

DESIGN DA INFORMAÇÃO E CURADORIA DIGITAL NO CONTEXTO DAS MÍDIAS SOCIAIS DE EQUIPAMENTOS CULTURAIS

INFORMATION DESIGN AND DIGITAL CURATION IN THE CONTEXT OF SOCIAL MEDIA OF CULTURAL EQUIPMENT

Maria José Vicentini Jorente^a
Stephanie Cerqueira Silva^b
Gabriela de Oliveira Souza^c

RESUMO

Objetivo: Apresentar contribuições para o compartilhamento da informação nas mídias sociais, a partir dos recursos do Design da Informação e das ações da Curadoria Digital, interdisciplinares à Ciência da Informação. **Metodologia:** Foi realizado um levantamento bibliográfico acerca das relações entre o Design da Informação e a Curadoria Digital no contexto das mídias sociais de equipamentos culturais em ambientes dígito-virtuais. Posteriormente, foram analisadas experiências desses equipamentos com as mídias sociais, nas quais foram selecionadas duas mídias da Biblioteca Britânica: Instagram e Flickr. **Resultados:** Foi possível identificar a Folksonomia como um recurso emergente do Design da Informação para a descrição e representação da informação nas mídias sociais. Assim, a construção coletiva do conhecimento possibilita aos equipamentos culturais compartilharem seus conteúdos com base nas especificidades de cada mídia, nas potencialidades dos seus acervos e nas tipologias de comunidades de interesse. **Conclusões:** Os recursos do Design da Informação e as ações da Curadoria Digital, quando convergidos com a Ciência da Informação, facilitam os processos de construção do conhecimento pelas potencialidades dos sistemas de informação e estimulam reflexões acerca das atividades técnicas dos profissionais da informação, das políticas públicas e institucionais de cultura.

Descritores: Design da Informação. Curadoria Digital. Mídias Sociais. Folksonomia.

^a Doutora em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP). Docente na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Marília, Brasil. E-mail: mj.jorente@unesp.br.

^b Doutoranda em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Marília, Brasil. E-mail: stephanie.cerqueira@unesp.br.

^c Doutoranda em Ciência da Informação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), Marília, Brasil. E-mail: gabriela.oliveira@unesp.br.

1 INTRODUÇÃO

A expansão das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) gerou mudanças nos relacionamentos e nas interações entre os sujeitos informacionais e destes com a informação. As renovações dos sistemas infocomunicacionais técnicos, tecnológicos e de suportes de informação, sejam eles de *hardware* ou de *software*, resultaram em modificações culturais e sociais. Adicionalmente, as transformações propiciadas pelos recursos da Web 2.0 permitiram a participação de diversos atores nos processos infocomunicacionais dessa plataforma.

Em tal cenário, as mídias sociais digitais têm ocupado, exponencialmente, espaço no cotidiano de muitos indivíduos, instituições e corporações. Nelas, a convergência de linguagens foi potencializada, promoveu rapidez nos trânsitos da informação e remodelou, progressivamente, a percepção humana diante da complexidade dos sistemas envolvidos em seus diferentes segmentos, bem como suas características e funções.

Equipamentos culturais - Arquivos, Bibliotecas e Museus - ampliaram o acesso e o compartilhamento da informação, promoveram a sua mediação, o seu entendimento e os seus relacionamentos, quando passaram a utilizar as mídias sociais e, nelas, as possibilidades da multimodalidade para as apresentações e representações dos artefatos de seus acervos. Emergiu, desse ponto, a necessidade de tratamento da informação que compreenda a complexidade das diversas camadas dos sistemas de informação, que inclua os sujeitos informacionais, as comunidades de interesse e outras partes envolvidas, por meio do Design da Informação (DI) aplicado na sua curadoria nos ambientes das mídias sociais.

A organização eficiente, efetiva e eficaz das representações dígito-virtuais, baseada por atributos e estruturas da Web como canal de informação e comunicação, é necessária para a apresentação da informação nas mídias sociais, que, através do acesso e da preservação da memória, incorporam diálogos relevantes para a sociedade. Os relacionamentos, derivados de tamanha complexidade, estimulam conversações entre as comunidades de interesse que, com propostas de participação ativa, colaboram nas atividades e

funções exercidas pelos profissionais da informação.

O problema deste artigo é entender como as potencialidades das mídias sociais digitais promovem a interação e o engajamento entre os equipamentos culturais, os sujeitos informacionais e as comunidades de interesse. Assim, busca-se apresentar contribuições para o compartilhamento da informação nas mídias sociais, a partir dos recursos do DI e das ações da Curadoria Digital (CD), interdisciplinares à Ciência da Informação (CI). A intenção se justifica pela necessidade de maior interação entre os equipamentos culturais e as comunidades de interesse nas mídias sociais.

O estudo é de natureza qualitativa fundamentada no tipo de pesquisa descritiva-exploratória. Referente aos procedimentos metodológicos, foi realizado um levantamento bibliográfico direcionado para as relações entre o DI e a CD no contexto das mídias sociais de equipamentos de cultura e memória em ambientes dígito-virtuais. Posteriormente, foram identificadas experiências de equipamentos culturais com as mídias sociais, com o intuito de verificar e observar dinâmicas e aspectos relevantes para o estudo em questão. Para isso, foram selecionadas duas mídias sociais da Biblioteca Britânica: o Instagram e o Flickr.

