

XXV ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO - XXV ENANCIB

GT 9 - Museu, Patrimônio e Informação

AS CONTRIBUIÇÕES DA ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO PARA A COMUNICAÇÃO MUSEOLÓGICA

THE CONTRIBUTIONS OF INFORMATION ARCHITECTURE TO MUSEOLOGICAL COMMUNICATION

Jean Fernandes Brito – Universidade Estadual Paulista (Unesp) e Centro Universitário Leonardo da Vinci (Uniasselvi)

Renata Cardozo Padilha – Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Silvana Aparecida Borsetti Gregorio Vidotti - Universidade Estadual Paulista (Unesp) e Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)

Modalidade: Trabalho Completo

Resumo: A comunicação museológica como prática de mediação entre os acervos museológicos e os públicos, necessita constantemente de revisão e atualização sobre as formas como as informações produzidas pelo processo de musealização são disseminadas em diferentes perfis, realidades e ambientes. Para tanto, o objetivo deste trabalho é analisar e evidenciar as contribuições da Arquitetura da Informação para a comunicação museológica nas perspectivas analógica, digital e híbrida. A metodologia desenvolvida adota uma abordagem qualitativa de natureza aplicada, por meio do estudo de caso de três instituições museológicas do estado de São Paulo: Museu do Futebol, Museu da Diversidade Sexual e Museu da Língua Portuguesa. O intuito é compreender de modo global e contextual como a Arquitetura da Informação pode contribuir para as práticas da comunicação museológica, levando em consideração os indicadores selecionados. Em suma, identificou-se que a Arquitetura da Informação, compreendida em sua amplitude e perspectiva sistêmica, oferece um referencial teórico e metodológico robusto para a comunicação museológica contemporânea. Uma vez que, amplia o papel dos museus como ambientes informacionais complexos, nos quais a organização da informação é fundamental para promover a compreensão, a acessibilidade e o engajamento dos públicos.

Palavras-chave: comunicação museológica; arquitetura da informação; Museu do Futebol, Museu da Diversidade Sexual; Museu da Língua Portuguesa.

Abstract: Museological communication, as a mediation practice between museum collections and the public, constantly requires revision and updating regarding how information produced through the musealization process is disseminated across different profiles, realities, and environments. Therefore, this study aims to analyze and highlight the contributions of Information Architecture to museological communication from analog, digital, and hybrid perspectives. The methodology adopts a qualitative approach of an applied nature, through case studies of three museum institutions in the state of São Paulo: the Football Museum, the Museum of Sexual Diversity, and the Museum of the Portuguese Language. The goal is to understand, in a global and contextualized way, how Information Architecture can contribute to museological communication practices, considering selected indicators. In short, it

was identified that Information Architecture, understood in its breadth and systemic perspective, offers a robust theoretical and methodological framework for contemporary museological communication. It enhances the role of museums as complex informational environments in which the organization of information is essential to promote understanding, accessibility, and public engagement.

Keywords: museological communication; information architecture; Football Museum; Museum of Sexual Diversity; Museum of the Portuguese Language.

1 INTRODUÇÃO

A comunicação museológica, enquanto uma das funções estruturais dos museus, desempenha um papel fundamental na mediação entre o acervo e os públicos, ao traduzir conteúdos históricos, científicos, artísticos e culturais em experiências compreensíveis e significativas. No entanto, muitos museus ainda enfrentam desafios na organização e apresentação das informações de maneira acessível, clara e atraente para diferentes perfis de visitantes.

Nesse cenário, a Arquitetura da Informação, área do conhecimento dedicada à organização, categorização e disponibilização eficiente de informações, desponta como uma aliada promissora no enfrentamento desses desafios. A questão que orienta este estudo é: de que maneira os princípios e práticas da Arquitetura da Informação podem contribuir para o aprimoramento da comunicação museológica em ambientes analógicos, digitais e híbridos?

Assim, o objetivo desta pesquisa é analisar e evidenciar as contribuições da Arquitetura da Informação para a comunicação museológica sob três perspectivas: analógica, digital e híbrida. A justificativa para este estudo reside na crescente necessidade de os museus atenderem aos públicos diversos e acompanharem as transformações tecnológicas, informacionais e comunicacionais do século XXI. À medida que os visitantes se tornam mais conectados, críticos e exigentes em relação à qualidade das experiências e interações informacionais, torna-se imprescindível repensar as estratégias de comunicação museológica a partir de abordagens interdisciplinares que integrem a Ciência da Informação, a Museologia e a Comunicação.

