

O USO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO POR USUÁRIOS DO MUSEU DE CONGONHAS¹

E-mail:
Contato.falajan@gmail.com

Jean Amorim², Ricardo Rodrigues Barbosa³

RESUMO

A pesquisa tem como objetivo analisar a interação dos visitantes do Museu de Congonhas com as tecnologias da informação e comunicação (TICs). O problema de pesquisa é definido como a seguinte pergunta: De que forma os usuários interagem com as obras de arte baseadas nas TICs no Museu de Congonhas? Do ponto de vista teórico, a pesquisa se fundamenta nas interfaces da Ciência da Informação, TICs, estudo de usuários e produção de conhecimento. Os objetivos específicos são: identificar o perfil do usuário no Museu de Congonhas; verificar como ocorre a interação dos usuários com as TICs e investigar os impactos das TICs no Museu de Congonhas. O método da pesquisa é de caráter qualitativo e quantitativo, com estudo de caso no Museu de Congonhas – MG.

Palavras-chave: Tecnologia da Informação e Comunicação; Museu; Patrimônio; Estudo do usuário e Interatividade.

ABSTRACT

The research aims to analyze the interaction of visitors to the Congonhas Museum with information and communication technologies (ICTs). The research problem is defined as the following question: How do users interact with ICT-based artworks at the Congonhas Museum? From a theoretical point of view, the research is based on the interfaces of Information Science, ICTs, user studies and knowledge production. The specific objectives are: to identify the user profile at the Congonhas Museum; to verify how users interact with ICTs and to investigate the impacts of ICTs at the Congonhas Museum. The research method is qualitative and quantitative, with a case study at the Congonhas Museum - MG.

Keywords: Information and Communication Technology; Museum, Heritage; User study and Interactivity

1 INTRODUÇÃO

¹Pesquisa vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Gestão e Organização do Conhecimento (PPGGOC) - Escola de Ciência da Informação (ECI), da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Qualificada em 24 de novembro de 2023.

²Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Gestão e Organização do Conhecimento (PPGGOC) - Escola de Ciência da Informação (ECI), da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9435719467446782> E-mail: contato.falajan@gmail.com

³Docente no Programa de Pós-Graduação em Gestão e Organização do Conhecimento (PPGGOC) - Escola de Ciência da Informação (ECI), da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6523065261260011>. E-mail: rrbarb@gmail.com

O Museu de Congonhas, situado no Estado de Minas Gerais (MG), localizado a cerca de 100 quilômetros (km) da cidade de Belo Horizonte, na capital, é considerado um Sítio Histórico e Patrimônio Cultural. Seu objetivo é contextualizar a história do Santuário do Bom Jesus de Matosinhos na cidade de Congonhas-MG, onde é possível realizar conexões entre as obras lá expostas com a representação e disseminação da informação.

Os museus, enquanto organizações especializadas em informação cultural, não ficaram imunes às mudanças tecnológicas ocorridas no século XXI (Dutra, 2018). De fato, o uso das tecnologias digitais pelos museus passou a se configurar como importante instrumento, capaz de transformar uma visita ao espaço em uma experiência mais atrativa (Asensio; Pol; Gomis, 2001).

Os espaços museais têm aderido, paulatinamente, à Gestão da Informação como estratégia para ampliação de público e de recursos. Ou seja, usam a informação para tomada de decisão, análise de dados e pesquisas para escolher qual exposição itinerante irá mais agradar o público.

A presente pesquisa tem como objetivo geral compreender como os usuários do Museu de Congonhas interagem, durante suas visitas, com os recursos das TICs. Já como objetivos específicos, pretende-se: a) identificar o perfil do usuário no Museu de Congonhas; b) verificar como ocorre a interação entre as Tecnologia da Informação e Comunicação (TICs) com os usuários e c) investigar os impactos das TICs no Museu de Congonhas. Neste sentido, ao analisar a interação dos usuários com as TICs no Museu de Congonhas, este estudo explora as interface da Ciência da Informação (CI) com a Gestão da Informação e a Organização do Conhecimento, buscando explorar novas formas de interação entre o objeto museal e o usuário, bem como e difundir as diferentes expressões artísticas de um povo por meio da preservação de sua memória.

2.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Nessa etapa apresentará o arcabouço teórico de patrimônio cultural, o histórico do Museu de Congonhas para conhecimento de sua realidade, a perspectiva e a definição de estudos de usuários e finalmente, a aplicação das TICs no museu.

2.1 Patrimônio Cultural

O Patrimônio Cultural de uma sociedade é também fruto de uma escolha que, no caso das políticas públicas, tem a participação do Estado por meio de leis, instituições e políticas específicas. Essa escolha é feita a partir do que as pessoas consideram ser mais importante e representativo da sua identidade, da sua história, da sua cultura; ou seja, são os valores, os significados atribuídos pelas pessoas a objetos, lugares ou práticas culturais que os tornam patrimônio de uma coletividade (ou patrimônio coletivo) (IPHAN, 2012).