Como resultado, foi possível considerar a Folksonomia como um recurso emergente do DI para a descrição e representação da informação nas mídias sociais por meio de etiquetas, que demonstram os assuntos relevantes para as comunidades de interesse. Desse modo, a construção coletiva do conhecimento possibilita aos equipamentos culturais compartilharem seus conteúdos com base nas especificidades de cada mídia, nas potencialidades dos seus acervos e nas tipologias de comunidades de interesse.

O DI e a CD contemplam métodos e estratégias potencializadoras para a organização e apresentação da informação em ambientes dígito-virtuais e atuam no processo infocomunicacional. O acesso e o compartilhamento das informações ampliam as conversações e as possibilidades de construção de laços, o que garante a função social dos equipamentos culturais e possibilita melhor compreensão das representações dos objetos diante de aspectos socioculturais da comunicação digital nas mídias sociais.

Portanto, os recursos do DI e as ações da CD, quando convergidos com a CI, facilitam os processos de construção do conhecimento pelas potencialidades dos sistemas de informação e estimulam reflexões acerca das atividades técnicas dos profissionais da informação, das políticas públicas e institucionais de cultura que, muitas vezes, se voltam ao primeiro e segundo paradigmas da CI.

2 EQUIPAMENTOS CULTURAIS NO CONTEXTO DAS MÍDIAS SOCIAIS

Os ambientes dígito-virtuais das mídias sociais propiciam vastas possibilidades de interação e engajamento entre os internautas e o conteúdo, que formam as redes de conexões. São sistemas complexos constituídos por camadas invisíveis e por múltiplas linguagens, que se conformam em suas interfaces de interação como mediadoras da informação. Tais ambientes propõem um espaço social com práticas focadas em trocas conversacionais em constante adaptação dada a sua dinamicidade (Recuero, 2014).

A chamada conexão social, conhecida por laço social, é estabelecida “[...] entre dois atores e que dá acesso a recursos sociais para ambos e que forma a estrutura social” (Recuero, 2012, p. 601). Laços podem ser fracos ou fortes, quando há menos ou mais intimidade e confiança nas interações; os laços fortes costumam conectar atores entre si, enquanto os fracos conectam grupos diferentes e, assim, os aproximam (Recuero, 2012).

Complementarmente, as mídias sociais promovem conversações, ao compartilhar contextos e interações entre sujeitos, que são reproduzidas e espalhadas na rede de forma síncrona e assíncrona, e “[...] tornam-se conversações cada vez mais públicas, moldam e expressam opiniões, geram debates e amplificam ideias” (Recuero, 2014, p. 116).

Existem três funções conversacionais em grande parte das mídias sociais: curtir, compartilhar e comentar (Recuero, 2014). A função **curtir** é uma forma visível de interação, mas não há a necessidade de uma resposta elaborada; logo, é uma participação de apoio menos comprometida; a função **compartilhar** amplia o alcance e a visibilidade da conversação para outros atores da rede; por fim, a função **comentar** é a prática mais conversacional, pois outros atores

podem visualizar e participar da discussão, desde que não exista alguma restrição (Recuero, 2014).

A participação dos equipamentos culturais nas mídias sociais tem sido fundamental diante do crescente acesso às TIC e à Internet, e, na conjuntura pandêmica, tal participação se tornou uma questão de sobrevivência. A pesquisa TIC Cultura 2020, realizada e publicada em 2021 pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br), demonstrou um aumento na utilização das mídias sociais, que superou, até mesmo, o número de seus ambientes dígito-virtuais próprios, se comparado com a pesquisa de 2018 (Tabela 1).

Tabela 1 – Relação das mídias sociais e dos ambientes digitais de equipamentos culturais

	Mídias Sociais - 2018	Mídias Sociais - 2020	Ambientes dígito-virtuais próprios – 2020
Arquivos	54%	62%	58%
Bibliotecas	28%	34%	3%
Museus	48%	56%	32%

Fonte: Elaborada pelas autoras a partir de dados coletados da TIC Cultura 2018 e 2020 (TIC Cultura, 2019, 2021).

A pesquisa justificou o fenômeno da baixa adesão dos equipamentos culturais às mídias sociais pela falta de “[...] condições financeiras, de gestão da tecnologia e de capacitação nas instituições” (TIC Cultura [...], 2021, p. 30). Na mesma situação, está a digitalização de acervos, ainda incipiente, o que impacta em seu compartilhamento *online*. As porcentagens de acervos digitais disponibilizados ao público na Internet ainda são baixas: Arquivos (51%), Museus (25%) e Bibliotecas (6%); mesmo que se compreendam as questões legais que impedem a publicização integral dos acervos, os equipamentos culturais utilizam as mídias sociais para disponibilizar seus acervos: Arquivos (31%), Bibliotecas (4%) e Museus (15%) (TIC Cultura [...], 2021).

Ao cruzar tais informações, entende-se que os equipamentos culturais podem usufruir, de maneira satisfatória, de simulacros de seus acervos nas mídias sociais, a fim de constituir laços sociais. Deve-se considerar conteúdos que estabeleçam esses laços e, sobretudo, estimulem as conversações, no planejamento e na manutenção – DI e CD – das mídias.

