



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

9º Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

EIXO 3 – Recursos e serviços de informação

PRODUÇÃO E USO DA INFORMAÇÃO: UMA ANÁLISE SOBRE O MAPA CULTURAL DE PERNAMBUCO

*<INFORMATION USE AND PRODUCTION>: <AN ANALYSIS OF THE CULTURAL MAP
OF PERNAMBUCO>*

Modalidade da apresentação: Oral

Resumo: O *boom* informacional, após Segunda Guerra Mundial, foi a gênese da Ciência da Informação. Naquela época, o desafio foi entender como lidar com o grande volume informacional e permitir o acesso a um acervo de conhecimento em constante crescimento. Esse fato desencadeou reflexões e outros pensamentos críticos sobre a informação. Com o advento da Internet, surgiram novos paradigmas sobre a interatividade da informação em seus diversos contextos e aplicabilidades. Este estudo é de pesquisa etnometodológica e faz uso de uma revisão bibliográfica sobre o tema Produção e Uso da Informação, com foco no uso e produção de informações culturais no contexto digital. Tem como estudo de caso o sistema de informação cultural Mapa Cultural de Pernambuco, uma plataforma pública online desenvolvida pela Secretaria de Cultura de Pernambuco para mapear o cenário cultural do Estado. Este artigo apresenta dados sobre os agentes cadastrados na plataforma e observa as interações do sistema, investigando a produção e disseminação de conteúdos culturais, bem como as estratégias de comunicação utilizadas para engajar e dialogar com seus usuários.

Palavras-chave: Estudos de usuários. Necessidades de Informação. Redes Sociais. Cultura Digital.

Abstract: The information boom after World War II was the genesis of Information Science. At that time, the challenge was understanding how to deal with significant information volume and to allow access to a continually growing body of knowledge. This initiated reflections and other critical thoughts about information. With the advent of the Internet, new paradigms about information interactivity in its various contexts and applicability emerged. This study is ethnomethodological research and makes use of a bibliographic review on Production and Use of Information theme, focusing on cultural information use and production in the digital context. It has as a case study the cultural information system Mapa Cultural de Pernambuco, a public online platform developed by the Pernambuco Secretariat of Culture to map the State's cultural scenario. This article presents data about the agents registered in the platform and observes the system's interactions, investigating both cultural content production and dissemination, and communication strategies used to dialogue and engage with its users.

Keywords: Use Studies. User Information Needs. Personal Networking. Digital Culture.



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

1 INTRODUÇÃO

O conceito de informação abarca variados significados e uma infinidade de perspectivas que dizem respeito à sua natureza, percepção, função e aplicabilidades. O desafio vivido no período pós Segunda Guerra Mundial (1945) impulsionou uma revolução científica e tecnológica, também conhecida como *boom* informacional, que levou cientistas, como Vannevar Bush, a pensarem criticamente sobre o acesso à informação, em um acervo de conhecimento em crescimento exponencial. Esse desejo por controle conferiu à informação um novo patamar. Vista a partir daquele momento como “estratégica”, tornou-se elemento imprescindível para a tomada de decisão das organizações e foi qualificada como insumo para diferentes áreas do conhecimento, tornando-se um diferencial que conferia não apenas competitividade mas deveria garantir o desenvolvimento e a sustentabilidade das organizações.

Saber como tornar acessível o grande volume de informação gerado naquela circunstância foi o embrião que propiciou à Ciência da Informação (CI) refletir acerca das propriedades e dos processos que permeavam a informação. Segundo Borko (1968 apud SARACEVIC, 2008, p. 46) a CI é um campo do conhecimento preocupado em entender a “origem, coleta, organização, estocagem, recuperação, interpretação, transmissão, transformação e uso de informação”. Saracevic (2008) elaborou um apanhado histórico sobre a origem, evolução e relações da Ciência da Informação e apontou em seu estudo que no final da década de 1990 o campo da CI incorporava em seu arcabouço questões de ordem científica e profissional que incluía o desafio de lidar com uma efetiva comunicação do conhecimento e de seus registros, e que estes estariam inseridos em uma dada conjuntura (social, política, econômica) e seriam suscitados pelas necessidades dos seus usuários.

