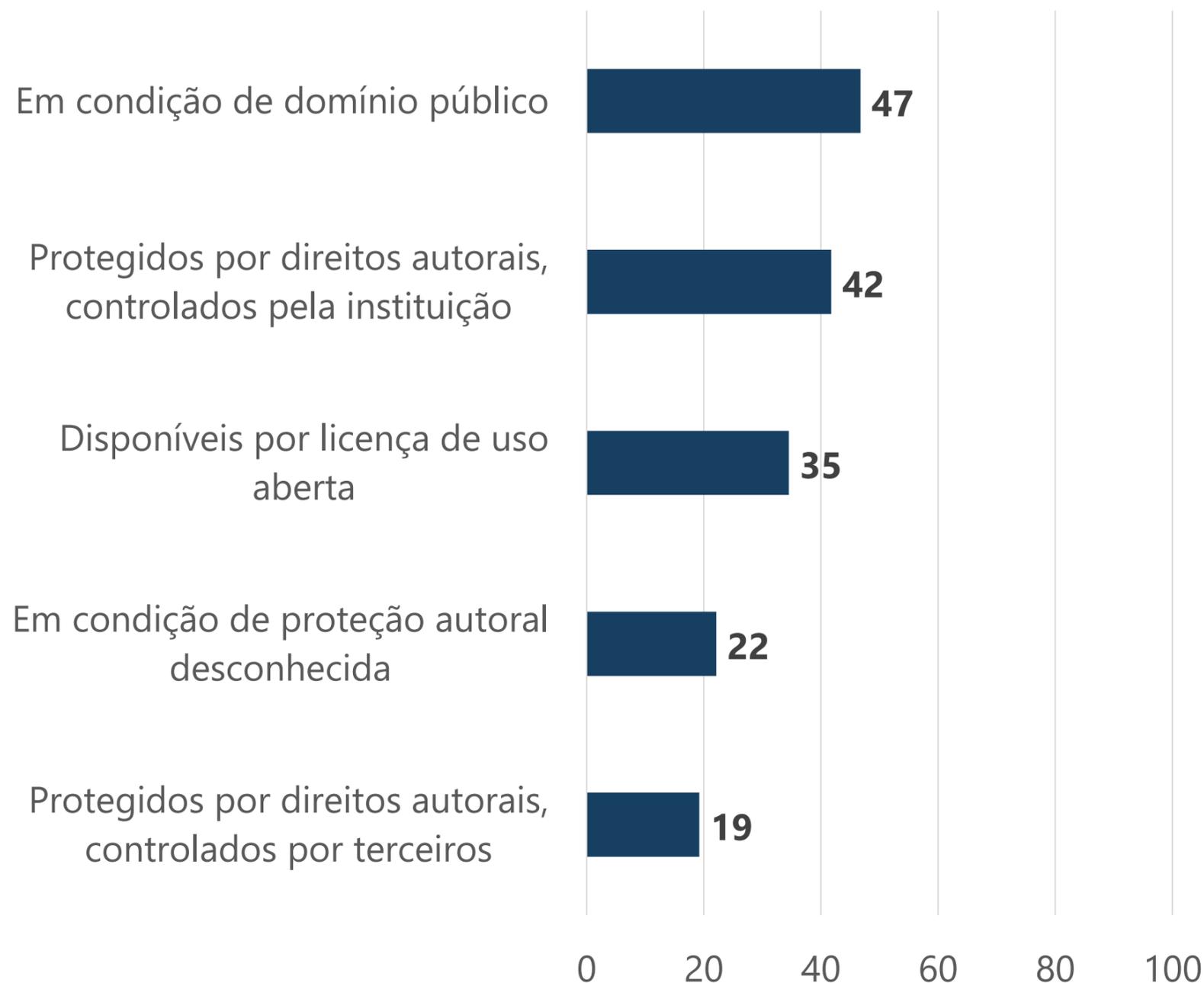
# DIFICULDADES PARA DIGITALIZAÇÃO DO ACERVO