Nesse sentido, um rol de atribuições é visualizado em nossa análise: 1) diferentes públicos, diferentes conteúdos: construção de conteúdo baseada nas mídias, no público e nas potencialidades presentes no acervo; 2) contribuição na descrição e representação da informação: por meio das interações, representadas pelas funções comentar e compartilhar, é possível identificar a utilização de uma linguagem natural para manter uma relação conversacional com os objetos - a subjetividade da representação imagética faz emergir manifestações de uma linguagem natural, identificada como Folksonomia; 3) pontos de acesso podem ser pensados de modo a conversar, por *hiperlinks*, com outros assuntos relevantes para a comunidade de interesse: encontrados por nós na rede; 4) as atribuições elencadas servem como via de mão dupla para repensar as mudanças profissionais e técnicas que, muitas vezes, se encontram alicerçadas no primeiro e segundo paradigmas da CI.

Tais atribuições ampliam, de maneira significativa, o acesso e o compartilhamento da informação. Ao considerar os equipamentos culturais e os simulacros de seus acervos, os métodos e as estratégias do DI e da CD possibilitam que as representações dos objetos auxiliem na compreensão dos aspectos socioculturais da comunicação digital nas mídias sociais. Nesse sentido, os recursos do DI e as ações da CD são interdisciplinares à CI, ao contribuir na facilitação dos processos de construção de conhecimento.

3 DESIGN DA INFORMAÇÃO PARA A CURADORIA DIGITAL NAS MÍDIAS SOCIAIS

O DI é uma subárea multidimensional e multidisciplinar do Design, definido como a “[...] arte e ciência de preparar a informação que possa ser usada por seres humanos com eficiência e eficácia” (Horn, 1999, p. 15, tradução nossa). Por meio de métodos e estratégias científicas, produz recursos potencializadores das interações trabalhadas no conteúdo, na linguagem e na formatação da informação (Jorente, 2015; Pettersson, 2020).

A informação deve ser planejada tanto em relação à sua organização (conteúdo e seus significados, textos e imagens) quanto à sua apresentação (planejamento e implementação visual) e deve contemplar os variados tipos de

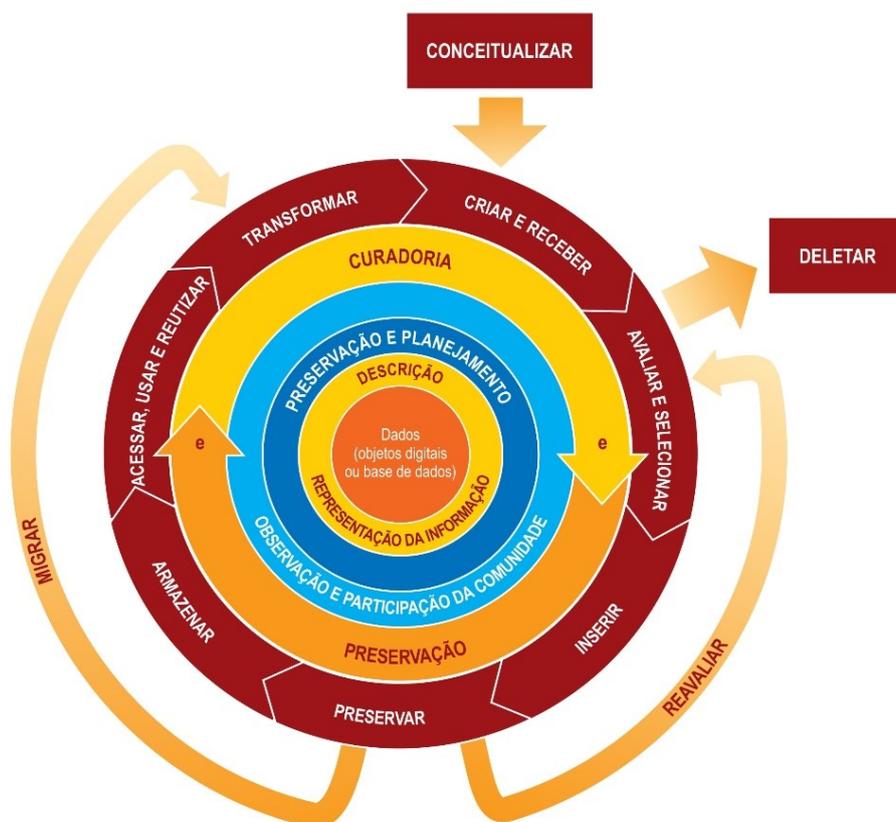
linguagens e símbolos (Frascara, 2015). Os recursos do DI contribuem para que a informação seja acessível, apropriada quanto ao seu conteúdo e para quem terá acesso, atrativa, confiável, completa, concisa, interpretável, objetiva, relevante (estar conectada ao propósito) e, sobretudo, utilizável (IIID, 2007; Frascara, 2015).

É necessário entender os processos cognitivos e compreender como os sujeitos podem transitar pelo conteúdo na interação, pois “Uma boa performance do DI é mensurada nas habilidades dos sujeitos em ver, entender, memorizar e utilizar a informação apresentada” (Frascara, 2015, p. 6, tradução nossa). O DI desenvolve apresentações de textos técnicos, instrucionais e científicos; tabelas alfanuméricas; gráficos e diagramas; mapas e planos, programas e catálogos de exibição e interfaces de interação, que dependem de uma efetiva e eficiente organização das múltiplas linguagens informacionais por sua sintaxe e semântica (Frascara, 2015; Jorente; Nakano; Padua, 2020). Ao relacionar os recursos do DI de maneira interdisciplinar às ações da CD, percebe-se que exercem papéis significativos no processo de compartilhamento da informação, uma vez curada.