Ao momento de intensas mudanças sociais vivenciadas na atualidade, qual o entendimento que se tem sobre produção e uso da informação? A informação pode ser considerada como uma partícula de uma estrutura social e cognitiva cujos sedimentos estão pautados na construção dos saberes. A biblioteca enquanto instituição social, cultural,



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

educativa e também como organismo de estudo da Biblioteconomia, considerada aqui como sub-área da Ciência da Informação, preocupa-se em tornar disponível ao público os conteúdos encerrados nos suportes do seu acervo. Esse público tomado como usuário da informação é também cliente desta instituição e, portanto, impulsionador de novas demandas informacionais, cuja origem está centrada nas suas necessidades de conhecimento. Analogamente, se a questão for transposta para o contexto digital, os desafios serão os mesmos de uma unidade informacional como uma biblioteca? Como são gerenciadas as necessidades de informação dos usuários de um determinada base de dados ou de um sistema de informações dispostos na *web*? Quais as dinâmicas de uso dos conteúdos ali presentes? O que se faz com aquilo que se produz? E quem faz uso das informações disponíveis? E de que modo são apropriadas as informações neste sistema informacional digital? Assim, estas são as perguntas que norteiam a pesquisa e que neste artigo apresenta algumas respostas a partir de um olhar informacional sobre o Mapa Cultural de Pernambuco¹ (MCP).

2 METODOLOGIA

2.1 PESQUISA ETNOMETODOLÓGICA

A pesquisa desenvolvida é parte da avaliação final de disciplina² no curso de graduação em Bacharelado em Biblioteconomia da Universidade Federal de Pernambuco. O intuito desta iniciativa foi aplicar os conhecimentos das (os) graduandas (os) sobre o tema Produção e Uso da Informação de modo que fosse possível analisar as redes sociais, com ênfase na produção e uso da informação nos canais de comunicação de uma determinada unidade informacional, que poderia ser uma biblioteca, arquivo ou qualquer instituição, fosse

¹ Para ter acesso ao Mapa da Cultura de Pernambuco, a (o) usuária (o) deve acessar o link: <http://www.mapacultural.pe.gov.br/>. Acesso em: 3 jun 2019.

² Disciplina de Produção e Uso da Informação, ministrada pelo prof. dr. Diego Andres Salcedo, no primeiro semestre de 2019.



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

pública ou privada. Para tal, foi escolhida a plataforma Mapa Cultural de Pernambuco, uma iniciativa da Secretaria de Cultura de Pernambuco (SECULT-PE).

Por meio de um levantamento bibliográfico e documental, a pesquisa se qualifica como um estudo de caso e tem por finalidade descrever e explicar a interação entre os usuários com o sistema informacional escolhido para ser ponto de investigação neste trabalho. A pesquisa ainda possui uma abordagem etnometodológica, pois que a observação dos fatos e o levantamento de dados sobre a entidade escolhida foram realizados no cotidiano de trabalho da pesquisadora, por meio da observação participante sobre o uso da plataforma, ocorrida entre meados de 2017 a maio de 2019. A etnometodologia é uma corrente sociológica que prima pela perspectiva compreensiva da pesquisa científica em oposição ao caráter meramente explicativo ou positivista dos fatos. Tem como principal teórico Harold Garfinkel (1917-2011) que vai contribuir aos estudos acadêmicos a visão de que os participantes das situações sociais compartilham de métodos (etnométodos ou métodos dos membros) que são constitutivos em relação ao significado e objetos sociais que eles produzem conjuntamente. Esta perspectiva metodológica confere aos fatos sociais e as condições empíricas por quais são engendradas pelos seus participantes como “moralmente relevantes e testemunháveis empiricamente” (RAWLS, 2018, p. 445). Há fatos sociais que não podem ser julgados apenas como fatos naturais e que a sua análise deve compreender uma leitura também qualitativa. Isso reforça os princípios de “relatabilidade”, que caracteriza o valor de comunicação e compartilhamento das atividades práticas racionais desenvolvidas por seus atores sociais, assim como indica o valor de “indicialidade”, como expressão ou elemento narrativo que só pode ser desenvolvido por quem tem o conhecimento contextual local de onde o seu argumento tem origem. Deste modo, as situações vividas no contexto do objeto de estudo podem ser entendidas como dados qualitativos da pesquisa, cujo público-alvo foi distribuído em dois grupos: os colegas de profissão da pesquisadora e os usuários externos à entidade.

