

# 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



egi.br

Modelo Multissetorial de Governança da Internet

2005

nic.br  
cetic.br  
registro.br

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



United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

cetic.br

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

2011

2012

2020

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

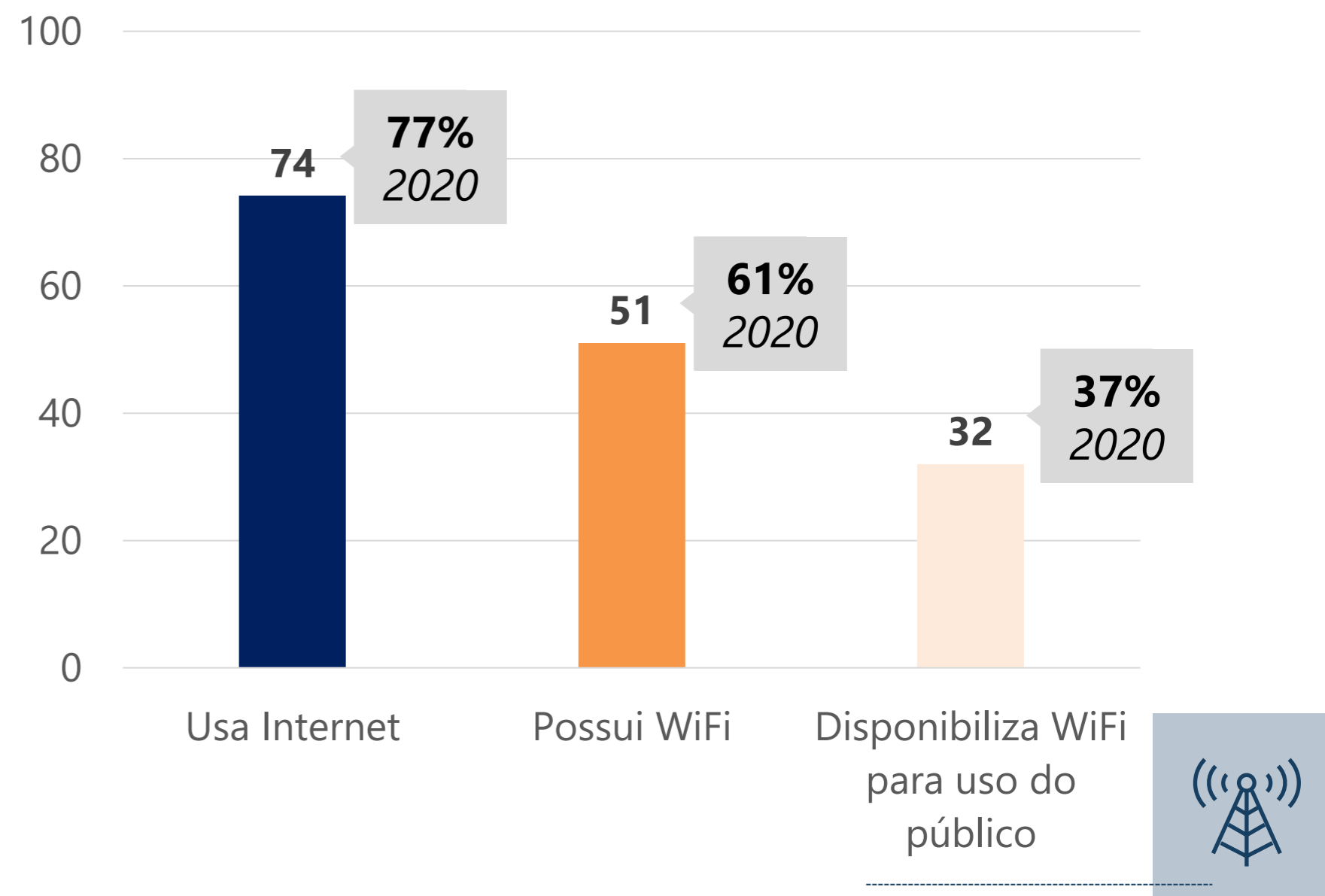
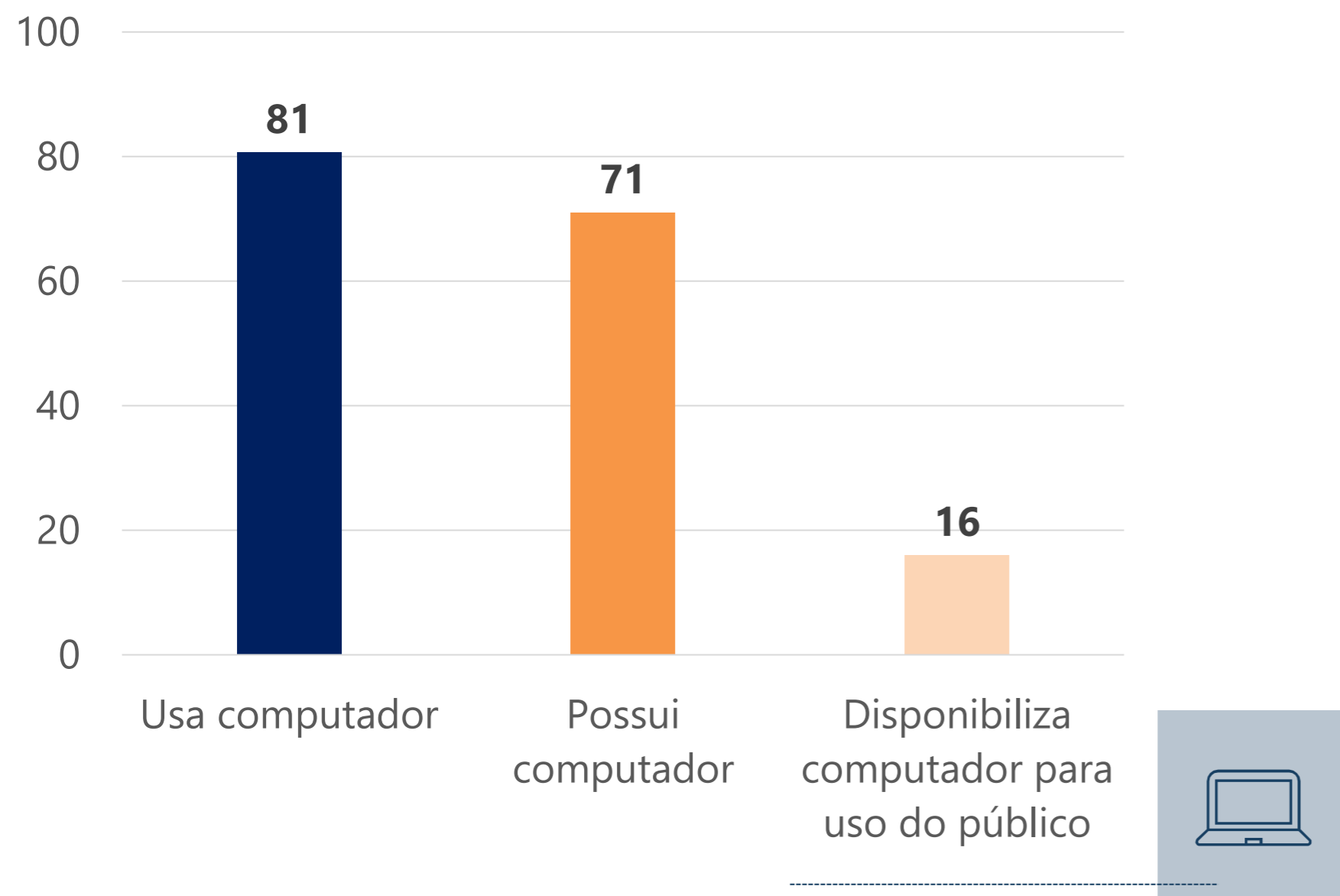
<b>Porte</b>		<b>Funcionários</b>	<b>Voluntários</b>
	Nenhum	10	44
	1 a 9	64	37
	10 a 50	21	15
	Mais de 50	3	2