A CD emerge como um conjunto de ações essenciais para a gestão das informações, por meio de recursos de organização e recuperação da informação que visam seu acesso e compartilhamento. O *Digital Curation Centre* (DCC) aponta que a CD abrange processos necessários para a preservação de dados digitais ao longo de todo seu ciclo de vida, de modo a garantir uma gestão adequada dos dados e informações, bem como proporcionar melhor acesso (DCC, c2024).

O Modelo do Ciclo de Vida da Curadoria (*Curation Lifecycle Model*) (Figura 1), desenvolvido por Sarah Higgins (2008) e incorporado pelo DCC, é uma representação gráfica das ações para uma curadoria eficiente, que identifica o ciclo de vida do objeto digital de forma sequencial (Higgins, 2008).

Figura 1 – Ciclo de vida da curadoria



Fonte: DCC (apud Higgins, 2008, p. 136, tradução nossa).

O modelo de ciclo de vida (Figura 1) é composto por elementos distintos, divididos em ações essenciais, ações sequenciais e ações ocasionais. As **ações essenciais** compreendem: dados; descrição e representação da informação; preservação e planejamento; observação e participação da comunidade; preservação e curadoria. As **ações sequenciais** são: conceitualizar; criar e receber; avaliar e selecionar; inserir; preservar; armazenar; acessar, usar e reutilizar; transformar. Por fim, as **ações ocasionais** abrangem: deletar; reavaliar; migrar.

Arjun Sabharwal (2015) descreveu cada ação do modelo sob a perspectiva de arquivos, bibliotecas e museus e concluiu que o modelo possui recursos úteis para a conceitualização, implementação e avaliação da informação digital. A conceitualização, em sua análise, deve ser a primeira tarefa a ser executada, a mais importante e necessária; sua execução deve concordar com cada estrutura e com tipos de acervos e interesses do equipamento cultural,

pois são variáveis que impactam no planejamento das ações sucessoras (Sabharwal, 2015).

O recorte deste estudo enfatiza as ações de **descrição e representação da informação** (representada na faixa amarela da Figura 1); **observação e participação da comunidade** (na faixa azul clara); **acessar, usar e reutilizar**, aqui chamada de **acesso e compartilhamento da informação** (na faixa vermelha); **transformar** (na faixa vermelha).

A ação de **descrição e representação da informação** trata dos procedimentos técnicos, como os metadados, importantes para o acesso e a recuperação da informação (Yamaoka, 2012; Sabharwal, 2015). A **observação e participação da comunidade** visa manter atenção nas atividades comunitárias, a fim de contribuir para o desenvolvimento adequado para outras práticas (Higgins, 2008). A ação **acessar, usar e reutilizar**, denominada no terceiro paradigma da CI como **acesso e compartilhamento**, implica na manutenção dos objetos digitais para os sujeitos informacionais e as comunidades de interesse sempre que solicitado, seja em um sistema interno ou externo (Higgins, 2008; Yamaoka, 2012). Por fim, a ação **transformar** se relaciona com a criação de novos conteúdos informacionais a partir dos objetos digitais existentes; refere-se, também, à migração da informação para novos formatos ou à criação de conjuntos por seleção ou consulta (Higgins, 2008; Yamaoka, 2012).

A CD pode, também, ser compreendida como manutenção e adição de valor às informações digitais para uso corrente e futuro, pois, deriva de tais ações, a possibilidade de criar outras informações cujo retorno está no compartilhamento, ao torná-las disponíveis para a construção de conhecimentos (Yamaoka, 2012). As ações sistemáticas, planejadas e executadas sob a perspectiva do DI, auxiliam na construção de conteúdos, criação e manutenção de perfis nas mídias sociais para proporcionar melhor interação, acesso e compartilhamento da informação.

O DI e a CD são áreas de investigação que abordam métodos e estratégias potencializadoras para a organização e apresentação da informação em ambientes dígito-virtuais. Suas estratégias são fatores influenciadores no

processo infocomunicacional, em que o acesso e o compartilhamento da informação ampliam as conversações e as possibilidades de construção de laços e, ainda, garantem a função social dos equipamentos culturais.

Portanto, estabelecer uma relação satisfatória entre os equipamentos e as suas comunidades de interesse é entender as potencialidades oferecidas por todos os elementos do sistema, no qual não é suficiente compreender apenas o objeto digital isolado, a disponibilização da informação por si mesma ou, ainda, a preservação digital sem a perspectiva do acesso e dos sujeitos informacionais.

4 RESULTADOS

Os Arquivos, Bibliotecas e Museus devem ponderar sobre sequências de novas atribuições no contexto das mídias sociais. Paradigmática dessa percepção pós-custodial é a *British Library* (BL), escolhida no cenário do nosso estudo por contemplar em seu acervo uma tipologia variada de documentos, que poderiam estar custodiados por equipamentos culturais de natureza arquivística, biblioteconômica ou museológica; e por abrir os direitos autorais desses documentos nas mídias sociais para iniciativas colaborativas com as comunidades de interesse. Embora não seja a única iniciativa nesse sentido, dados os limites deste texto, descreveremos as estratégias utilizadas pela BL para que sejam evidenciadas no âmbito das mídias sociais. Destaca-se que as informações quantitativas apresentadas nessa seção foram coletadas no dia 17 de fevereiro de 2023.