A primeira etapa da pesquisa abrangeu a observação de situações vividas no dia-a-dia de trabalho, no período citado, e possui duas perspectivas: uma interna, pertinente à observação sobre a dinâmica do uso da plataforma pelos funcionários da entidade e uma externa, que diz respeito ao retorno do público (*feedback*) ou dos usuários em seus processos



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

de cadastros e inscrições nas atividades disponibilizadas pelo órgão público. A segunda etapa da pesquisa envolveu a análise das informações dispostas na interface do MCP, ocorrida no primeiro semestre até o mês de agosto de 2019, e apresenta a estrutura dos conteúdos disponíveis aos usuários, concebidos como dados quali e quantitativos extraídos da plataforma, com ênfase sobre: o modo de organização dos assuntos, por meio de classificações ou de uso de categorias como as *tags*; a identificação sobre o tipo de conteúdo produzido; a sumarização do sistema, por meio das suas seções, como menu ou e páginas da plataforma *web*; o número dos perfis cadastrados na plataforma; a forma de disseminação da informação na plataforma; a verificação de canais de escuta para efetivo retorno ao usuário; detalhamento sobre a interação com o seu público-alvo e busca falar sobre as estratégias de comunicação desenvolvidas para envolver e atrair mais usuários ao sistema informacional MCP.

3 PRODUÇÃO E USO DE INFORMAÇÕES CULTURAIS NO CONTEXTO DIGITAL

A Internet tem sido um elemento-chave para transformar os paradigmas e nestes últimos anos tem alterado noções sobre interatividade, produção e uso da informação. A enciclopédia virtual Wikipedia define o termo Internet como “um sistema global de redes de computadores interligadas que utilizam um conjunto próprio de protocolos (Internet Protocol Suite ou TCP/IP) com o propósito de servir progressivamente usuários no mundo inteiro.” (WIKIPEDIA, 2019, online). ³ A World Wide Web, de Tim Berners Lee (1989), vem sofrendo constantes ajustes técnicos e mercadológicos que alteraram sobremaneira as formas de publicar, compartilhar e organizar as informações no ciberespaço. Neste contexto, rompeu-se a idéia de passividade relacionada ao internauta, que passou a interferir e a indicar os modos de consumo do conhecimento.

³ Verbete “Internet” apresentado no Wikipedia: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Internet>. Acesso em: 8 ago. 2019.



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

Estudos empreendidos nas áreas de Comunicação e Publicidade buscam refletir sobre os processos que influenciam nas mudanças de comportamento do usuário e investiga sobre os novos formatos de comunicação e maneiras de interagir em um determinado contexto. Estas áreas tratam, sobretudo, do consumo, produção, relações interpessoais e da criação de novas demandas informacionais apropriadas como produtos e serviços. Alex Primo (2007), ao discorrer sobre o aspecto relacional das interações na Web 2.0, aponta em seu estudo que a web 2.0 passou a envolver recursos de interconexão e outros modos de compartilhamento. O autor exemplifica o papel duplo que as redes *peer-to-peer*⁴ (P2P) assumiram, ao permitir que um mesmo computador tenha, por um lado, o papel de cliente (ou consumidor) de uma determinada informação e por outro, seja qualificado como servidor, ao permitir que outros façam uso dos documentos presentes em sua base de dados.