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



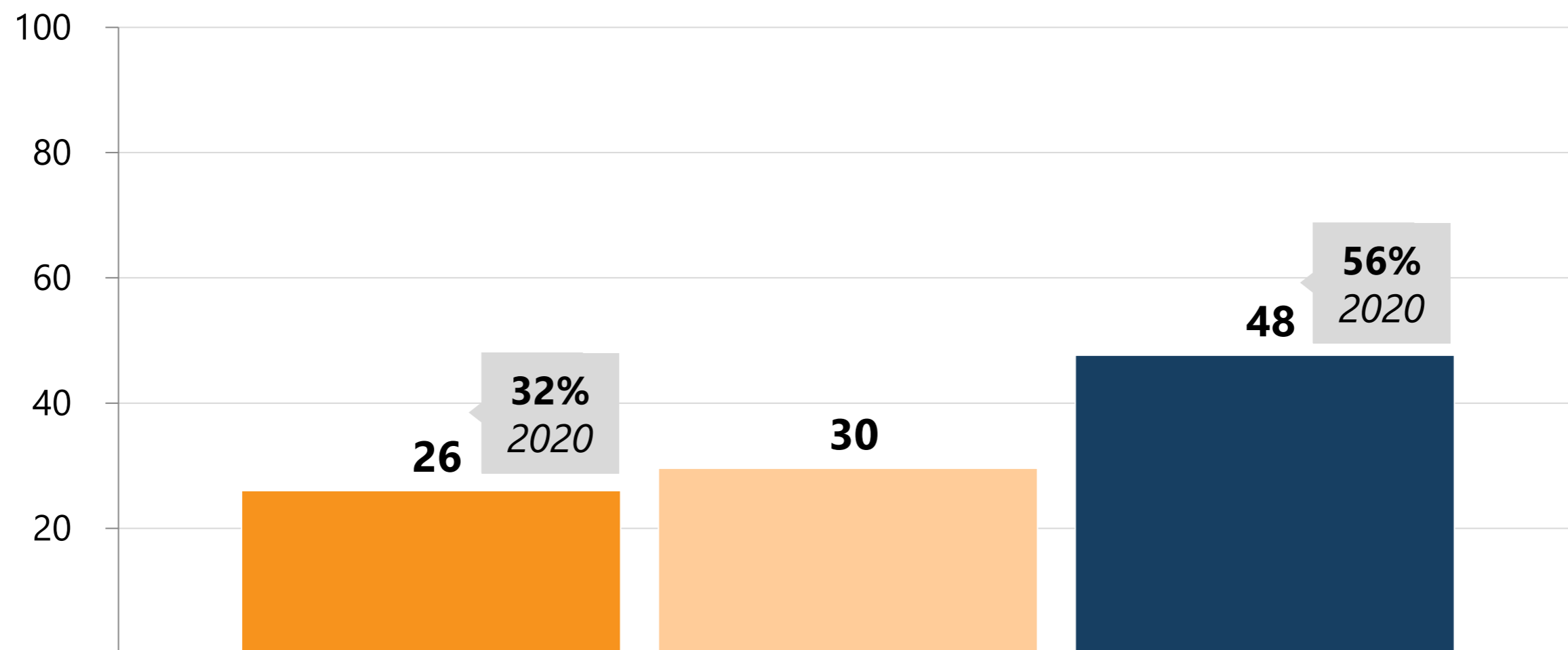
# POSSE E USO DE COMPUTADOR E INTERNET

*% do total de museus*



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

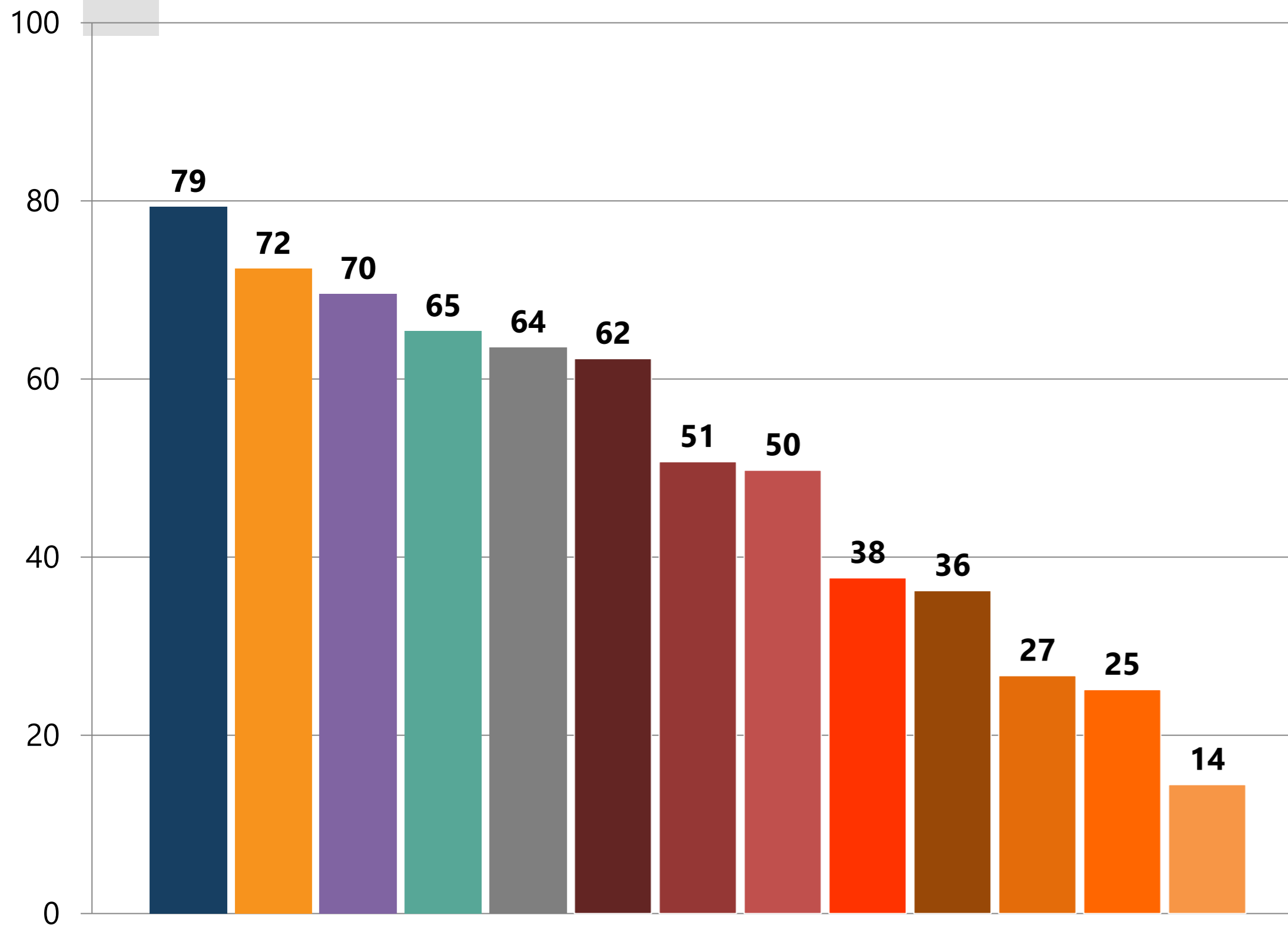
*% do total de museus*



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