A página da BL no Flickr¹ foi criada em agosto de 2007, possui cerca de 1,4 bilhões de visualizações, mais de 244 mil etiquetas, 19 *geotags*, 1099 álbuns, 17 imagens classificadas como favoritas, 51,5 mil seguidores e está presente em 8 grupos. A página conta com um número de 1.073.518 imagens publicadas.

O conteúdo publicado na página da BL é composto, exclusivamente, por digitalizações de documentos do acervo físico da biblioteca. Os álbuns foram classificados por assunto, isto é, apresenta imagens com conteúdos semelhantes. Nela, a BL incentiva o internauta a explorar e reutilizar as imagens,

¹ Ver: *British Library* ([2024a]).

para que, dessa forma, possa ampliar seus conhecimentos a respeito dos documentos presentes em seu acervo e utilizar as imagens de formas diferentes e inovadoras (Souza, 2020).

O projeto, apelidado de Curador Mecânico, foi desenvolvido pela *British Library Labs*, um serviço da biblioteca que oferece suporte a pesquisas relacionadas à temática de dados digitais. Tal projeto incentiva a apropriação e o uso de coleções digitais - simuladas no ambiente da mídia social Flickr - pelos internautas e pelas comunidades de interesse: diversos documentos presentes no acervo da biblioteca foram digitalizados e, posteriormente, publicados no Flickr, classificados em álbuns e etiquetados. Os internautas adicionaram etiquetas às imagens, de forma livre e com linguagem natural, classificando-as organicamente (Folksonomia), o que auxiliou a BL em atividades de compartilhamento da informação e de processamento técnico de forma geral (Brayner, 2016).

A BL possui, também, dois perfis no Instagram. O primeiro, *British Library*², criado em abril de 2013, apresenta cerca de 376 mil seguidores e 1.973 publicações. O conteúdo publicado é diverso, incluindo as digitalizações dos documentos do acervo, eventos, curiosidades, informações sobre o funcionamento da biblioteca e os processos técnicos realizados na instituição, frases de livros, entre outros. O segundo perfil³, denominado *British Library Images Online*, apresenta algumas imagens já publicadas no Flickr da biblioteca. A página foi criada em abril de 2020, apresenta 58 publicações e possui 13,2 mil seguidores.

Percebe-se que a BL utiliza diferentes mídias sociais e, tanto a página do Flickr quanto o perfil *British Library Images Online*, compartilham as digitalizações de documentos do acervo físico da biblioteca. É importante destacar, entretanto, que a página do Flickr é, também, parte do projeto que visa a catalogação colaborativa do acervo. Os profissionais da informação dividiram as imagens em álbuns, de acordo com seu conteúdo. A etiquetagem foi realizada, horizontalmente, pelos internautas; apenas as etiquetas com o código

² Ver: *British Library* ([2024b]).

³ Ver: *British Library* [...] ([2024]).

das imagens foram adicionadas pelos profissionais da informação.

Os perfis do Instagram, por outro lado, criam outras formas de contato com os internautas. Na experiência anteriormente descrita, os internautas interagem modificando a natureza da informação dentro da perspectiva da CD. No ambiente do Instagram - *British Library Images Online*, o relacionamento com os sujeitos informacionais é mais tradicional e sua participação é reduzida às funções conversacionais curtir, compartilhar e comentar. O perfil *British Library* trata os conteúdos de maneira semelhante; contudo, amplia a tipologia e o conteúdo de suas publicações, como criar e compartilhar arquivos resultantes de convergências de linguagens – verbais, imagéticas (estáticas e/ou dinâmicas) e sonoras.

Os resultados obtidos em nossa análise demonstram que a sociedade e a cultura glocal⁴ podem se beneficiar das articulações do DI, quando convergidas à CI, para propiciar a otimização do acesso e do compartilhamento da informação. No âmbito institucional, beneficiam e potencializam as atividades necessárias ao tratamento técnico do acervo, pois elas ampliam o trabalho dos profissionais da informação ao aderir a classificação folksonômica em linguagem natural às práticas de classificação profissional taxonômicas. Quanto a organização e a apresentação da informação, foi possível identificar pontos de acesso de assunto que correspondem a folksonomias e taxonomias convergidas.

Quando Tim O'Reilly (2005) apontou as principais mudanças da Web 1.0 para a Web 2.0, um dos destaques notados pelo autor foi a mudança das taxonomias nas mídias sociais circulantes na plataforma Web e a participação ativa dos sujeitos informacionais. No ambiente da BL, isso se dá ao incluir a classificação do material em linguagem natural por meio da etiquetagem folksonômica na Web 2.0.

Tim O'Reilly (2005) definiu a Folksonomia como uma forma de categorização colaborativa de ambientes Web que utiliza palavras-chave, escolhidas livremente pelos internautas. A Folksonomia permite, dessa forma,

⁴ Convergência entre “global” e “local”, na qual considera as particularidades de cada cultura e a inexistência de uma cultura única e totalizante.

associações múltiplas em um mesmo objeto, assim como ocorre no cérebro humano, e não categorias rígidas, o que resulta em um processo de recuperação natural oriunda da atividade do próprio internauta (O'Reilly, 2005).