% do total de museus



# CONDIÇÃO DE PROTEÇÃO AUTORAL DOS ITENS DO ACERVO

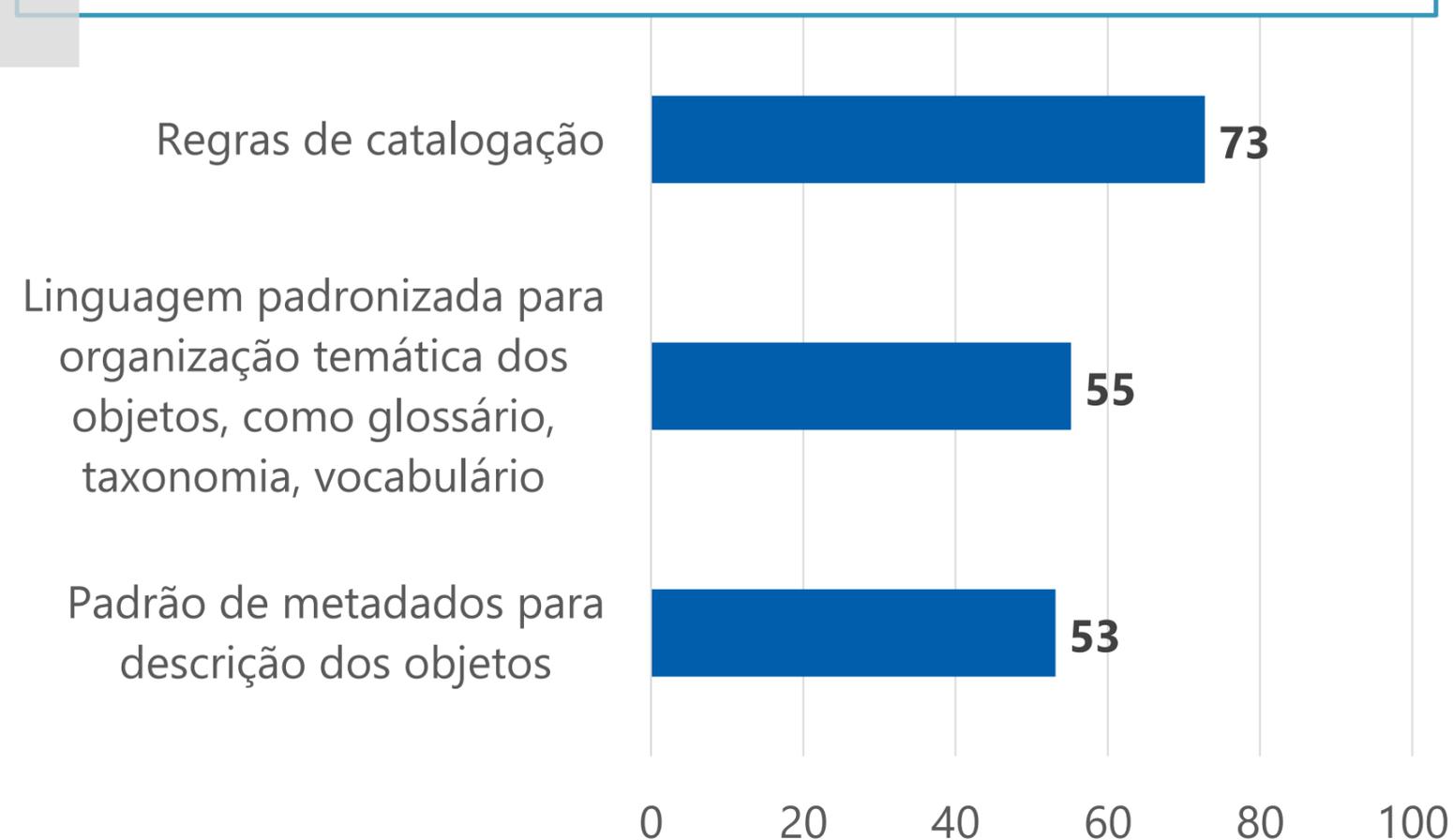
*% do total de museus*



## INDICADORES INÉDITOS TIC CULTURA 2020

# PROCESSOS DE ORGANIZAÇÃO DO ACERVO

*% do total de museus*



## USO DE SOFTWARE PARA CATALOGAÇÃO DE ACERVO

**31% (2018) → 40% (2020)**

# GRAU DE CONTRIBUIÇÃO DO USO DE COMPUTADOR E INTERNET



% do total de  
museus

	Contribuiu muito	Contribuiu	Contribuiu pouco	Não contribuiu em nada	Não se aplica
Tornar a instituição mais conhecida	43	19	8	2	28
Divulgar ações e projetos da instituição	42	19	8	2	28
Ampliar o público das atividades realizadas no local	33	24	12	3	28
Melhorar o atendimento ao público	31	23	13	5	28
Ampliar o acesso às atividades e acervos da instituição pela Internet	22	33% 2020	17	8	28
Ajudar a reduzir despesas	20	17	14	20	28
Aumentar a captação de recursos	15	13	17	25	28