A integração entre a Ciência da Informação e a Museologia pode contribuir para a promoção de experiências museológicas mais inclusivas, interativas e centradas nas necessidades informacionais dos públicos. Ao propor a aplicação dos princípios da Arquitetura da Informação nesse contexto, este estudo busca fomentar a inovação das práticas museológicas, oferecendo subsídios teóricos e práticos que favoreçam o desenvolvimento de

ambientes informacionais mais eficazes e responsivos, fortalecendo o papel dos museus como instituições educativas, culturais e sociais.

2 ARQUITETURA DA INFORMAÇÃO

A Arquitetura da Informação (AI) é uma área do conhecimento que se dedica ao estudo e à prática da organização, estruturação e disponibilização de informações para facilitar sua localização, compreensão e uso. Tradicionalmente associada aos ambientes digitais, especialmente websites e sistemas de informação online (Morville; Rosenfeld, 2006), a AI possui fundamentos teóricos que extrapolam o contexto digital e podem ser aplicados também a contextos analógicos e híbridos, como é o caso dos ambientes museológicos (Brito, 2023; Oliveira, 2014; Torino, 2023).

Do ponto de vista teórico, a Arquitetura da Informação fundamenta-se em princípios como a organização lógica de conteúdos, a definição de sistemas de navegação, a categorização e taxonomias da informação, além da ênfase na usabilidade e na experiência do usuário (Morville; Rosenfeld, 2006). Os sistemas que compõem a anatomia da Arquitetura da Informação clássica são: Elementos de Navegação, Organização, Rotulagem e Busca, acrescido, por Oliveira e Vidotti (2012), do Sistema de Representação da Informação. Sendo esse último, sinalizado por Morville e Rosenfeld (2006) como “Metadados, Vocabulários Controlados e Tesouros “. Esses sistemas com foco na usabilidade e na experiência do usuário visam tornar a informação acessível, compreensível e significativa para diferentes perfis de usuários, considerando suas necessidades, expectativas e comportamentos de busca.

Ao ser compreendida em uma perspectiva sistêmica, a AI clássica se apresenta como um campo que considera a totalidade das ecologias informacionais onde a informação circula, abrangendo desde suportes físicos e analógicos até as interfaces digitais e suas interações híbridas. Essa visão permite observar a Arquitetura da Informação como um elemento articulador entre diversos canais e plataformas, contemplando os fluxos de informação de forma integrada e contextualizada, o que é essencial para ambientes informacionais complexos como museus, bibliotecas e arquivos (Oliveira, 2014).

Segundo Brito (2023), nos ambientes analógicos, como bibliotecas, museus e arquivos, a Arquitetura da Informação se manifesta na forma como as informações são agrupadas, exibidas e acessadas. A disposição espacial dos objetos, a sinalização, a rotulagem de coleções e a organização temática de exposições são exemplos de práticas que refletem preocupações

típicas da Arquitetura da Informação, mesmo que nem sempre reconhecidas formalmente sob essa denominação. Nesse sentido, a organização de uma exposição museológica, ao agrupar objetos, narrativas e recursos de mediação de maneira lógica e fluida para o visitante, pode ser compreendida como um exercício de Arquitetura da Informação em ambiente analógico.

Com o advento da transformação digital, a AI consolidou-se de forma efetiva atuando em websites, aplicativos, repositórios online, sistemas de gestão de conteúdo e outras plataformas digitais. Nestes contextos, a Arquitetura da Informação envolve a estruturação de conteúdos em hierarquias e redes, a definição de menus e caminhos de navegação, a criação de sistemas de rotulagem consistentes e o planejamento da interação entre usuários e conteúdos (Resmini; Rosati, 2011; Torino, 2023). A centralidade do usuário e a necessidade de tornar a experiência de acesso à informação intuitiva e eficiente são premissas que orientam o trabalho do arquiteto da informação no meio digital.

Mais recentemente, com a crescente integração entre ambientes analógicos e digitais, observa-se a emergência de ambientes híbridos, que combinam elementos analógicos e digitais em experiências informacionais contínuas e interconectadas. Conceitos como Arquitetura da Informação pervasiva (Resmini; Rosati, 2011) e experiências multicanais reforçam a importância de uma abordagem sistêmica, que considere a fluidez entre o analógico e o digital na organização da informação. Nos museus, essa tendência se manifesta, por exemplo, na utilização de aplicativos móveis para mediação de exposições, na integração de QR Codes e realidade aumentada em acervos analógicos, e na criação de exposições virtuais complementares às presenciais (Brito, 2023).

