



**24° ENANCIB**  
Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação  
Perspectivas Contemporâneas na Ciência da Informação  
• Vitória - ES • Ancib • PPGCI/UFES



**XXIV ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO – XXIV ENANCIB**

**ISSN 2177-3688**

**GT 9 – Museu, Patrimônio e Informação**

**REDES SOCIAIS, MUSEUS E CIBERMUSEOLOGIA**

***SOCIAL NETWORKS, MUSEUMS AND CYBERMUSEOLOGY***

**Rafael Teixeira Chaves** - Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

**Italo Teixeira Chaves** - Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

**Juliane Conceição Primon Serres** - Universidade Federal de Pelotas (UFPEL)

**Modalidade: Trabalho Completo**

**Resumo:** Objetiva refletir sobre como as redes sociais se configuram como novos espaços para atuação dos museus. Considera-se em sua fundamentação teórica e conceitual aspectos como musealidade, virtualidade e cibermuseologia. Metodologicamente se configura como uma pesquisa bibliográfica e documental, com abordagem qualitativa a partir de estudos situados na área da Museologia e Ciência da Informação, com foco no cruzamento das tecnologias de informação e comunicação com o campo museal. Os resultados demonstram que, no contexto da virtualidade, as redes sociais se mostram como lugares de memória potentes, interativos e dinâmicos, oportunizando que mais pessoas tenham acesso ao patrimônio, além disso, salientam-se as exposições virtuais como um recurso que também está sendo atrelado ao campo dos museus, oportunizando a presença destas instituições no ambiente virtual. Conclui-se que as redes sociais, no âmbito dos museus, mostram-se como ferramentas potentes de promoção e ampliação do acesso à cultura, capazes de superar obstáculos entre os públicos interessados em bens culturais, evidenciando a importância da criação e manutenção de museus virtuais.

**Palavras-chave:** redes sociais; musealidade; museu virtual; cibermuseologia.

**Abstract:** It aims to reflect on how social networks are configured as new spaces for museums to operate. Its theoretical and conceptual foundation considers aspects such as museality, virtuality and cybermuseumology. Methodologically, it is configured as a bibliographic and documentary research, with a qualitative approach based on studies located in the area of Museology and Information Science, focusing on the intersection of information and communication technologies with the museum field. The results demonstrate that, in the context of virtuality, social networks are shown to be powerful, interactive and dynamic places of memory, providing opportunities for more people to have access to heritage. Furthermore, virtual exhibitions stand out as a resource that is also being linked to the field of museums, providing opportunities for the presence of these institutions in the virtual environment. In conclusion, social networks, within the scope of museums, prove to be powerful tools for promoting and expanding access to culture, capable of overcoming obstacles among audiences interested in cultural goods, highlighting the importance of creating and maintaining virtual museums

**Keywords:** social media; museality; virtual museum; cybermuseology.

## 1 INTRODUÇÃO

O presente estudo reflete sobre como os museus estão lidando e adaptando suas práticas diante do cenário de intensificação tecnológica, as quais impactam toda a sociedade. Aborda algumas das estratégias desenvolvidas para dar continuidade às práticas necessárias ligadas à conservação, estudo, documentação e comunicação das referências do Real. Tem como escopo as possibilidades de musealização de registros no ambiente virtual e de interação com os públicos. Compreende o espaço virtual como um dos espaços de mediação entre público e museu. Tais processos são apoiados nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e se desenvolvem no ciberespaço.

O uso das TIC auxilia o desenvolvimento de ambientes museológicos em meio virtual, oportunizando o acesso e a disseminação de informações sobre o patrimônio cultural e constituindo novas categorias de suportes da/para memória. Nesse contexto, ocorrem novas estratégias de socialização, por meio do uso integrado de curadorias colaborativas no ciberespaço, traçando novos perfis de sociabilidade para os museus instituídos - que, por compreender as potencialidades das TIC, aderiram à virtualidade. Observa-se o virtual como potência de ressonância no campo museal para a virtualidade e, ainda, como um lugar de experimentações pelos museus e para seus públicos. A partir disso, levanta-se como **questão norteadora** para esta investigação: quais são as contribuições das redes sociais para o papel dos museus como dispositivos de informação em contextos virtuais?. Deste modo, o **objetivo geral** deste estudo consiste em refletir sobre como as redes sociais se configuram como novos espaços para atuação dos museus