# TIPO DE ACERVO EXISTENTE

% do total de museus

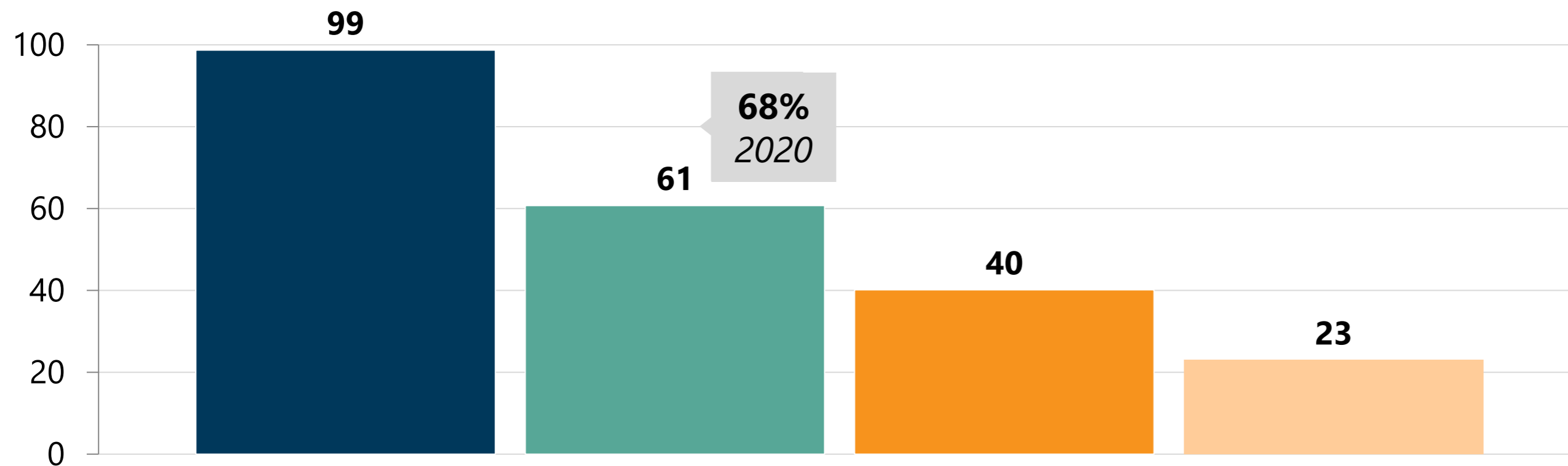


- Fotografias, cartazes, mapas ou partituras
- Livros, revistas ou jornais
- Móveis, objetos artesanais, roupas, moedas ou objetos de uso diário
- Documentos oficiais históricos ou registros arquivísticos
- Manuscritos ou documentos originais