Assim, segundo Vechiato (2013), a Arquitetura da Informação deve ser compreendida como um campo estratégico que articula estruturas informacionais com foco na mediação e na experiência do usuário. Nessa perspectiva, a Arquitetura da Informação, entendida em sua amplitude e abordagem sistêmica, constitui um referencial teórico-metodológico efetivo para a comunicação museológica contemporânea. Tal abordagem possibilita o planejamento e a estruturação da informação de forma a enriquecer a experiência do visitante em contextos analógicos, digitais e híbridos. Dessa maneira, Brito (2023) dialoga sobre o papel dos museus como ecologias informacionais complexas, nos quais a organização da informação é essencial para favorecer a compreensão, o acesso e o engajamento dos diferentes públicos.

3 COMUNICAÇÃO MUSEOLÓGICA

A comunicação museológica desempenha um papel essencial na mediação entre o público e os acervos, promovendo a compreensão e a interação com o patrimônio cultural. De acordo com Cury (2005), o museu deve ser compreendido como um espaço dinâmico, onde a comunicação não se limita à exposição de objetos, mas envolve uma série de estratégias para ampliar a experiência dos visitantes. Conforme afirmam Florez e Scheiner (2012, p. 8) ao observarmos uma exposição museológica no contexto comunicacional e informacional devemos “ressaltar a importância da composição, do design, dos suportes expográficos na sua relação com os objetos a serem expostos, e claro está, com as políticas, ideologias e identidades do museu.”

Nesse sentido, a comunicação museológica é um elemento estruturante na transmissão de significados, promovendo a interação entre públicos, acervos e narrativas institucionais. Conforme Desvallées e Mairesse (2013, p. 35), ela “[...] aparece simultaneamente como a apresentação dos resultados da pesquisa efetuada sobre as coleções (catálogos, artigos, conferências, exposições) e como o acesso aos objetos que compõem as coleções (exposições de longa duração e informações associadas)”.

Segundo Padilha (2018), a comunicação museológica deve ser considerada um processo interativo e dialógico, que permite a negociação de significados e a construção de conhecimento. Para tanto, os museus devem adotar abordagens inclusivas e acessíveis, utilizando linguagens diversificadas para atender a diferentes públicos. Dessa forma, a comunicação abrange variados aspectos como os textos explicativos, audioguias, recursos digitais e atividades educativas e culturais que ampliam a experiência interpretativa do visitante.

Cury (2005) enfatiza que a função comunicativa dos museus está intrinsecamente relacionada à sua missão social, promovendo o acesso ao conhecimento e incentivando a reflexão crítica sobre os acervos e suas narrativas. A autora destaca que a comunicação museológica deve considerar as diferentes percepções e bagagens culturais do público, favorecendo uma compreensão pluralista das exposições. Nesse contexto, a mediação cultural é um elemento essencial para conectar as experiências individuais dos visitantes às informações transmitidas pelas instituições museológicas.

Padilha (2018) argumenta que a comunicação museológica também está diretamente ligada às práticas de inclusão e acessibilidade nos museus. Para que os espaços culturais sejam verdadeiramente democráticos, é fundamental que as instituições adotem estratégias de

comunicação que considerem públicos com diferentes necessidades, como pessoas com deficiência visual ou auditiva. O uso de tecnologias assistivas, materiais táteis e legendas em braile são algumas das soluções que podem ampliar a acessibilidade e tornar os acervos mais compreensíveis para um maior número de visitantes.

A democratização do acesso ao conhecimento museológico exige estratégias comunicacionais que garantam a inclusão de diferentes públicos. Cury (2005) destaca que a função social dos museus passa pela forma como suas exposições são comunicadas e percebidas pela sociedade. Dessa forma, a adoção de linguagens acessíveis, o uso de dispositivos digitais e a oferta de mediações presenciais são fundamentais para que os museus possam desempenhar sua função educativa e cultural de maneira ampla e eficaz.

As tecnologias digitais têm um papel fundamental na modernização das estratégias de comunicação museológica. Padilha (2018) aponta que o uso de realidade aumentada, audioguias interativos e plataformas digitais pode enriquecer a experiência do visitante, permitindo maior imersão nos conteúdos apresentados. Além disso, a presença dos museus nas redes sociais e em plataformas online amplia seu alcance e possibilita novas formas de interação, democratizando o acesso ao conhecimento e promovendo o engajamento do público em diferentes espaços e tempos.