O Patrimônio Histórico e Cultural representa a memória que foi valorizada e materializada pelos poderes, pois está impregnado de valor simbólico, cuja formação se deu ao longo do tempo. Nessa concepção não só as edificações, os monumentos históricos ou as manifestações artísticas, mas todo o fazer humano, podem ser classificados como, patrimônio cultural; ou seja, formam o conjunto de bens materiais (tangíveis) e imateriais (intangíveis), de uma nação (Fonseca, 2005).

2.2 Museu de Congonhas

É importante que os usuários de museus compreendam a dimensão da pesquisa em torno da arte, do barroco e das leituras científicas sobre o assunto. A ideia central, portanto, é integrar o museu com sua história e não produzir um espaço estranho, sem relação com Congonhas. Com esse espírito, o Museu de Congonhas foi aberto aos usuários em dezembro de 2015, ocasião comemorativa de 30 anos do título de Patrimônio Mundial e dos 70 anos de criação da UNESCO.

O prédio que abriga o museu, embora possua uma arquitetura contemporânea, se harmoniza com a paisagem de uma cidade do interior mineiro. Projetado pelo arquiteto Gustavo Penna, com 3.452,30 m², ele dispõe de salas de exposição, reserva técnica, biblioteca, auditório, espaço educativo, cafeteria, anfiteatro ao ar livre e áreas administrativas (Museu de Congonhas, 2023). Sendo o primeiro "museu de sítio" do Brasil, oferece informações históricas e de contexto que qualificam a visita ao patrimônio mundial, o Santuário do Bom Jesus de Matosinhos.

O museu foi incluído no Livro de Tombo de Belas Artes do IPHAN, em 1939, e inscrito na Lista do Patrimônio Cultural Mundial da UNESCO, em 1985 (Minas Gerais, 2023). De tal forma, é voltado tanto para os que buscam o turismo cultural quanto para aqueles que procuram o turismo religioso, pois se alinha com as modernas tendências de promoção da qualificação urbana associada à vocação histórica da cidade de Congonhas (MG).

Além de promover o turismo cultural, o Museu monitora e avalia o estado de conservação do sítio do Patrimônio Mundial (Machado, 2017). Para Machado (2017), o Museu de Congonhas enaltece o eixo que reúne os planos do sagrado, da memória e do cotidiano local. Busca estabelecer um vínculo, uma associação com o território simbólico para preservar a hierarquia existente, a consistência e a solidez do acervo histórico e artístico, de maneira a reafirmar e assegurar o patrimônio cultural.

Contrastando com a arquitetura externa, que se integra ao patrimônio existente, o acervo interno do Museu de Congonhas representa a cidade, suas crenças e características culturais e históricas. Também estampa a figura de Antônio Francisco Lisboa (O Aleijadinho) - importante escultor e arquiteto do Colonialismo (Bretas, 2015).

2.3 Estudo de Usuários

A CI tem, com um de seus objetivos, conhecer o perfil dos usuários da informação, por meio da realização de estudos que ajudem a sedimentar a prática de pesquisa de estudos de usuários (Dias; Pires, 2004). Estudos de usuários é o conjunto de estudos que tratam de analisar qualitativa e quantitativamente os hábitos de informação dos usuários. Nesse sentido, esses estudos procuram saber, dentre outros aspectos, se as necessidades de informação por parte dos usuários de museus estão sendo atendidas de maneira adequada (Figueiredo, 1994).

Estudos de usuários são planejados com objetivo de, entre outros elementos, conhecer o perfil de determinado grupo, e verificar se suas necessidades de informação estão sendo atendidas. Tais estudos são necessários para ajudar os museus a avaliarem as

necessidades dos usuários, a fim de saber se os serviços por eles oferecidos correspondem a essas necessidades.

Com o passar dos anos, o relacionamento das unidades de informação com seus usuários foi se modificando, o que passou a ser fundamental a elaboração de estudos sobre eles para melhorar o funcionamento a gestão e a tomada de decisões no contexto dessas organizações (Figueiredo, 2004).

Os autores Dias e Pires (2004, p. 11) afirmam que o estudo dos usuários é uma investigação que objetiva identificar e caracterizar os interesses, as necessidades e os hábitos de uso de informação de usuários reais e/ou potenciais de um sistema de informação. Para Choo (2006) o usuário da informação pode ser definido como a pessoa que utiliza determinado serviço ou produto de uma unidade informacional, impulsionado(a) por uma necessidade específica.

San Cazado (1994, p.31) define Estudos de Usuários como “O conjunto de estudos que tratam de analisar qualitativa e quantitativa os hábitos de informação dos usuários mediante a aplicação de distintos métodos entre eles os matemáticos, principalmente os estatísticos”.

Os estudos contemporâneos dos usuários levam em questão a avaliação contínua do desempenho dos sistemas e da satisfação dos usuários perante esses sistemas, visto que, com a evolução da tecnologia, surgiram vários meios de se disseminar a informação, tornando-se necessário entender os contextos em que essas tecnologias podem impactar socialmente esses usuários e como será a interação desse usuários e os sistemas de informação (Gasque; Costa, 2010). Ou seja, a velocidade do desenvolvimento tecnológico exige cada vez mais dinamicidade no processo de análise dos usuários e o contínuo aperfeiçoamento dos sistemas. Assim, percebe-se que os estudos contemporâneos de usuários têm crescido e contemplado as mais diferentes unidades de informação.