- Desenhos, pinturas ou gravuras
- Esculturas ou instalações
- 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

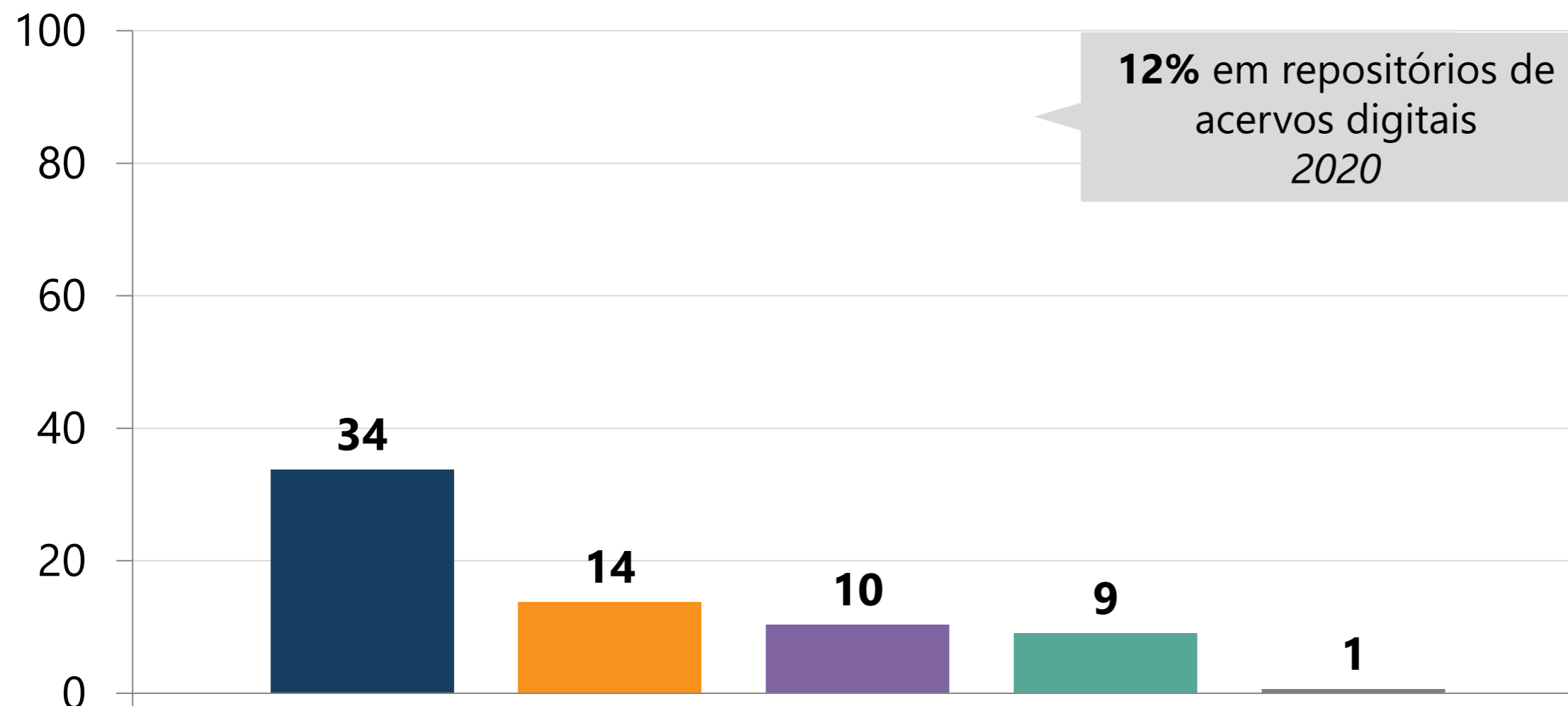
- Possui acervo
- Digitaliza parte do acervo
- Disponibiliza acervo digitalizado para o público
- Disponibiliza acervo digitalizado para o público na Internet