A implementação de estratégias inovadoras e inclusivas no campo da comunicação museológica amplia o acesso ao conhecimento e fortalece a relação dos públicos com os museus. Para tanto, é essencial que as instituições museológicas invistam na capacitação de suas equipes, desenvolvendo competências comunicacionais que possibilitem a criação de narrativas diversificadas e acessíveis. Dessa forma, o museu se fortalece como um espaço de diálogo e construção coletiva do conhecimento.

A comunicação museológica é um fator determinante para a eficácia da mediação cultural nos museus. Como enfatizado por Cury (2005) e Padilha (2018), sua aplicação eficiente promove o engajamento do público e fortalece a relação entre a instituição e a sociedade. Dessa forma, um museu que investe em comunicação eficaz e inclusiva potencializa seu impacto social, permitindo que diferentes comunidades se reconheçam e interajam com seu patrimônio cultural de maneira significativa e transformadora.

4 ASPECTOS METODOLÓGICOS

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

Esta pesquisa adota uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada, com o objetivo de analisar como a Arquitetura da Informação pode contribuir para o aprimoramento da comunicação museológica em ambientes analógicos, digitais e híbridos. A investigação parte da construção de um conjunto de indicadores teóricos e práticos relacionados à organização e à representação da informação em museus, os quais foram posteriormente aplicados à análise de exemplos reais, documentados por meio de registros fotográficos obtidos em visitas presenciais realizadas pelos pesquisadores.

O estudo foi desenvolvido a partir da análise de três museus localizados na cidade de São Paulo: o Museu do Futebol, o Museu da Diversidade Sexual e o Museu da Língua Portuguesa. Esses museus foram escolhidos com base em critérios de relevância temática, diversidade de abordagens comunicacionais e viabilidade de documentação visual.

A definição dos indicadores de análise fundamenta-se no estudo de Brito (2023), que propõe uma leitura da Arquitetura da Informação na perspectiva das Ecologias Informacionais Complexas, articulada em três dimensões complementares: (a) ambientes digitais, como os websites institucionais; (b) ambientes analógicos, incluindo os espaços físicos, recursos expositivos e elementos de acessibilidade informacional; e (c) ambientes híbridos, que combinam recursos analógicos e digitais em experiências integradas.

Na segunda etapa da pesquisa, foram selecionados exemplos representativos de práticas comunicacionais observadas nos museus mencionados, considerando os três tipos de ambiente museológico: (a) o ambiente digital, analisado a partir dos websites institucionais; (b) o ambiente analógico, focalizado nos ambientes analógicos expositivos; e (c) o ambiente híbrido, evidenciado por experiências que articulam elementos analógicos e digitais.

Para sistematizar a análise dos ambientes museológicos, foi elaborado o Quadro 1, no qual se organizam os três tipos de ambiente analógico, digital e híbrido, os aspectos específicos observados em cada um deles e as referências teóricas que fundamentam tais análises.

Quadro 1: Aspectos analisados e referências teóricas

Tipo de ambiente	Aspectos analisados	Referências teóricas
Analógico	Disposição e organização analógica dos acervos; sinalização; acessibilidade; e disposição da exposição em ambientes físicos.	Brito (2023); Padilha (2018)

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

Tipo de ambiente	Aspectos analisados	Referências teóricas
Digital	Estrutura e arquitetura de websites; navegação; rotulagem de conteúdos; recursos multimídias no contexto digital.	Brito (2023); Oliveira (2014); Morville & Rosenfeld (2006)
Híbrido	Integração entre exposições físicas e recursos digitais; experiências interativas; mediação informacional digital.	Brito (2023); Oliveira (2014)

Fonte: Elaboração própria (2025)

No que diz respeito aos recursos imagéticos, as imagens utilizadas na composição dos resultados foram obtidas a partir de registros fotográficos realizados durante visitas presenciais aos museus, bem como de materiais institucionais publicamente disponíveis e bancos de imagens autorizados. Os resultados serão apresentados de forma descritiva e visual, por meio de fotografias que ilustram os aspectos observados, acompanhadas de quadros comparativos que relacionam os indicadores às estratégias de comunicação adotadas por cada museu.

A partir dessa abordagem, busca-se entender os desafios e oportunidades de aprimoramento da comunicação museológica contemporânea, sob a lente da Arquitetura da Informação, contribuindo para o desenvolvimento de experiências mais acessíveis, compreensíveis e significativas para os diversos públicos dos museus.