Sendo assim, apresentam-se alguns indicadores de como os desafios e rupturas do ambiente virtual podem estar impactando o campo museal. O estudo é conduzido metodologicamente por uma revisão de literatura não sistemática e exploratória, com abordagem qualitativa. Destarte, apresenta-se nas seções seguintes considerações sobre a conexão entre virtualidade e o campo museal usando como eixo central de aproximação as relações entre virtualidade, memória, patrimônio e práticas museais desenvolvidas no contexto contemporâneo. Parte da hipótese de que as tecnologias de informação e comunicação, na atualidade, tem imperado transformações no campo museal, ocorrendo,

desse modo, adaptações e ressignificações desses espaços, tanto nos ambientes físicos quanto nos virtuais, de modo a potencializar o acolhimento e o pertencimento do público com o ambiente museológico e o patrimônio musealizado.

## **2 MUSEUS, MUSEALIDADE E CIBERMUSEOLOGIA**

A Nova Museologia trouxe uma perspectiva de reorganização epistemológica e metodológica para as instituições museais a partir de novos conceitos, práticas e modelos de museus. Desde os anos 1960, as práticas abertas e participativas defendidas por alguns teóricos já vinham contribuindo para produzir uma série de mudanças no comportamento do público e transformações no modo de se relacionar com essas instituições.

Lima (2013, p. 53) destaca que “a musealidade faz-se entendida detentora de ‘qualidade’ que imprime e configura, efetivando a mudança da realidade dita de origem por outra situação: a construção da ‘realidade’ musealizada”. A musealidade é, portanto, um atributo que assume caráter definidor e valorativo, uma ‘especificidade’ outorgada por condição do campo da Museologia pela sua via expressiva de representação, o Museu - elemento mediador junto ao meio social da percepção do real através da ‘sua’ realidade construída; assentada no elenco de bens culturais e naturais no seu espaço teórico e prático de ‘ser’ e, ao mesmo tempo, ‘tratar’ o patrimônio, isto é, a herança coletiva” (Lima, 2013). Scheiner (2023) destaca que a musealidade é algo que se relaciona diretamente com o valor atribuído.

Considerando que cada grupo social atribui valor(es) a diferentes manifestações, fenômenos e/ou registros do real; que tais valores se articulam com o modo como cada grupo se percebe e percebe o mundo a sua volta; e que tais percepções se alteram no tempo e no espaço, a percepção da musealidade é um múltiplo e está em permanente deslocamento. Pode-se então dizer que nenhum objeto ou dobra do real “possui” musealidade: ela é sempre um valor atribuído (Scheiner, 2023, p. 20).

Entende-se, desse modo, a musealidade como um processo que envolve qualidade e valor e, no contexto da nova museologia, passa a ser reconfigurado com o auxílio das TIC, criando novas formas de interação e demarcando uma área em ascensão: cibermuseologia. Para pensar a cibermuseologia aplicada à cultura digital é fundamental o aprofundamento nas questões que envolvem interdisciplinaridade e reflexão crítica, com a perspectiva de debater,

bem como a democratização do Museu. Outros arranjos museológicos, trazidos também pela Nova Museologia, têm entre os seus resultados tratar os museus como potência. Considerando isso, é válido frisar que a cibermuseologia pode se considerar tanto uma disciplina como também um movimento museológico (Magaldi, 2023).

Nesse sentido, os museus e a museologia vão se reconfigurando conforme a sociedade se modifica, o que evidencia a constante imbricação dessa área e suas reverberações com a sociedade. A partir disso, destaca-se a cibermuseologia como a área que se demarca com base em “estudos estabelecidos a partir da relação seres humanos (sociedade), culturas (instituições culturais), máquinas (eletrônicas e digitais) em um cenário específico: o ciberespaço” (Magaldi, 2023, p. 196).

Ao compreender o museu como um espaço simbólico aberto a novas formas e expressões, os profissionais de museus devem ser observadores atentos para perceber os acontecimentos ao seu redor, para colocar em prática a museologia que apresenta o museu como campo de potência para a reflexão social e política. Cabe a atuação do museu nas diferentes manifestações com propósito de compreender com profundidade os contextos e razões que as fundamentam. Defende-se, assim, um museu que atue em razão do desenvolvimento do pensamento crítico, de inquietações e reflexões das comunidades.