# PUBLICAÇÕES

Panorama setorial  
da Internet

Número 3  
Setembro, 2019  
Ano 11

## Acervos digitais

Perspectivas, desafios e oportunidades para as instituições de memória no Brasil

Por Dalton Lopes Martins<sup>1</sup> e Caliope Victor Spindola de Miranda Dias<sup>2</sup>

Ao longo dos anos, as instituições de memória e cultura vêm desempenhando seu papel de guarda, preservação e disponibilização do bem cultural para a sociedade. Contudo, a partir dos avanços produzidos pela sociedade da informação, regida por adventos tecnológicos, tais instituições são provocadas a repensar seus meios de organização para que se adequem aos novos recursos existentes. Esse cenário tecnológico abre cada vez mais espaço ao formato digital e apresenta um campo vasto de possibilidades.

Na busca por reinventar o fazer informacional, as instituições memoriais e culturais têm desenvolvido projetos de digitalização de seus acervos, apropriando-se de novas ferramentas, sobretudo a Internet, para transformar o ciclo difusor desses bens culturais. Por meio da disponibilização em plataformas digitais, amplia-se o acesso aos objetos culturais, até então restrito à visita ao acervo físico. Paralelos a este último, os denominados acervos digitais podem ir além de sua representação funcional, expandindo seu potencial de informação, comunicação, reinterpretação e apresentação (Sayão, 2016).

As instituições de memória e cultura publicam seus acervos como objetos digitais na Web desde o fim do século XX. Quando comparados aos acervos tradicionais, eles apresentam propriedades específicas, tendo muito mais alcan-

ce e plasticidade. Ao ser disponibilizado na Web, o objeto digital ultrapassa a barreira física e se torna acessível a um número maior de usuários. Além disso, pode ser material para pesquisas acadêmicas ou gerar novos meios de utilização ao ser recombinação (Marcondes, 2018).

Além de ampliar a disseminação dos bens culturais, os acervos digitais também atuam como ferramentas de apoio à gestão de coleções físicas. Algumas de suas funcionalidades são: acesso; documentação; conservação; restauração; segurança; marketing e comunicação; publicação; mídia eletrônica; memória; e preservação dos originais físicos (Sayão, 2016, p. 51).

Os acervos digitais, formados a partir da digitalização de objetos patrimonializados e possuidores de um conjunto de especificações que devem ser observadas,

*[S]ão um novo acervo, adicional aos acervos físicos das instituições de Memória e Cultura, como novas potencialidades que os acervos físicos não possuem. Requerem uma curadoria especial, novas habilitações técnicas para isso e, em especial, cuidados específicos dada a fragilidade do meio tecnológico digital, em termos de volatilidade, armazenagem e obsolescência.*  
(Bettencourt & Marcondes, 2019, p. 50).

<sup>1</sup> Professor do curso de Biblioteconomia da Faculdade de Ciência da Informação (FCI) e do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação (PPGCI) da Universidade de Brasília (UnB) e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) (Mestrado) da Faculdade de Informação e Comunicação da Universidade Federal de Goiás (UFGo). Doutor em Ciências da Informação pela ECA-USP, coordena o projeto de pesquisa Tainacan - software livre para a construção social de repositórios digitais - parceria com o Ministério da Cultura e o Instituto Brasileiro de Museus.

<sup>2</sup> Mestranda pela FCI da UnB, tendo como tema de pesquisa política informacional para acervos digitais em rede. Bacharel em Gestão de Informação pela Faculdade de Informação e Comunicação da UFGo. Faz parte da equipe do projeto de pesquisa Tainacan - software livre para a construção social de repositórios digitais - parceria com o Ministério da Cultura e Instituto Brasileiro de Museus.

<http://cetic.br/pesquisa/cultura/publicacoes>

## CHAMADA DE ARTIGOS

### TEMAS SUGERIDOS

- Acervos digitais;
- Criação, difusão e fruição de conteúdos na Internet;
- Diversidade cultural no ambiente digital;
- Inteligência Artificial e o campo cultural;
- Plataformas digitais e práticas culturais *on-line*;
- Produção de indicadores culturais.

**ATÉ 30/10/2020**

Envio de resumos entre 800 a 1000 palavras para [publicacao@nic.br](mailto:publicacao@nic.br)

cetic.br

nic.br

egi.br

luciana@nic.br

www.cetic.br



Organização  
das Nações Unidas  
para a Educação,  
a Ciência e a Cultura

cetic.br

Centro Regional de Estudos  
para o Desenvolvimento da  
Sociedade da Informação  
sob os auspícios da UNESCO