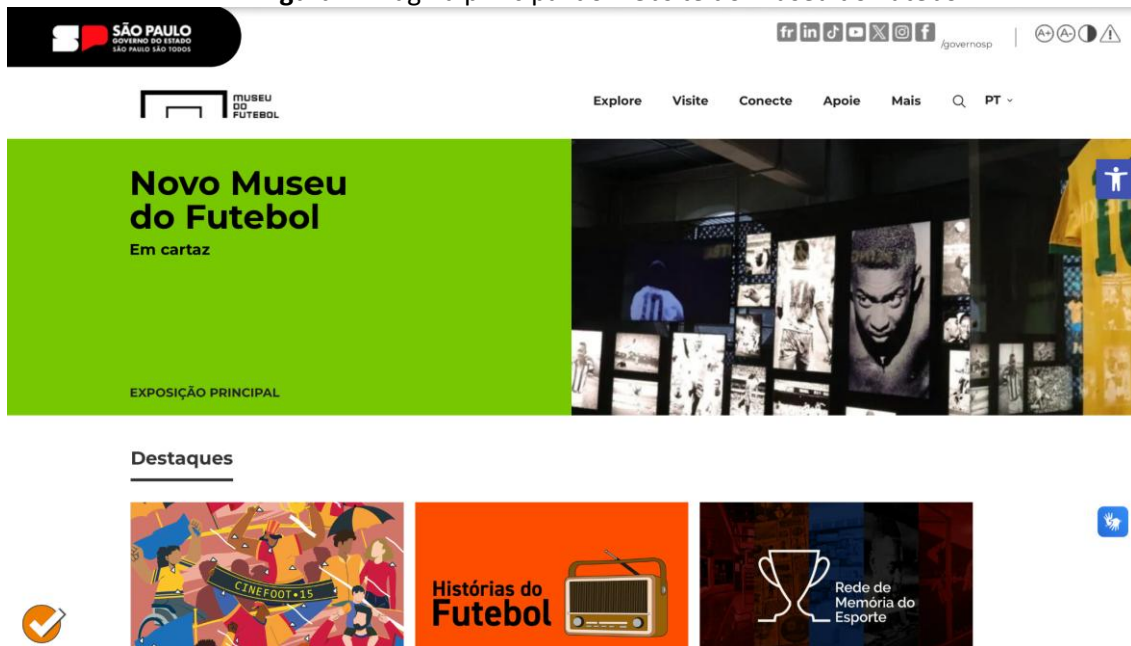
5 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

A análise dos dados foi realizada a partir da aplicação dos indicadores de Arquitetura da Informação com base nas três dimensões analisadas: digital, analógica e híbrida. A seguir, apresentam-se os resultados obtidos nos referidos museus: Museu do Futebol, Museu da Diversidade Sexual e Museu da Língua Portuguesa.

5.1 Ambiente Digital: Museu do Futebol

O Museu do Futebol, localizado no Estádio do Pacaembu, em São Paulo, apresenta um website institucional que demonstra aplicação consistente de princípios da Arquitetura da Informação. No indicador de organização da informação, observa-se uma estrutura hierárquica clara, com seções bem definidas, como "Visite", "Explore", "Conecte" e "Mais". As informações são agrupadas tematicamente, permitindo uma navegação intuitiva. Na Figura 1, apresentamos a página principal do website do Museu do Futebol.

Figura 1 - Página principal do website do Museu do Futebol



Fonte: Website Museu do Futebol. Acesso em 06 maio 2025

Em relação à rotulagem e sinalização digital, o website do Museu do Futebol apresenta menus com rótulos consistentes, autoexplicativos e redigidos em linguagem acessível. A navegação é facilitada por menus fixos e por links internos que promovem a continuidade da experiência do usuário, incluindo recursos de navegação rápida para páginas específicas.

No indicador de acessibilidade, o site disponibiliza versões em português e inglês, apresenta contrastes visuais adequados e oferece recursos básicos de acessibilidade. O website também evidencia uma dimensão de integração analógico-digital, ao disponibilizar exposições virtuais, conteúdos educativos para *download* e recursos para o agendamento de visitas presenciais, conectando de forma complementar o ambiente analógico ao digital. Destaca-se ainda o acervo digital do Museu do Futebol, que oferece acesso remoto a documentos, imagens, vídeos e informações históricas, ampliando o alcance e a função educativa do museu para além de seus ambientes analógicos.

5.2 Ambiente Analógico: Museu da Diversidade Sexual

O Museu da Diversidade Sexual, localizado na estação República do Metrô, na cidade de São Paulo, é um exemplo de instituição museológica com características simbólicas, tanto físicas quanto em seu entorno urbano, conforme apresentado na Figura 2 a seguir.