2.4 Tecnologias da informação e comunicação (TICs)

As TICs são um conjunto de produtos e serviços, equipamentos e aplicativos que permitem a busca, o armazenamento, transferência e utilização de dados. O aumento da capacidade e velocidade de processamentos das TICs proporcionou sistemas inteligentes e comunicação eletrônica.

A utilização adequada dessas tecnologias desencadeou continuados processos de ensino e aprendizagem em que as competências dos processos estão no investimento de formas de capacitar e dar condições para que a utilização criativa de novas mídias seja simplificada e traga benefícios à aprendizagem. O ponto de vista defendido por autores como Lyon (1988) é aquele que considera a presença de uma interação entre TICs e a sociedade, em que as duas se influenciam, aceitando que o desenvolvimento tecnológico tenha efeitos positivos para a sociedade.

Com as TICs começa-se a compartilhar e produzir informação de todos para todos e aumentar as interações entre as pessoas através da rede mundial de computadores. Nesse contexto, a comunicação alinha os usuários gerando assim mútuas interações. Ou seja, todos possuem o poder de opinar, reconfigurar, remixar conteúdos, caminhando para uma situação de muito mais dinamismo: a era do digital. A seguir será apresentado um roteiro para a coleta e análise de dados.

3 ROTEIRO PARA A COLETA DE DADOS

Serão adotados métodos qualitativos e quantitativos para a coleta de dados. Inicialmente, será desenvolvido e testado um roteiro de entrevista a ser aplicado a uma pequena amostra de visitantes ao museu. O objetivo da fase de testagem desse roteiro é garantir que as perguntas sejam bem entendidas. Após esse processo, o formulário poderá ser reformulado para atender aos objetivos do estudo. A coleta de dados quantitativos será realizada mediante o desenvolvimento de um formulário com base na fundamentação teórica da pesquisa.

REFERÊNCIAS

ASENSIO, M., Pol, E. & Gomis, M. (2001) **Planificación en Museología: el caso del Museu Marítim**. Barcelona: Museu Marítim

BRETAS, R. J. F. **Traços biográficos relativos ao finado Antônio Francisco Lisboa; distinto escultor mineiro, mais conhecido pelo apelido Aleijadinho**. Correio Oficial de Minas n. 169 de 15 agosto de 1858 e n. 170, de 23 de agosto de 1858. Ouro Preto, MG: Correio Oficial de Minas.

BRETAS, R. J. F. **Passos da paixão: o Aleijadinho**. Rio de Janeiro, RJ: Alumbramento, 1984.

CRESWELL, J. **Investigação qualitativa e projeto de pesquisa: Escolhendo entre cinco abordagens**. 3. ed. Porto Alegre: Penso, 2014

CHOO, C. W. **A organização do conhecimento**. como as organizações usam a informação para criar significado, construir conhecimento e tomar decisões São Paulo: SENAC, 2003.

DIAS, Maria Matilde Kronka; PIRES, Daniela. **Usos e usuários da informação**. São Carlos, SP: EdUFSCAR, 2004.

DUTRA, L. F. **Gestão da informação e as novas tecnologias: percepções de autenticidade do público-visitante de museus virtuais**. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) - Escola de Ciência da Informação, Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2018.

IPHAN. **Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional**. Disponível em: <http://portal.iphan.gov.br/pagina/detalhes/218>. Acesso em: 08 jun. 2023.

FONSECA, Maria Cecília L. **O Patrimônio em processo: trajetória da política federal de preservação no Brasil**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ; MincIphan, 2005.

FIGUEIREDO, N. **Estudos de uso e usuários da informação**. Brasília, DF: IBICT, 1994.

GASQUE, Kelley Cristine Gonçalves Dias; COSTA, Sely Maria de Souza. Evolução teórico metodológica dos estudos de comportamento informacional de usuários. **Ciência da Informação**, Brasília, v. 39, n. 1, p. 21-32, 2010.

LIMA, Fábio Rogério Batista; SANTOS, Plácida Leopoldina V. A. C.; SEGUNDO, José Eduardo Santarém. Padrão de metadados no domínio museológico. **Perspectivas em Ciência da Informação**, Belo Horizonte, v.21, n.3, p.50- 69, jul./set. 2016. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pci/a/SrN8qVHNnkvYgTBBSscVmdJs/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 10 jul. 2023.

LYON, D. **The information society: issues and illusions**. Cambridge: Polity Press, 1988.

MACHADO, J. D. S. **Museu de Congonhas**. Relato de uma experiência, Brasília, UNESCO, 2017.

MARCONI, M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1999.

MUSEU DE CONGONHAS. Museu. **Gustavo Pena**. Disponível em: www.museudecongonhas.com.br. Acesso em: 26 set. 2023.

SANZ CASADO, E. **Manual de estudios de usuarios**. Madrid: Pirámide, 1994.