Dentre todas essas proposições que vêm sendo adotadas pelos museus, um novo âmbito se apresenta: o museu atravessado pelas tecnologias, mais especificamente as TIC. A Museologia contemporânea incorpora essas mudanças através de práticas e novas concepções. Costa (2023, p. 208) exemplifica possibilidades envolvendo “práticas da usabilidade, do design centrado no usuário, user experience (UX), da netnografia e da inteligência artificial com ênfase no comportamento de interação e experiências dos usuários e públicos”. Esses caminhos propostos por Costa (2023) demonstram que a cibermuseologia pode ser bastante múltipla em abordagens. Assim sendo, torna-se importante, também, definir essa seara dentro do campo disciplinar da museologia.

O fenômeno que a Cibermuseologia vem se desenvolvendo em todo o mundo e agora demanda-se a definição de um termo comum dentro da Teoria Geral da Museologia para abranger trabalhos publicados recentemente na dimensão da Museologia Digital. A fim de definir adequadamente a Cibermuseologia, primeiramente precisamos determinar sua relação com a Museologia Geral e, em segundo lugar, delinear todos os problemas do contexto *ciber* que poderiam ser atribuídos às atividades do museu (Leshchenko, 2015, p. 99).

Leshchenko (2015) comenta que a Cibernuseologia ainda precisa ser definida quanto à relação que se estabelece no processo relacional entre museu e virtualidade. Surge a questão de que os conceitos mais abrangentes, tais como a Cibernuseologia, dizem respeito à “dimensão digital dos museus”, em todas as expressões possíveis e em todos os seus formatos, e podemos vê-la transformar-se num “amplo movimento museológico” (Leshchenko, 2015, p. 237). A figura 1, apresentada a seguir, exemplifica algumas vertentes presentes dentro da cibernuseologia.

Figura 1 - vertentes da cibernuseologia



Fonte: Chaves (2024).

Nesse contexto, as redes sociais, através da comunicação museológica, podem aproximar os visitantes dos museus. Em estudos anteriores, Chaves e Henriques (2019) evidenciaram pontos positivos do uso de redes sociais nos contextos dos museus e da virtualidade desses ambientes. Os ambientes virtuais musealizados podem possibilitar a acessibilidade e disseminar o acesso ao patrimônio para além dos muros dos museus. Nesse novo âmbito, o ciberespaço se torna um lugar onde há a salvaguarda da memória e do patrimônio musealizado. O modelo de comunicação mediado pelas redes digitais transforma

as relações entre emissores e receptores, esta transformação ocorre de forma instantânea através das redes: a interação com o público se torna mais próxima, maximizando o alcance desde uma perspectiva de conexão em complexas redes (Castells, 2000).

Dessa forma, os museus se firmam em um cenário de rupturas com práticas do passado, aperfeiçoamentos a partir das novas tecnologias e ressignificação de seus espaços, olhando agora para a virtualidade. Salieta-se, contudo, que essas mudanças são graduais. Posto isto, reflete-se na seção seguinte sobre alguns desafios.

### **2.1 Desafios contemporâneos para o Campo Museal**

No âmbito da museologia, muitas práticas estão migradas, adaptadas ou intensificadas no contexto da virtualidade. Percebe-se a existência de um movimento intenso e global de instituições e grupos no sentido de documentar, criar instrumentos de registro de memórias e de materiais a respeito do que estamos vivenciando. Com isso, refletir sobre virtualidade é algo fundamental, para dar sentido a essas ações.

A virtualidade existe em outro tempo e outro espaço; para Ricoeur (1997, p. 15), “o tempo torna-se tempo humano na medida em que é articulado de um modo narrativo; em compensação, a narrativa é significativa na medida em que esboça os traços da experiência temporal”. Na virtualidade, o tempo e o espaço se reconfiguram de modo tal que os traços de articulação se transformam em teias sociais conectadas. Neste sentido, pode se pensar na memória que já nasce com caráter e significado histórico através do registro da própria vacinação, por exemplo, cujas manifestações invadiram as redes sociais como um lugar social e político para evidenciar e legitimar a ciência, como no caso da Covid-19.