Figura 2 - Parte interna do MDS que pelo vidro mostra a estação República do Metrô



Fonte: Autoria própria (2021). Fotografia de Jean Brito

No que diz respeito à organização da informação, a disposição dos elementos expositivos no ambiente analógico é temática e narrativa, favorecendo a compreensão sequencial de contextos históricos, sociais e afetivos ligados às questões de gênero e sexualidade (Brito; Martínez-Avila, Vechiato, Vidotti, 2020).

A sinalização no ambiente faz parte da arquitetura da estação República, da Companhia do Metropolitano de São Paulo. Embora discreta, é funcional: painéis, legendas e textos de parede seguem uma padronização tipográfica e cromática coerente com a identidade visual do museu. O uso de linguagem inclusiva e representativa também é um destaque, contribuindo para a acessibilidade informacional sob o ponto de vista da diversidade de públicos.

5.3 Ambiente Híbrido: Museu da Língua Portuguesa

O Museu da Língua Portuguesa, também situado em São Paulo, representa uma experiência museológica híbrida, combinando recursos analógicos e digitais de forma integrada. No ambiente analógico, os conteúdos informacionais são organizados de modo imersivo e sensorial, com exposições que fazem uso de sons, luzes, projeções e interfaces digitais interativas.



Figura 3 - Exposição interna com tecnologias digitais
Fonte: Autoria própria (2021). Fotografia de Silvana Ap. G. Vidotti

A organização da informação reflete uma curadoria que articula oralidade, textualidade e performance, criando múltiplos percursos interpretativos. No aspecto de rotulagem e sinalização, tanto os recursos tradicionais (textos de parede, legendas, painéis) quanto os digitais (telas sensíveis ao toque, projeções mapeadas, interfaces multimídia) seguem uma lógica integrada. O visitante pode navegar fisicamente e interagir digitalmente em uma mesma experiência.

O sistema de navegação híbrido é intuitivo, com mapas físicos acessíveis e orientação digital em tablets disponíveis em alguns pontos. A arquitetura do prédio, restaurada após o incêndio de 2015, também favorece fluxos contínuos e acessibilidade arquitetônica.

A acessibilidade é um dos pontos positivos do museu, com uso de legendas em vídeos, trilhas sonoras descritivas, linguagem simples e tecnologia assistiva. A integração analógico-

digital se expressa ainda na plataforma online, que oferece exposições virtuais, acervo digitalizado e conteúdos educativos, expandindo o alcance da experiência museológica

6 CONSIDERAÇÕES SOBRE A ANÁLISE

A análise dos três museus permitiu identificar um conjunto de contribuições relacionadas à aplicação da Arquitetura da Informação (AI) na comunicação museológica. Carrasco e Vidotti (2021), explicam que essas práticas emergem de forma específica em cada ambiente digital, analógico e híbrido, mas convergem para diretrizes que podem ser adotadas por instituições museais interessadas em aprimorar a mediação cultural e a experiência informacional de seus públicos.

Uma das contribuições centrais refere-se à organização da informação, elemento estruturante da Arquitetura da Informação conforme destaca Torino (2023), ao defenderem que a clareza estrutural favorece a recuperação, a navegabilidade e a inteligibilidade da informação em ambientes complexos. No ambiente digital do Museu do Futebol, observa-se uma estrutura hierárquica, com menus bem definidos e categorização temática que facilita o acesso aos conteúdos e a compreensão das seções disponíveis. No Museu da Diversidade Sexual, em ambiente analógico, a organização das exposições segue uma lógica narrativa coesa, o que contribui para o entendimento progressivo das temáticas abordadas, ainda que a sinalização analógica seja deficitária (Brito, 2023). Já o Museu da Língua Portuguesa oferece uma estrutura multimodal e imersiva, em que texto, som, imagem e interatividade se articulam para proporcionar uma experiência integrada e sensorial, alinhada às abordagens contemporâneas da AI aplicadas aos ambientes híbridos.

A rotulagem e a sinalização também emergem como componentes relevantes da AI na comunicação museológica. O site do Museu do Futebol utiliza rótulos consistentes e linguagem acessível, promovendo clareza informacional no ambiente digital. O Museu da Diversidade Sexual, por sua vez, adota uma linguagem inclusiva em seus textos expositivos e materiais de apoio, reforçando seu compromisso com a representatividade e com a diversidade de públicos. No Museu da Língua Portuguesa, observa-se uma convergência entre sinalizações físicas e digitais, que não apenas informam, mas também conduzem o visitante em experiências interativas e cognitivamente estimulantes, uma prática que ilustra a integração da rotulagem como componente da arquitetura informacional híbrida.