# FORMA DE DISPONIBILIZAÇÃO DE ACERVO DIGITALIZADO PARA O PÚBLICO

% do total de museus

12% monitora acesso ao acervo digital disponibilizado na Internet 2020

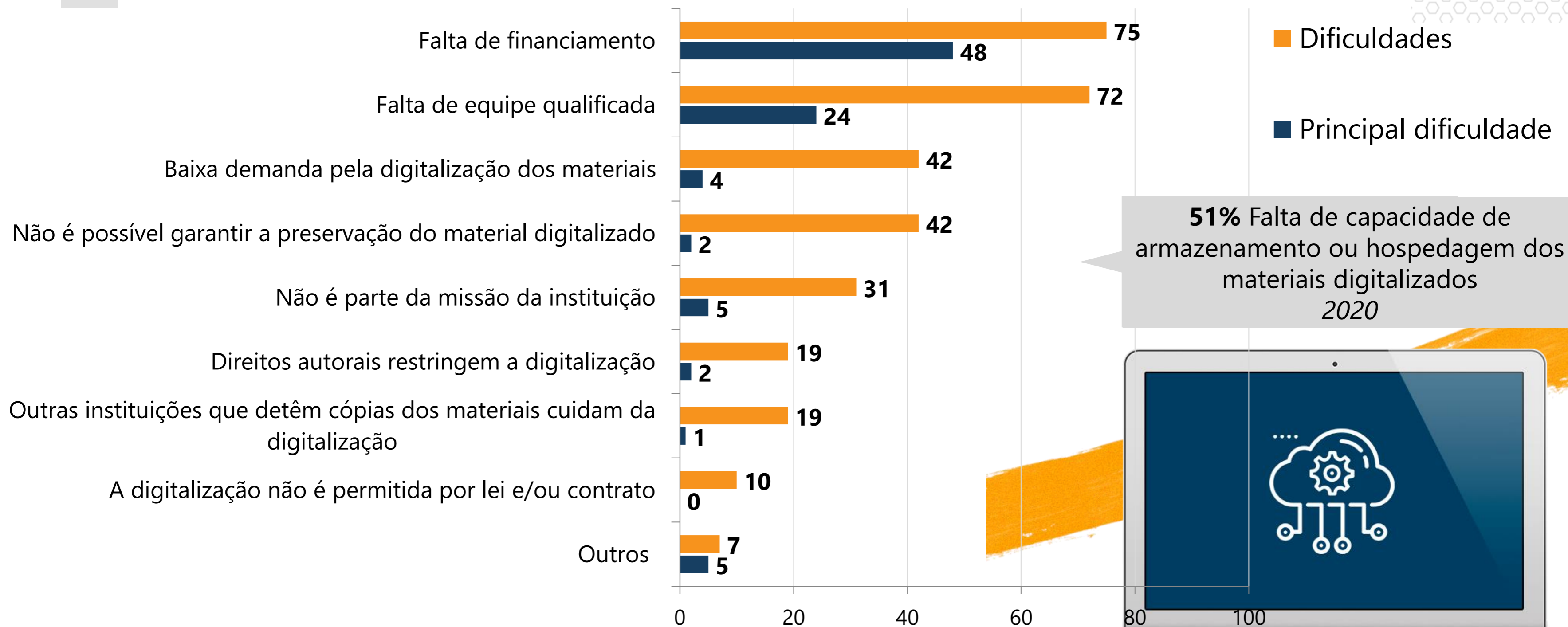