As experiências museais vindas à tona durante os últimos anos, procuraram trazer uma sensação de proximidade, uma “identificação especular que me colocar no lugar do outro – sem me confundir com ele – com uma proximidade maior do que quando me encontro diante de um relato de ficção, por mais que todo relato de vida seja inevitavelmente ficcional” (Arfuch, 2012, p. 18). Essas experiências oportunizaram uma forma de alteridade e empatia com o outro, sobretudo pelo período de luto em que muitos sujeitos atravessaram durante a pandemia, por exemplo. E, atualmente, algumas publicações, páginas e até mesmo estudos representam parte da memória do que foi vivido.

O discurso de memória na atualidade se dá através das Redes Sociais, conforme salienta Castells (2000, p. 8): “atividades econômicas, sociais, políticas e culturais, essenciais por todo o planeta, estão sendo estruturadas pela internet e em torno dela”. Complementando essa ideia, nota-se que as “redes sociais são as estruturas dos agrupamentos humanos, constituídas pelas interações, que constroem grupos sociais. Nessas ferramentas, essas redes são modificadas, transformadas pela mediação das tecnologias e, principalmente, pela apropriação delas pela comunicação” (Recuero, 2012, 16).

Segundo Gonçalves (2012), um patrimônio não depende apenas da vontade e decisão política de uma agência de Estado; e nem depende exclusivamente de uma atividade consciente e deliberada de indivíduos ou grupos. Os objetos que compõem um patrimônio precisam encontrar “ressonância” junto a seu público. O que se nota é que, intermediado pelas redes sociais e TIC, as memórias vão potencializando sua ressonância na *web*.

Apesar dos processos de ativação da memória nas redes sociais, a efemeridade é muito constante: assim como ativamos, criamos um discurso instantâneo e que logo olvidamos pelas atualizações das redes. Considerando essas novas práticas sociais e entendendo a efemeridade e instantaneidade como aspectos problemáticos, é fundamental fortalecer práticas de salvaguarda e preservação e curadoria digital nesses novos ambientes de memória.

Assim sendo, a memória, a história e as informações e nas redes sociais são mediadas destacando novas formas de espaços de memória e de contextualizar a sociedade atual. Recuero (2012, p. 21) destaca que

O computador, mais do que uma ferramenta de pesquisa, de processamento de dados e de trabalho, é hoje uma ferramenta social, caracterizada, principalmente, pelos usos conversacionais. Isso quer dizer que os computadores foram apropriados como ferramentas sociais e que esse sentido, em muitos aspectos, é fundamental para compreensão da sociabilidade na contemporaneidade.

Nessa seara de desafios envolvendo aspectos virtuais, é importante refletir sobre materialidade e imaterialidade, uma vez que ambas são características das substâncias, das coisas, e, no contexto da Ciência da Informação, também se relacionam com informação e conhecimento. A Informação e o conhecimento estão na ordem do acontecimento e do

processo; a desterritorialização, desprendimento, elevação à problemática e a não particularidade são uma das características da virtualidade, como apontado por Levy (1999).

Aspectos visuais estão presentes de forma acentuada nas redes sociais, sendo assim a visualidade algo marcante nesses ambientes. Entende-se aqui o uso da fotografia como elemento de memória na virtualidade, pois “a fotografia é um dos componentes do funcionamento desta sociedade intensamente visual e intensamente dependente da imagem” (Martins, 2011, p. 36). A fotografia virtualizada tem outro tipo de materialidade, seja pela imagem ou pelo discurso sobre ela empregado nas redes sociais. Portanto, “a fotografia nutre a sua interpretação por uma contínua remessa do real, que não se deixa congelar, que não interrompe o seu fluxo e que, por sua vez, agrega e redefine significações ao que só aparentemente é um “congelamento” de imagem [...]” (Martins, 2011, p. 37).

Tanto as digitalizações de acervos documentais, os registros fotográficos digitais de monumentos e patrimônios, quanto as bases de dados que armazenam e gerenciam esses conteúdos, podem ser classificadas como formas de patrimônio digital, assim como os lugares de memória citados por Gonçalves (2012). Nesse contexto, tais patrimônios, numa perspectiva virtual, estão desterritorializados, mas, ao mesmo tempo, ligados a uma comunidade e a um tempo histórico.