A partir do termo taxonomia se formou a palavra Folksonomia, criada por Thomas Vander Wal, em 24 de julho de 2004, para designar o resultado da classificação ou da categorização de objetos informacionais de forma colaborativa na Web. O termo é a junção das palavras *folk* (povo, pessoas) e *taxonomy* (taxonomia). Nesse processo, o internauta classifica o objeto por meio de uma etiqueta (tag) e, assim, é possível recuperar, posteriormente, esse objeto informacional.

As taxonomias são instrumentos de recuperação da informação utilizadas, a princípio, nas ciências naturais para a classificação dos seres. Na contemporaneidade, são aplicadas em diversas áreas e podem ser definidas, de acordo com sua atual utilização, como estruturas classificatórias empregadas por profissionais da informação da CI como instrumentos de recuperação e organização da informação (Campos; Gomes, 2007). Campos e Gomes (2007) ressaltam, ainda, que as taxonomias podem ser consideradas mapas conceituais das temáticas presentes em um serviço de recuperação da informação. Desse modo, pode-se afirmar que as taxonomias são sistemas de classificação sistemáticos que apresentam relações hierárquicas entre termos, o que possibilita a recuperação da informação (Robredo, 2005).

A taxonomia foi, durante muito tempo, uma atividade restrita aos profissionais da informação. Os ambientes informacionais nos quais ocorre a Folksonomia demonstram a transformação do internauta de um sujeito informacional passivo para um ativo, ou seja, de um indivíduo consumidor de informações para um que também as produz e compartilha, o que gera um fluxo informacional dinâmico. Em ambientes no qual se sucede a Folksonomia, internauta manifesta sua subjetividade por meio do estabelecimento de relações entre objetos informacionais e do compartilhamento de significados (Assis; Moura, 2013).

As etiquetas inseridas pelos internautas podem ser utilizadas pelos profissionais da informação como fontes para a construção de vocabulários

controlados (Vignoli; Almeida; Catarino, 2014). Dessa forma, a Folksonomia é uma forma de representação da informação que atende às necessidades dos sujeitos informacionais, já que está, essencialmente, ligada às atividades cognitivas que, quando compartilhadas por etiquetas, podem representar não apenas um único indivíduo, mas, também, um grupo ou uma comunidade (Vignoli; Almeida; Catarino, 2014).

Os resultados demonstram que os equipamentos culturais podem se beneficiar dos processos colaborativos desenvolvidos nas mídias sociais, uma vez que a subjetividade imagética propõe abertura para a Folksonomia na Web, como pode ser observado nas experiências da British Library, que utilizou diferentes mídias para se aproximar de sua comunidade de interesse. Essa abertura para a Folksonomia insere as atividades colaborativas e os sujeitos informacionais no centro dos processos da CD. Nesse contexto, foi possível compreender a perspectiva do acesso e das atividades colaborativas dos sujeitos informacionais e comunidades de interesse, tendo como resultado a percepção de O'Reilly, em 2005.

5 CONSIDERAÇÕES

Buscou-se, neste artigo, apresentar contribuições para o compartilhamento da informação nas mídias sociais, a partir dos recursos do Design da Informação (DI) e das ações da Curadoria Digital (CD), interdisciplinares à Ciência da Informação (CI).

A partir da análise das atividades nas mídias sociais da British Library, destacou-se a construção de conteúdos baseada nas especificidades de cada mídia, no público e nas potencialidades do acervo. Tanto a página do Flickr quanto o perfil *British Library Images Online* compartilham digitalizações de documentos do acervo físico da biblioteca. Como parte do projeto Curador Mecânico, a página do Flickr tem como proposta a classificação colaborativa do acervo, enquanto os perfis do Instagram criam outras formas de contato com os internautas.

Afirma-se que a *British Library* utiliza diferentes mídias sociais para interagir com diversos públicos e apresentar as representações de seu acervo

de variadas maneiras. Por meio das atividades observadas nas mídias sociais, identificou-se a linguagem natural na interação com os objetos informacionais, o que contribui na descrição e representação desses objetos.

Salienta-se a importância da linguagem natural para essas interações, uma vez que é mais próxima dos sujeitos informacionais; e porque possibilita a abertura da Folksonomia na Web nas mídias sociais, o que contribui para a representação e recuperação da informação, e, principalmente, para a construção da memória coletiva. A representação do conteúdo pelo internauta permite que este objeto se torne mais relevante para si mesmo, para um grupo específico, bem como para o mosaico social e cultural.

A abertura para a Folksonomia insere as atividades colaborativas e os sujeitos informacionais no centro dos processos da CD. Assim, os pontos de acesso podem ser pensados de modo a conversar, por *hiperlinks*, com outros assuntos relevantes para a comunidade de interesse. A Folksonomia é uma grande aliada para os equipamentos culturais no compartilhamento da informação e na aproximação com os sujeitos informacionais - presencial ou dígito-virtualmente -, uma consequência da participação ativa dos internautas nos ambientes dígito-virtuais de equipamentos culturais.

As interações nas mídias sociais ampliam o acesso e o compartilhamento da informação; são vias de mão dupla para repensar as mudanças nas perspectivas das políticas institucionais e das competências necessárias às atividades profissionais recontextualizadas. Tais atividades, muitas vezes, e infelizmente, ainda se encontram alicerçadas no primeiro e segundo paradigmas da CI, de natureza custodial já superada diante dos desafios que a cultura enfrenta na contemporaneidade.