Assim como mudaram os papéis dos suportes e tecnologias envolvidas na “Era do Conhecimento”, assim também mudaram os perfis dos usuários que fazem uso das tecnologias e dos sistemas de informações. O escritor e futurista Alvin Tofler, autor da obra *A Terceira Onda* (1980), apresentou em seus escritos um internauta que ao mesmo tempo que consome informação também produz, o que denominou de “*prosumer*” ou que, na versão aportuguesada, pode ser entendido como prosumidor, uma combinação de produtor com consumidor. Primo (2007) classificou esse novo usuário como “interagente”, e esse elemento passaria a incorporar tanto agentes humanos como aparatos tecnológicos (PRIMO, 2007, p. 5). Para o estudioso, uma rede social não é formada apenas por conexões entre máquinas, faz parte de um fenômeno sistêmico e depende de no mínimo dois participantes humanos para que se configure como tal. Terra (2009), no campo da Comunicação, vai definir em seu estudo o usuário da internet como um usuário-mídia ou internauta empoderado, consciente do seu papel de influenciar e produzir opiniões, o que o leva a ter um poder direto sobre as organizações. A autora discute ainda sobre a Comunicação Organizacional Digital como uma iniciativa das organizações para manter o diálogo com o seu público-alvo, por meio de ferramentas ou canais digitais como portais, *blogs*, *chats*, *podcasts* entre outros. Para ela,

⁴ Peer-to-peer (P2P) é uma arquitetura de redes de computadores onde cada um dos pontos ou nós da rede funciona tanto como cliente quanto como servidor, permitindo compartilhamentos de serviços e dados sem a necessidade de um servidor central. Fonte: Wikipedia. Acesso em: 9 ago. 2019.



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

investir numa comunicação com o usuário onde este seja o maior responsável pelos conteúdos é uma maneira econômica (baixo custo) e que confere confiabilidade às organizações. Araújo (2010, p. 98) discute sobre a eficiência de um sistema de informações por meio da adequação deste sistema às estratégias utilizadas por seus usuários. O autor fala ainda sobre as mudanças nos processos de representação da informação e a dimensão colaborativa vivida no ciberespaço, com o surgimento de ferramentas wiki, folksonomias, etiquetagem colaborativa e indexação social consideradas como produtos de um fenômeno social e coletivo.

Rabello (2013) apresenta Leituras sobre Usuário e Uso da Informação na Ciência da Informação e aponta uma linha do tempo com aspectos da leitura internacional sobre os temas que tratam sobre busca, comportamento e uso da informação. Foram formulados, ao longo dos anos, estudos para entender o perfil dos usuários (LIPETZ), a difusão da informação (CRANE, 1971), padrões de transferência da informação (LIN, GARVEY, 1972) e estudos de usuários para fins de tomada de decisão (MARTYN, 1974). O autor fala sobre perspectivas ou concepções que define como “paradigma tradicional”, voltado à relação de causa-efeito da informação; e “paradigma alternativo”, voltado à relação usuário-sistema e suas variáveis. Neste estudo, o acadêmico aponta ainda que as necessidades informacionais tem causas cognitivas e sociais (HEWINS, 1990, apud RABELLO, 2013, p. 164) e discorre sobre o impacto das relações interpessoais, a dinâmica dos fluxos informacionais e o modo de compartilhamento das informações no processo cognitivo e social.

Para Capurro (2007, p. 174), a informação não é um fenômeno oriundo da tecnologia mas pode ser considerada um produto das complexas interações entre tecnologia e cultura. Ele aponta que a informação, como uma construção social, pode ter relevância para determinado grupo enquanto que para outro pode ser indiferente. E acrescenta que a informação é um produto coletivo, produto das interações em suas diversas práticas (CAPURRO, 2007 apud ARAÚJO, 2010, p.97). A origem do estudo de usuários concentrou-se, inicialmente, na quantificação e levantamento de indicadores que versavam sobre comportamento informacional, frequência de uso das ferramentas ou recursos informacionais e perfis sociodemográficos. Atualmente, este campo de estudo se volta a apreender questões cognitivas sobre o uso da informação e busca interpretar as práticas dos usuários, tendo em



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

vista a pluralidade de perfis e como diferentes grupos ou coletivos criam ambiência e referências sobre o que é informacional (ARAÚJO, 2010, p. 99).