Nas redes sociais a aproximação entre os sujeitos ocorre sobretudo quando você opta por seguir determinada página ou pessoa, ou mesmo por temáticas em que tem interesse, o que pode gerar uma conexão em rede, como já era proposto por Castells (2000). Assim, é notório que há uma forma de ressonância do patrimônio digital, nesse cenário de virtualidade, por meio das plataformas e redes sociais (Golçalves, 2012). Poulot (2012) declara que o patrimônio é como o princípio subterrâneo e a manifestação autoproclamada de um trabalho social e intelectual: querer apreender o gesto patrimonial no seio da história social e cultural é pensar nos recortes e nos “enquadramentos” aos quais ele se consagra em uma relação sempre complexa com o que o organiza. Na contemporaneidade, o enquadramento do patrimônio se desterritorializa e acontece, também, na virtualidade. Assim, urge o conceito de patrimônio digital.

Sobre o conceito de patrimônio digital podemos inferir que são bens únicos de interesse histórico, social, cultural e científico, produzidos em diversas áreas do conhecimento e expressões humanas, nascidos digital, ou, se analógicos, convertidos para o formato digital (Cavalcante, 2017, p. 42)

Considerando isso, pode-se considerar como patrimônio digital museológico tanto as digitalizações de acervos documentais quanto os registros fotográficos digitais de monumentos e patrimônios armazenados na *web*. A musealidade é, sem dúvidas, transformada nesse cenário e, igualmente, há alterações na forma em que se observa aspectos ligados à memória social.

A memória social não pode ser encarada apenas como sendo determinada, regida e coercitivamente imposta por uma constelação de poderes que emana uma versão monolítica do passado. “É certo que a construção social do passado encerra, sempre, relações de poder e de dominação, mas deve-se ter em conta a pluralidade de atores e de forças que contribuem para esta construção” (Peralta, 2007, p. 12). A partir dessas reflexões, nota-se que na virtualidade, novas vozes estão sendo escutadas, isto é, grupos sociais, antes subalternizados e silenciados agora estão conseguindo evidenciar seu lado da história, ressignificando memórias e lugares de memória, como museus.

Ressalta-se que o processo de humanização de memórias de grupos sociais é “una invención y una construcción social” (Prats, 2005, p. 63). Um sistema de representações que produz um discurso sobre a realidade com a qual está relacionado (Prats, 2005). Com as redes sociais e suas possibilidades envolvendo interações como postagens, compartilhamentos, comentários e afins, se fortalece uma maneira diferente de socialização e construção de memórias.

Nessa perspectiva, os espaços criados na virtualidade se tornam um local de reflexão e discussão acerca de objetos musealizados em ambientes digitais, na medida em que são incorporadas novas dinâmicas que vão além da preservação dos objetos. Ademais, o uso das redes sociais viabiliza uma cultura de compartilhamentos, tornando a plataforma digital um lugar de experimentação de uso para museus. Ocorre, nesse contexto, uma mudança paradigmática acerca dos formatos dos museus, pois estes assumem outras funções para além de locais de contemplação, desterritorializados e com uma potencialidade de disseminação em rede na *web*.

Nesse sentido, a disseminação das informações digitais relacionadas aos acervos passa a integrar um tipo de *marketing* voltado a divulgação do patrimônio digital. Nesse cenário, a noção de patrimônio se reconfigura. O processo de digitalização dos acervos passa a ter outros valores, envolvendo comunicação, salvaguarda, disseminação, democratização, entre outros. Com isso, a preservação digital do patrimônio necessita ser vista para além de uma etapa

tecnológica, mas social e de necessário diálogo com a comunidade para sensibilizar esse público sobre a existência e importância não só do patrimônio em espaços físicos, mas também do patrimônio digital.