O DI, nesse contexto, orienta a construção de conteúdos, criação e manutenção de perfis nas mídias sociais para proporcionar melhor interação, acesso e compartilhamento da informação. O DI pode ser considerado como uma parte fundamental nos processos de interação nas mídias sociais, uma vez que torna a informação atrativa, confiável, completa, concisa, interpretável, objetiva, relevante e utilizável.

Destaca-se, a partir de tais reflexões e da análise do ciclo de vida da curadoria desenvolvido por Higgins (2008), a necessidade de um novo modelo de ciclo de vida da CD que contemple a perspectiva do acesso e das atividades colaborativas dos sujeitos informacionais e comunidades de interesse, tendo como base a percepção de O'Reilly, em 2005. Dados os limites deste artigo, a apresentação do referido modelo é tarefa para uma próxima abordagem da problemática por nós apresentada.

Por essa razão, uma nova perspectiva de tal problemática agrega ao modelo de Higgins, a sugestão de implemento convergente do que foi definido como Curadoria Social. A CD, focada nos objetos a serem apresentados por meio de seus simulacros digitais, preservados e compartilhados nas mídias sociais, faz uso de metodologias de cunho taxonômico, conhecidas pelos profissionais da informação, com vistas à preservação dos conteúdos nos diversos ambientes com caráter unidirecional e que não leva em conta a participação de indivíduos não profissionais - internautas e comunidades de interesse.

Um ponto de vista mais aberto à participação na CD envolve instituições, profissionais, equipamentos e visitantes, de forma que o compartilhamento da informação passa a ser horizontalizado em novas maneiras de participação e representatividade, nas quais os internautas seriam co-curadores de conteúdo e forma. Tal participação resultaria em reinterpretações dos objetos digitais dos acervos de equipamentos culturais, dada a amplitude das comunidades de interesse e dos seus contextos, cuja conversação, por meio das mídias sociais, pode transformar laços fracos em fortes.

REFERÊNCIAS

ASSIS, Juliana de; MOURA, Maria Aparecida. Folksonomia: a linguagem das tags. **Encontros Bibli**: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação, Florianópolis, v. 18, n. 36, p. 85-106, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2013v18n36p85>. Acesso em: 17 fev. 2023.

BRAYNER, Aquiles Alencar. UK Web Archive programme: a brief history of opportunities and challenges. **RDBCI**: Revista Digital de Biblioteconomia e

Ciência da Informação, Campinas, v. 14, n. 2, p. 318-333, 31 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/8645982>. Acesso em: 17 fev. 2023.

BRITISH LIBRARY IMAGES ONLINE. [Página inicial]. London, [4 out. 2024]. Instagram: @britishlibrary_imagesonline. Disponível em: https://www.instagram.com/britishlibrary_imagesonline. Acesso em: 04 out. 2024.

BRITISH LIBRARY. [Galería]. [S. l.], [4 out. 2024a]. Flickr: British Library. Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/>. Acesso em: 4 out. 2024.

BRITISH LIBRARY. [Página inicial]. London, [4 out. 2024b]. Instagram: @britishlibrary. Disponível em: <https://www.instagram.com/britishlibrary/?hl=pt-br>. Acesso em: 04 out. 2024.

CAMPOS, Maria Luiza de Almeida; GOMES, Hagar Espanha. Taxonomia e Classificação: a categorização como princípio. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 2007, Salvador. **Anais [...]**. Salvador: Ufba, 2007. p. 1-14. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/172684>. Acesso em: 18 fev. 2023.

DIGITAL CURATION CENTRE (DCC). **What is digital curation?**. [S. l.: s. n.]: c2024. Disponível em: <https://www.dcc.ac.uk/about/digital-curation>. Acesso em: 05 mar. 2022.

FRASCARA, Jorge. What's information design. *In*: FRASCARA, Jorge. (ed.). **Information design as principled action: making information accessible, relevant, understandable, and usable**. Illinois: Common Ground Publishing LLC, 2015. p. 5-56.

HIGGINS, Sarah. The DCC Curation Lifecycle Model. **The International Journal of Digital Curation**, [S. l.], v. 3, n. 1, p. 134-140, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.2218/ijdc.v3i1.48>. Acesso em: 10 mar. 2022.

INTERNATIONAL INSTITUTE FOR INFORMATION DESIGN (IIID). **idX Information Design Core Competencies**: what information designers know and can do. Austria: IIID, 2007. Disponível em: <https://www.iiid.net/idxinformation-design-core-competencies/>. Acesso em: 14 set. 2021.

JORENTE, Maria José Vicentini. Apresentação. *In*: JORENTE, Maria José Vicentini (org.). **Tecnologias e design da informação: interdisciplinaridades e novas perspectivas para a Ciência da Informação**. Bauru: Canal 6, 2015. p. 11-14.

JORENTE, Maria José Vicentini; NAKANO, Natalia; PADUA, Mariana Cantisani. **A emergência do Design da Informação na contemporaneidade da Ciência da Informação**. 2. ed. Marília: Oficina Universitária, 2020.

O'REILLY, Tim. **What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software**. [S. l.]: O'Reilly, 2005. Disponível em: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>. Acesso em: 10 jan. 2022.

PETTERSSON, Rune. **ID Theories**. Tullinge: Institute for Infology, 2020.