Com esta preocupação que foi criada a coordenação-geral do Cultura Digital, do extinto Ministério da Cultura (MinC)⁵. O antigo órgão do governo brasileiro compreendia que era necessário debater sobre processos e infraestruturas no campo digital, de modo que reforçassem a autonomia e a expansão dos processos de produção, distribuição e circulação dos conteúdos culturais públicos ou que estivessem no acordo das licenças autorais, e que estes estivessem dispostos na *web* (MINC, 2014, online). Os Mapas da Cultura foram uma iniciativa do MinC cujo objetivo foi substituir o antigo cadastro feito pelo Sistema Nacional de Informações e Indicadores Culturais (SNIIC). O órgão federal reuniu informações sobre os programas da Rede Cultura Viva, do Sistema Nacional de Bibliotecas Públicas e do Cadastro Nacional de Museus em sua base de dados e estimulou que tanto os estados quanto os municípios brasileiros aderissem à plataforma, com o fim de consolidar os seus sistemas de informações e indicadores culturais. Em 2017, Pernambuco lançou o Mapa Cultural de Pernambuco (MCP), por meio da Secretaria de Cultura do Estado.

3.1 MAPA CULTURAL DE PERNAMBUCO

O Mapa Cultural é uma plataforma criada em software livre que busca mapear o cenário da Cultura de Pernambuco por meio de cadastros de usuários para acesso e inscrição em eventos, programas, editais e ações no âmbito da Cultura. A ferramenta busca se consolidar como elemento de transparência pública e de democratização do acesso à informação, ao incentivar que não apenas os equipamentos culturais cadastrem suas agendas mas que instâncias municipais também o façam.

O georreferenciamento proporcionado pelo MCP tem o objetivo de “contribuir com diagnósticos, estabelecimentos de parcerias locais e desenvolvimento de projetos

⁵ Em 2019, no governo de Jair Bolsonaro, o Ministério da Cultura passou a ser uma Secretaria Especial de Cultura no Ministério da Cidadania.



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

descentralizados” (SECULT-PE, 2019). Além de Pernambuco, outros Mapas da Cultura foram implantados em outros estados como Ceará, São Paulo, Rio Grande do Sul, Mato Grosso, Santa Catarina e João Pessoa. A construção do sistema de informações do MCP teve apoio do Instituto TIM. Atualmente o Mapa Cultural de Pernambuco faz parte da Gerência de Planejamento da SECULT-PE e tem como estrutura organizacional uma coordenação e um técnico desenvolvedor de TI responsável pela estrutura.

3.1.1 A estrutura do Mapa Cultural de Pernambuco

A estrutura basilar da plataforma tem as seguintes seções: Eventos, Espaços, Agentes, Projetos, Oportunidades e Desenvolvedores além de um espaço para “entrar” na plataforma. É possível realizar pesquisas no sistema de buscas disponível na parte superior do site.

Ao entrar na seção “Eventos”, abre-se ao usuário uma barra com os seguintes campos de busca e possibilidades de filtros:

- a. Buscar eventos;
- b. Definição de período (datas)
- c. Selecionar linguagens (pré-listagem)
 - i. Artes Circenses
 - ii. Artes Integradas
 - iii. Artes Visuais
 - iv. Audiovisual
 - v. Cinema
 - vi. Cultura Digital
 - vii. Cultura Indígena
 - viii. Cultura Tradicional
 - ix. Curso ou Oficina
 - x. Dança
 - xi. Exposição



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

- xii. Hip Hop
 - xiii. Livro e Literatura
 - xiv. Música Popular
 - xv. Música Erudita
 - xvi. Palestra, debate ou encontro
 - xvii. Rádio
 - xviii. Teatro
 - xix. Outros
- d. Definição de classificação (faixa etária)
- i. Livre
 - ii. 18 anos
 - iii. 16 anos
 - iv. 14 anos
 - v. 12 anos
 - vi. 10 anos
- e. Verificação de resultados