O uso das ferramentas digitais e das redes sociais nos museus traz impactos na prática museológica, pois os objetos perdem a centralidade. Na história dos museus, os objetos foram o centro dos museus tradicionais; em contrapartida, na atualidade, o que se musealiza são as ideias e sua fruição, que passam a ter centralidade. Nesse processo, o público deixa de ser espectador para ser participante ativo. Ristol (2020), ao se referir à presença das redes sociais nos museus nacionais argentinos, afirma que os recursos da Web 2.0 beneficiam a comunicação e possibilitam, dentre outros aspectos, a interação com a comunidade. Conforme Ristol (2020), ainda, as redes sociais não foram criadas para finalidades dos museus, mas as possibilidades do seu uso nas atividades museais e na comunicação museal constituem um desafio à ação cultural.

## **2.2 Um olhar para virtualidade nos museus**

O museu na virtualidade, mediado pelas TIC, permite a cada visitante realizar o próprio percurso e, desta forma, interpretar de modo particular os conteúdos dos acervos difundidos em ambiente virtual (Chaves; Henriques, 2019). Ainda nessa perspectiva, Araújo (2018) menciona a existência de um novo paradigma no campo informacional, onde os sujeitos estão mais ativos no tocante aos processos informacionais.

Face essas mudanças, a virtualidade no museu, para além das possibilidades, envolvendo preservação, dialoga também com esses aspectos ao permitirem uma maior autonomia e interação do sujeito com as exposições, a partir de recursos e ferramentas interativas, entre outros aparatos favorecidos pelas TIC. Destaca-se que:

Os espaços virtuais, diferente dos espaços físicos, são marcados pela desterritorialização, hipertextualidade e navegabilidade, considerando o além da digitalização. Não deixam de ser reais, mas também são potências como na tradição filosófica. São espaços de acessibilidade e interatividade homem-tecnologias, pautados no uso da Internet, e criam um movimento social e cultural próprio na contemporaneidade (Costa, 2023, p. 211).

Assim sendo, os ambientes virtuais de memória possibilitam acessibilidade social e cultural de difusão de informações em relação ao patrimônio cultural digital, constituindo

novos suportes da memória no ciberespaço. Com isso, Lima (2009) propõem três formas de caracterizar os museus virtuais, apresentados no quadro 1.

**Quadro 1** - Tipologias de museus virtuais

<b>Tipo do museu</b>	<b>Características</b>
<b>Museu virtual original digital</b>	Museus que têm sua estrutura exclusivamente em meio virtual, sem correspondência de nenhuma natureza com aspectos do mundo real. Seus patrimônios são naturalmente digitais/virtuais.
<b>Museu virtual conversão digital</b>	Museus onde os patrimônios virtualizados têm correspondência com uma exposição ou museu no mundo real, existindo, portanto, nos dois contextos: real e virtual
<b>Museu virtual composição mista</b>	Museus que não têm correspondência com museus físicos, ou seja, não é uma instituição ligada a um museu físico, mas que possuem um acervo com obras digitalizadas ou virtualizadas que existem ou existiram no mundo real.

**Fonte:** Adaptado de Lima (2009).

Lima (2009) deixa claro que existem museus nato virtuais, mas, existem ainda os que estão em processo de conversão para este formato ou mesmo o que ocupam os dois espaços. Compreende-se que cada tipologia dessa é eminentemente virtual e que podem ser desenvolvidas a partir de diversas razões e causas. Pode exemplificar a criação de museus virtuais que abordam temáticas e acervo a partir de documentos locais, considerados patrimônios para uma comunidade específica.

Como resultado desse processo, há possibilidade de interação e feedback do público em tempo real, uma vez que as TIC dispõem de recursos de usabilidade que podem potencializar a apropriação e a dinamicidade, a exemplo de realidade aumentada. Acrescenta-se ainda que a proximidade entre o acervo e o público através da visitação virtual contribui para a valorização e conservação do patrimônio, potencializando o encontro dos visitantes com o patrimônio, fortalecendo os processos de comunicação museológica.

Segundo Lemos (2020), mais do que um objeto ou um artefato, a tecnologia é também um constructo social. Nessa perspectiva, entende-se que para o campo museal as TIC são uma grande aliada, uma vez que tem possibilitado significativos avanços para a área, tanto em aspectos teóricos quanto práticos, à medida que as tecnologias permitem uma maior dinamicidade e democratização dos museus e do seu patrimônio, que, em alguns casos, se (re)constrói no ambiente virtual.