12% em repositórios de acervos digitais 2020

- 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

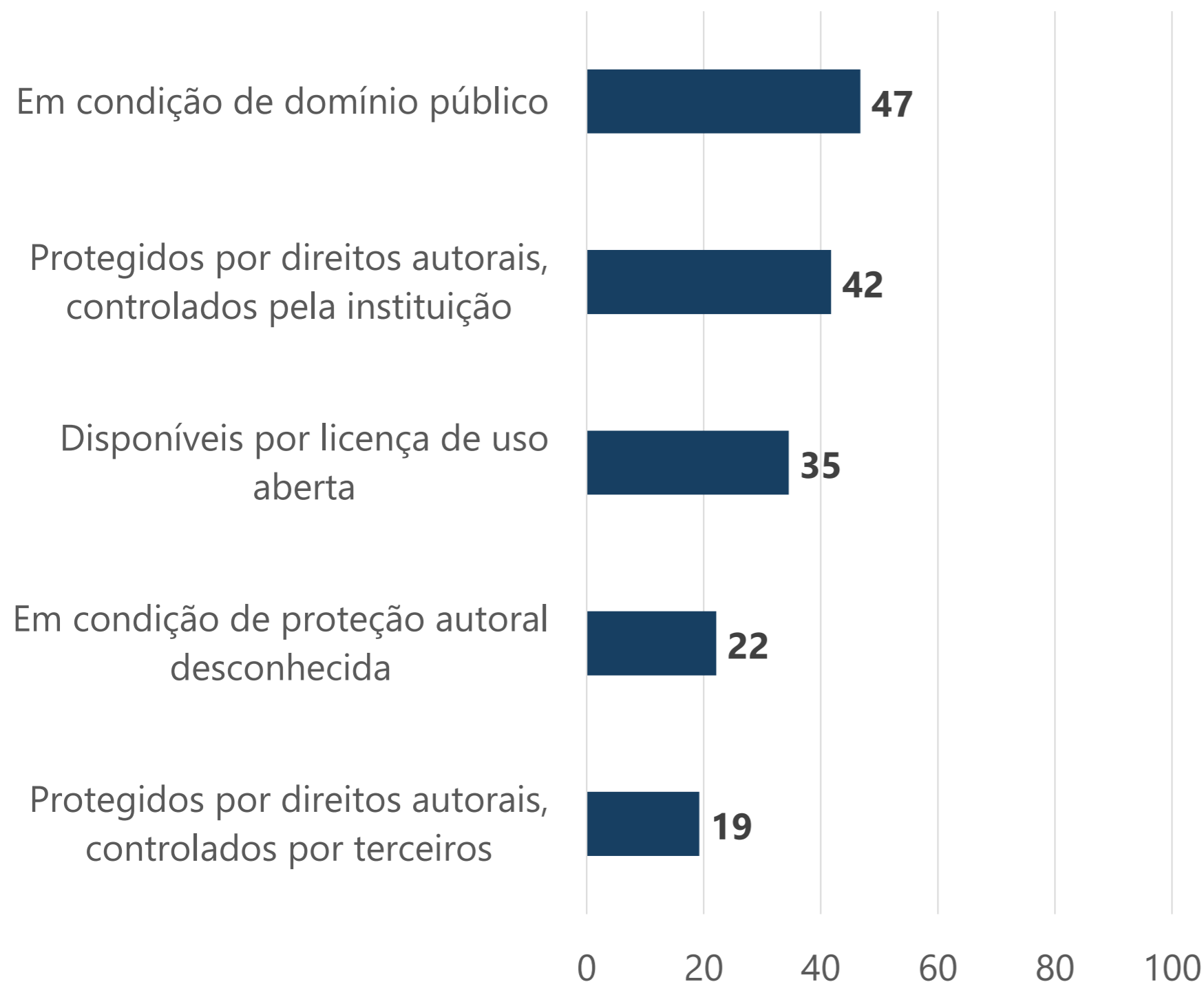
% do total de museus