Quanto aos sistemas de navegação, cada museu revela soluções específicas alinhadas à natureza de seus ambientes. No digital, o site do Museu do Futebol oferece uma navegação fluida, com menus de leitura facilitada e opções de acesso rápido. No ambiente analógico do Museu da Diversidade Sexual, a ausência de mapas ou dispositivos de orientação é compensada por uma narrativa espacial linear e bem estruturada. Já o Museu da Língua Portuguesa apresenta um sistema de navegação híbrido eficaz, que combina mapas físicos, dispositivos móveis e totens digitais, permitindo uma articulação dinâmica entre presença física e mediação digital, conforme apontado por Brito (2023) em sua proposta de Ecologias Informacionais Complexas.

No que diz respeito à acessibilidade, os três museus apresentam diferentes níveis de desenvolvimento. O site do Museu do Futebol oferece versões em português e inglês e contraste adequado, mas ainda carece de recursos avançados, como leitores de tela. O Museu da Diversidade Sexual prioriza a acessibilidade cognitiva e social, adotando linguagem inclusiva e construção representativa dos conteúdos, embora enfrente limitações físicas decorrentes de sua localização subterrânea. O Museu da Língua Portuguesa, por sua vez, destaca-se como referência em acessibilidade integral, incorporando tecnologias assistivas, linguagem clara, audiodescrição, acessibilidade arquitetônica e mediações digitais acessíveis um exemplo de aplicação plena dos princípios da AI voltados à equidade informacional (Carrasco; Vidotti, 2021).

A integração entre recursos analógicos e digitais se manifesta de forma mais sofisticada no Museu da Língua Portuguesa, cuja proposta expositiva híbrida amplia a experiência do visitante por meio de interações físicas, recursos digitais imersivos e acesso a conteúdos online. O Museu do Futebol também apresenta conexões relevantes entre os ambientes analógico e digital, com exposições virtuais, recursos educativos complementares e um acervo digital acessível ao público. Já no caso do Museu da Diversidade Sexual, essa integração é menos evidente, evidenciando uma oportunidade para fortalecimento da presença digital como extensão da missão institucional.

As contribuições observadas demonstram que a Arquitetura da Informação oferece subsídios metodológicos, técnicos e estratégicos para a concepção de experiências museológicas mais acessíveis, significativas e centradas nos usuários. Ao considerar os diferentes formatos e canais de comunicação disponíveis, os museus ampliam sua capacidade de acolher, informar e dialogar com públicos diversos, promovendo um acesso qualificado à

cultura e ao conhecimento. Nessa perspectiva, como reforça Brito (2023), a integração entre Museologia e Ciência da Informação, orientada pelas Ecologias Informacionais Complexas, permite a criação de ambientes mais responsivos, inclusivos e conectados à pluralidade dos públicos contemporâneos.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho buscou por meio de exemplos em três instituições museológicas localizadas na cidade de São Paulo, analisar os aspectos da Arquitetura da Informação aplicados à comunicação museológica. A escolha das instituições se deu devido ao alto número de visitação que essas recebem ao longo do ano, bem como por serem expressivas em relação às suas temáticas, à diversidade de públicos e às possibilidades comunicacionais e informacionais nas perspectivas analógica, digital e híbrida. Assim, por meio do referido estudo, foi possível compreender as formas pelas quais a Arquitetura da informação pode contribuir para o processo de comunicação museológica das instituições.

No ambiente analógico do Museu da Diversidade Sexual, percebemos a disposição dos elementos expositivos no espaço físico da instituição, cuja temática e narrativa favorecem o discurso expositivo por meio de contextos históricos, sociais e afetivos ligados às questões de gênero e sexualidade. Já no ambiente digital, o Museu do Futebol apresenta uma estrutura hierárquica clara e objetiva, com seções bem definidas e informações agrupadas tematicamente, o que permite uma navegação intuitiva. Por fim, não menos importante, o Museu da Língua Portuguesa, em seu ambiente híbrido, apresenta elementos integrados analógicos e digitais, em que os conteúdos informacionais são imersivos e sensoriais, ou seja, a exposição faz uso de sons, luzes, projeções e interfaces digitais interativas.

Destaca-se que a Arquitetura da Informação, compreendida em sua amplitude e perspectiva sistêmica, oferece um referencial teórico e metodológico adequado para a comunicação museológica contemporânea. Essa abordagem permite planejar e estruturar a informação de modo a potencializar a experiência do visitante em ambientes analógicos, digitais e híbridos. Nesse contexto, amplia-se o papel dos museus como ambientes informacionais complexos, nos quais a organização da informação é fundamental para promover a compreensão, a acessibilidade e o engajamento dos públicos.