No caso dos museus, uma alternativa para uso da TIC, para além da virtualidade, diz respeito ao uso de mídias sociais como Facebook, Instagram, TikTok, YouTube e afins. A construção de perfis nesses espaços oportuniza trocas entre sujeitos e museu, ações educacionais *online*, além de serem um atrativo para os sujeitos conhecerem os espaços físicos, quando existirem. Nesse contexto, experiências de colaboração e interação são maximizadas, permitindo que os museus quebrem barreiras geográficas e ampliem os seus serviços e suas ações para uma comunidade ainda mais diversificada.

Depreende-se, portanto, que se tornar museu não se apresenta na forma de um fenômeno indiferente ao processo histórico, mais precisamente como um produto social e historicamente instituído (Borges, 2011). Na virtualidade, é preciso considerar novas formas de se pensar sobre o processo de patrimonialização do patrimônio digital (Cavalcante, 2017). Com isso, as redes sociais se mostram como um lugar onde os sujeitos na contemporaneidade estão presentes e, desse modo, deve ser considerado pelo campo museológico em seus estudos, seja no âmbito de estudos de público, seja no desenvolvimento de ações educativas ou de programações e exposições.

### **3 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Observa-se, sobretudo na última década, uma maior aceitação e interesse de instituições museológicas em estar presentes nos ambientes digitais, como as redes sociais. Além disso, é válido destacar, ainda, o surgimento de museus exclusivamente virtuais, a partir de um patrimônio totalmente digital. Essas transformações no âmbito dos museus se relacionam, de certa forma, com uma maior imersão dos sujeitos às telas, desde as faixas etárias mais baixas às mais avançadas, ou seja, se o público potencial/real está navegando e explorando na *web*, é fundamental para os museus estarem nesses sítios.

Deve buscar ser fortalecido, a partir da virtualidade, o papel social destas instituições museológicas como fonte de informação, lugar de memória e sociabilidades. Ressalta-se a relevância dos processos de reciprocidade relacionados com as instituições (arquivos, bibliotecas e museus), o contexto social mais amplo ao qual elas pertencem, os públicos que as utilizam ou se relacionam com elas, e as complexas dimensões simbólicas imbricadas nesses processos.

É importante destacar que museus estão adotando uma abertura às tecnologias de informação e comunicação, reconhecendo a importância de espaços virtuais como partes que, na contemporaneidade, são necessárias às instituições museológicas. Essa possibilidade de conexão em rede com os mais diversos públicos potencializa a divulgação de acervos, exposições, projetos, programações e afins, evidenciando o museu como um local vivo, de compartilhamento de informações e de diálogos com as comunidades.

As múltiplas mediações entre os objetos musealizados difundidos no ambiente virtual possibilita que cada visitante faça a sua interpretação das informações sobre os acervos documentais da instituição. Os museus virtuais na rede, a partir das plataformas oficiais, trazem novas práticas ao fazer museológico, pois oportunizam novas interlocuções com os usuários e a sociedade.

A interatividade e a produção colaborativa de conteúdos de forma descentralizada, práticas correntes no cotidiano de quem está adaptado ao uso da internet, apresentam o potencial de oferecer protagonismo ao visitante, que deixa a posição de mero observador para se tornar produtor de conhecimento, deixando sua contribuição a uma exposição, por exemplo. Através da incorporação das tecnologias digitais e dos usos dos novos gêneros comunicativos nas práticas museais envolvendo a web social, os museus têm contribuído para a construção e fortalecimento da cultura digital.

Por fim, conclui-se que as redes sociais, no âmbito dos museus, mostram-se como ferramentas potentes de promoção e ampliação do acesso à cultura, capazes de superar obstáculos entre os públicos interessados em bens culturais, evidenciando a importância da criação e manutenção de museus virtuais.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, C. A. Á. **O que é Ciência da Informação**. Belo Horizonte: KMA, 2018.

ARFUCH, L. **O espaço biográfico**: dilemas da subjetividade contemporânea. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2010.

BORGES, L. C. Museu como espaço de interpretação e de disciplinarização de sentidos. **Museologia e Patrimônio**: Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Museologia e Patrimônio, Rio de Janeiro, v. 4, n. 1, p. 37-62, 2011.