# CONDIÇÃO DE PROTEÇÃO AUTORAL DOS ITENS DO ACERVO

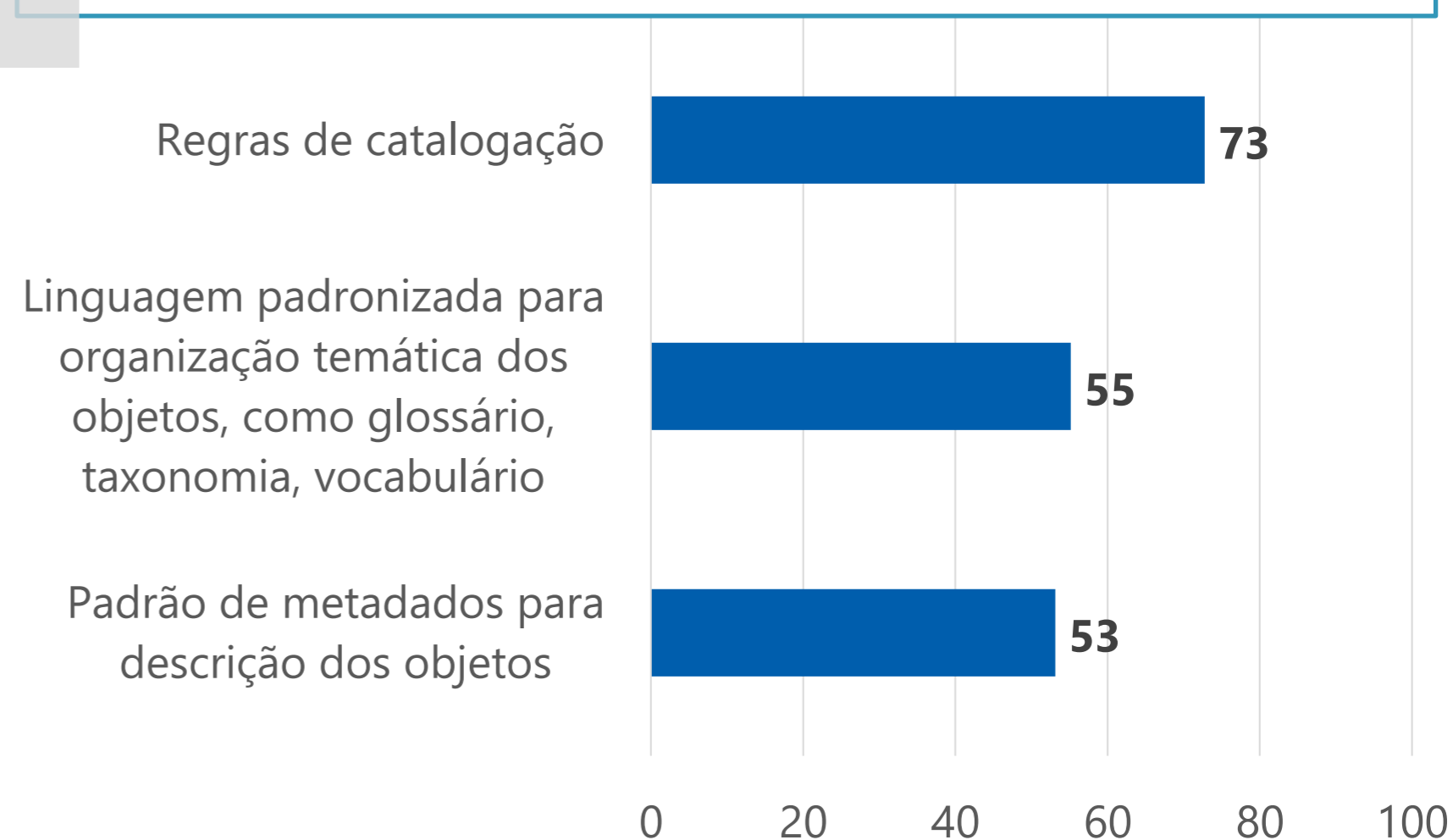
*% do total de museus*



## 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