RECUERO, Raquel. Curtir, compartilhar, comentar: trabalho de face, conversa e redes sociais no facebook. **Verso e Reverso**, São Leopoldo, v. 28, n. 68, p. 114-124, 7 jun. 2014. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/versoereverso/article/view/ver.2014.28.68.06>. Acesso em: 15 fev. 2023.

RECUERO, Raquel. O capital social em rede: como as redes sociais na internet estão gerando novas formas de capital social. **Contemporanea: Comunicação e Cultura**, Salvador, v. 10, n. 3, p. 597-617. 2012. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/6295>. Acesso em: 15 fev. 2023.

ROBREDO, Jaime. **Documentação de Hoje e de Amanhã: Uma abordagem revisitada e contemporânea da Ciência da Informação e de suas aplicações biblioteconômicas, documentárias, arquivísticas e museológicas**. 4. ed. Brasília: Edição de Autor, 2005.

SABHARWAL, Arjun. **Digital curation in the digital humanities: preserving and promoting archival and special collections**. Waltham: Elsevier, 2015.

SOUZA, Gabriela de Oliveira. **O design da informação na curadoria digital: catalogação colaborativa de acervo por meio de linguagem natural e folksonomia**. 2020. 69 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Biblioteconomia) – Universidade Estadual Paulista, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/55d89ee6-aaf2-4ccf-a14a-40f99df441bf>. Acesso em: 19 fev. 2023.

TIC CULTURA 2018: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019. Disponível em: https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/1/tic_cultura_2018_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 18 fev. 2023.

TIC CULTURA 2020: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos equipamentos culturais brasileiros. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2021. Disponível em:

https://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/20210616181537/tic_cultura_2020_livro_eletronico.pdf. Acesso em: 18 fev. 2023.

VIGNOLI, Richele Grengé; ALMEIDA, Patrícia Ofélia Pereira de; CATARINO, Maria Elisabete. Folksonomias como ferramenta da organização e representação da informação. **RDBCI: Revista Digital de Biblioteconomia & Ciência da Informação**, Campinas, v. 12, n. 2, p. 120-135, 2014. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rdbci/article/view/1606>. Acesso em: 20 maio 2022.

WAL, Thomas Vander. **Folksonomy**. [S. l.: s. n.]: 2007. Disponível em: <http://www.vanderwal.net/folksonomy.html>. Acesso em: 03 jan. 2023.

YAMAOKA, Eloi Juniti. Ontologia para mapeamento da dependência tecnológica de objetos digitais no contexto da curadoria e preservação digital. **Atoz: Novas Práticas em Informação e Conhecimento**, Curitiba, v. 1, n. 2, p. 65-78, 2012. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/atoz/article/view/41313>. Acesso em: 08 maio 2021.

INFORMATION DESIGN AND DIGITAL CURATION IN THE CONTEXT OF SOCIAL MEDIA OF CULTURAL EQUIPMENT

ABSTRACT

Objective: To present contributions to the sharing of information in social media, based on the resources of Information Design and the actions of Digital Curation, interdisciplinary to Information Science. **Methodology:** A bibliographical survey was carried out about the relations between Information Design and Digital Curation in the context of social media of cultural equipments in digital-virtual environments. Subsequently, experiences of these equipments with social media were analyzed, in which two media of the British Library were selected: Instagram and Flickr. **Results:** It was possible to identify Folksonomy as an emerging resource of Information Design for the description and representation of information in social media. Thus, the collective construction of knowledge enables cultural equipments to share their content based on the specificities of each media, on the potentialities of their collections and on the typologies of communities of interest. **Conclusions:** The resources of Information Design and the actions of Digital Curation, when converged with Information Science, facilitate the processes of knowledge construction through the potential of information systems and stimulate reflections about the technical activities of information professionals, public and institutional culture policies.

Descriptors: Information Design. Digital Curation. Social medias. Folksonomy.

DESIGN DE LA INFORMACIÓN Y CURACIÓN DIGITAL EN EL CONTEXTO DE LAS MEDIAS SOCIALES DE EQUIPAMIENTOS CULTURALES

RESUMEN

Objetivo: Presentar contribuciones al intercambio de información en redes sociales, basadas en recursos de *Design* de la Información y acciones de Curación Digital, interdisciplinarias a la Ciencia de la Información. **Metodología:** Se realizó una búsqueda bibliográfica sobre las relaciones entre el *Design* de la Información y la Curación Digital en el contexto de las redes sociales de equipamientos culturales en entornos digito-virtuales. Posteriormente, se analizaron experiencias de estos equipamientos con las redes sociales, en las que se seleccionaron dos de la British Library: Instagram y Flickr. **Resultados:** Fue posible identificar la Folksonomía como un recurso emergente del *Design* de la Información para la descripción y representación de la información en las redes sociales. Así, la construcción colectiva del conocimiento permite a los equipamientos culturales compartir sus contenidos a partir de las especificidades de cada red, de las potencialidades de sus colecciones y de las tipologías de comunidades de interés. **Conclusiones:** Los recursos del *Design* de la Información y las acciones de la Curación Digital, cuando convergen con la Ciencia de la Información, facilitan los procesos de construcción de conocimiento por las potencialidades de los sistemas de información y estimulan reflexiones sobre las actividades técnicas de los profesionales de la información, las políticas públicas e institucionales de cultura.

Descriptores: *Design* de la Información. Curación digital. Redes sociales. Folksonomía.

Recebido em: 22.02.2023

Aceito em: 10.09.2024