CASTELLS, M. **A sociedade em rede**. 8.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

**XXIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – XXIV ENANCIB**  
**Vitória-ES – 04 a 08 de novembro de 2024**

CAVALCANTE, L. E. A construção do patrimônio digital: dimensões da política cultural para preservação e acesso. *In*: SEMINÁRIO SERVIÇOS DE INFORMAÇÃO EM MUSEUS: informação digital como patrimônio cultural, 4., 2017, São Paulo. **[Anais do] IV Seminário [...]**. São Paulo: Pinacoteca de São Paulo, 2017. p. 37-46.

CHAVES, I. T. **Avaliação heurística da usabilidade em museus virtuais**: uma análise do Museu da Diversidade Sexual. 2024. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Centro de Ciências Sociais Aplicadas, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2024.

CHAVES, R. T.; HENRIQUES, R. M. N.O Uso das Redes Sociais pelos Museus Virtuais Brasileiros. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 19., 2019, Florianópolis. **Anais Eletrônicos [...]**. Florianópolis: ANCIB, 2019. p. 1-14.

COSTA, L. F. Estudos de usuários e estudos de público em museus: perspectivas para análise de interação e experiência virtual dos usuários e públicos. *In*: BRITTO, Clovis Carvalho (Org.). **Os museus e o campo da informação**: processos museais, Museologia e Ciência da Informação. São Paulo: Abecin Editora, 2023.

GONÇALVES, J. R. S. **Antropologia dos objetos**: coleções, museus e patrimônios. Rio de Janeiro: IPHAN, 2012.

LEMOS, A. **A tecnologia é um vírus**: pandemia e cultura digital. Porto Alegre: Sulina, 2020.

LESHCHENKO, A. Digital dimensions of the museum: defining cybermuseumology's subject of study. **ICOFOM Study Series**, n. 43, p. 237-241, 2015.

LÉVY, P. **O que é virtual?**. São Paulo: Vinte e quatro. 1999.

LIMA, D. F. C. O que se pode designar como Museu Virtual segundo os museus que assim se apresentam. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 10., 2009, João Pessoa. **Anais eletrônicos [...]**. João Pessoa: ANCIB, 2009. p. 2421-2468.

LIMA, D. F. C. Museologia, campo disciplinar da musealização e fundamentos de inflexão simbólica: 'tematizando' Bourdieu para um convite à reflexão. **Museologia & Interdisciplinaridade**, Brasília, v. 2, n. 4, p. 48-61, 2013.

MAGALDI, M. B. Cibermuseologia e o virtual: definições e tipologias de museus. *In*: BRITTO, Clovis Carvalho. **Os museus e o campo da informação**: processos museais, Museologia e Ciência da Informação. São Paulo: Abecin, 2023. p. 173-207.

MARTINS, J. S. **Sociologia da fotografia e da imagem**. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2011.

PERALTA, E. Abordagens teóricas ao estudo da memória social: resenhas críticas. **Arquivos da memória**: Antropologia, Escala e Memória, Portugal, n. 2, p. 4-23, 2007.

**XXIV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação – XXIV ENANCIB  
Vitória-ES – 04 a 08 de novembro de 2024**

POULOT, D. A razão patrimonial na Europa do século XVIII ao XXI. **Revista do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**, Brasília, n. 34, p. 27-45, 2012.

PRATS, L. Concepto y gestión del patrimonio local. **Cuadernos de Antropología Social**, Buenos Aires, n. 21 p. 17-35, 2005.

RECUERO, R. **Redes sociais na Internet**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2009.

RICOEUR, P. **Tempo e narrativa**. Tradução: Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papyrus, 1997. Tomo III.

RISTOL, M. B. Presencia de las redes sociales en los museos argentinos de gestión nacional: Avances significativos en su implementación (2015-2017). **Información, cultura y sociedad**, Buenos Aires, n. 43, p.147-160, 2020.

SCHEINER, T. Prólogo: Museologia, patrimônio, narrativas do real. O que dizem, hoje, os museus?. In: MAGALHÃES, F. *et al.* (Coord.). **Museologia e Patrimônio**. Leiria (Portugal): ESECS Politécnico de Leiria, 2023. v. 6, p. 12 - 61.

#### **AGRADECIMENTOS**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.