REFERÊNCIAS

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

BRITO, Jean Fernandes. **Ecologia informacional complexa em museus**: tessituras teóricas e proposta de modelo. 193 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Marília, 2023.

BRITO, Jean Fernandes; MARTINEZ-ÁVILA, Daniel; VECHIATO, Fernando Luiz; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio. O Museu da Diversidade Sexual como ecologia informacional complexa: um estudo sob a ótica da encontrabilidade da informação e Arquitetura da Informação Pervasiva. **Revista Ibero-Americana de Ciência da Informação**, Brasília, v. 13, p. 853-871, 2020. Disponível em: <https://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/view/27647>. Acesso em: 20 maio 2025.

CARRASCO, Lais Barbudo; Silvana Aparecida Borsetti Gregorio. Tecnologias de informação e comunicação para museus e universidades: integração de acervos culturais e os desafios na formação do profissional da Informação. *In*: SANTOS, Cláudia Penha dos *et al.* (org.). **Museus, acervo e ambiente digital**. Rio de Janeiro: Museu de Astronomia e Ciências Afins, 2021. p. 135-151.

CASTRO, Ana Lucia Siaines de. **O museu do sagrado ao segredo**. Rio de Janeiro: Revan, 2009.

CURY, Marília Xavier. **Comunicação museológica**: uma perspectiva teórica e metodológica de recepção. 2005. 366 f. Tese (Doutorado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Marilia-Cury/publication/259866616_Comunicacao_Museologica_-_Uma_Perspectiva_Teorica_e_Metodologica_de_Recepcao/links/0c96052e38f99eb32a000000/Comunicacao-Museologica-Uma-Perspectiva-Teorica-e-Metodologica-de-Recepcao.pdf. Acesso em: 10 jan. 2025.

DESVALLÉES, André; MAIRESSE, François. **Conceitos-chave de Museologia**. São Paulo: ICOM, Pinacoteca do Estado de São Paulo, Secretaria de Estado da Cultura, 2013.

FLOREZ, Lilian Mariela Suescun; SCHEINER, Tereza Cristina Moletta. O exercício de expor nos museus, uma constante prática da experimentação. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 13., 2012, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: [s. n.], 2012.

MORVILLE, Peter; ROSENFELD, Louis. **Information architecture for the world wide web**. Sebastopol, CA: O'Reilly, 2006.

OLIVEIRA, Henry Poncio Cruz de. **Arquitetura da Informação Pervasiva**: contribuições conceituais. 2014. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) – Universidade Estadual Paulista, Marília, 2014. Disponível em: <http://hdl.handle.net/11449/110387>. Acesso em: 01 set. 2017.

OLIVEIRA, Henry Poncio Cruz de; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti Gregorio. Arquitetura da Informação digital: conexões interdisciplinares dentro da abordagem sistêmica. *In*: CAVALCANTE, Lidia Eugenia; PINTO, Virgínia Bentes; VIDOTTI, Silvana Aparecida Borsetti

XXV Encontro Nacional de Pesquisa em Ciência da Informação - XXV ENANCIB
Rio de Janeiro, RJ - 03 a 07 de novembro de 2025

Gregorio. **Ciência da Informação e contemporaneidade**: tessituras e olhares. Fortaleza: Edições UFC, 2012. p. 184-202.

PADILHA, Renata Cardozo. **Representação do objeto museológico na época de sua reprodutibilidade digital**. 2018. 256 p. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/187088/PCIN0169-T.pdf?sequence=-1&isAllowed=y>. Acesso em: 30 dez. 2021.

RESMINI, Andrea; ROSATI, Luca. **Pervasive information architecture**: designing cross-channel user experiences. Burlington: Elsevier, 2011.

TORINO, Emanuelle. **Arquitetura de dados no contexto da Ciência da Informação**. 2023. 331 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Filosofia e Ciências de Marília, Marília, 2023. Disponível em: https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/238875/torino_e_dr_mar_sub.pdf?sequence=4&isAllowed=y. Acesso em: 02 fev. 2025.

VECHIATO, Fernando Luiz. **Encontrabilidade da informação**: contributo para uma conceituação no campo da Ciência da Informação. 2013. 206 f. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Universidade Estadual Paulista, Marília, 2013. Disponível em: https://www.marilia.unesp.br/Home/Pos-Graduacao/CienciadaInformacao/Dissertacoes/Tese_de_Doutorado_-_Fernando_Luiz_Vechiato.pdf. Acesso em: 26 mar. 2025.