A seção “Agentes” tem, até o momento, cerca de 3.601 agentes cadastrados e cerca de sete agentes da SECULT-PE e da Fundação do Patrimônio Histórico e Artístico de Pernambuco (FUNDARPE). Os agentes são classificados como individuais ou coletivos e podem ser filtrados segundo 53 categorias ou áreas de atuação na Cultura ou transversais à ela, como antropologia, arte de rua, audiovisual, cinema, cultura indígena, economia criativa, educação, patrimônio material entre outros.

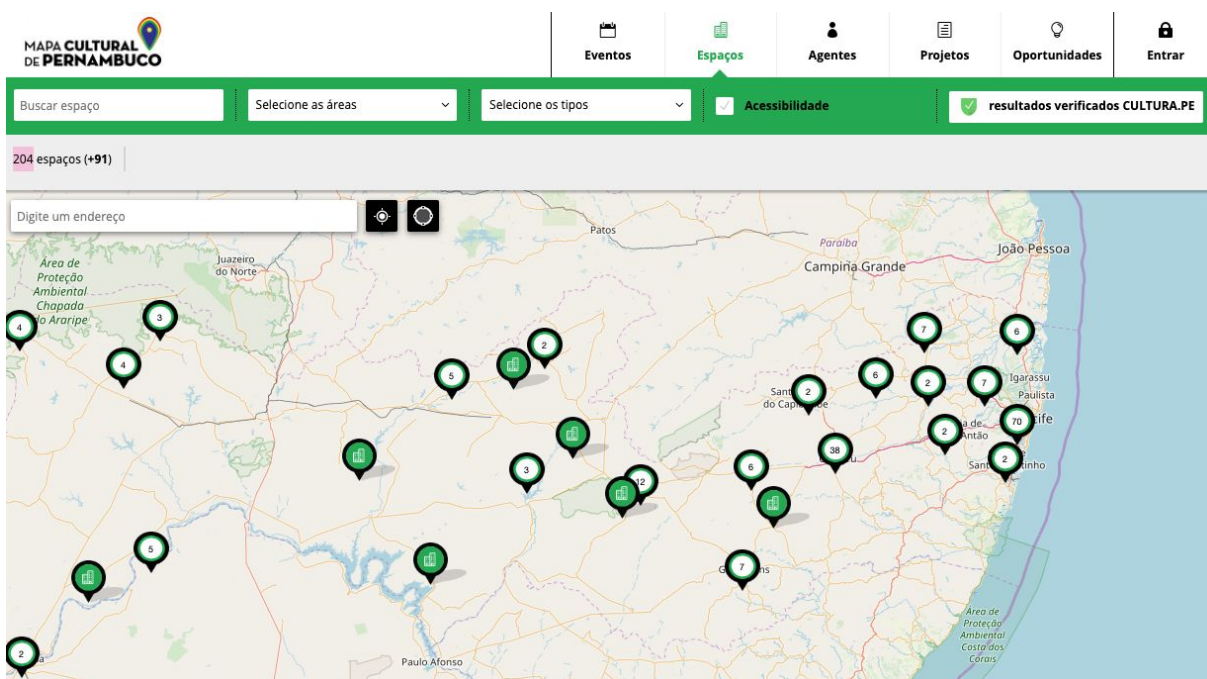
Na seção “Espaços” estão listados 295 espaços cadastrados dos quais 11 são espaços da SECULT-PE/FUNDARPE. Eles foram listados em categorias (com suas respectivas subcategorias) e organizados em 106 tipos como “Cine Itinerante” e “Cineclube”, que podem ser incluídos na categoria audiovisual; ou as subcategorias “Biblioteca Pública”, “Biblioteca Privada” e “Biblioteca Comunitária - incluídos os Pontos de Cultura”, entre outras listadas, que pertencem ao grupo “Bibliotecas”. Os filtros utilizados para refinar a informação sobre



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

estes espaços são os mesmos utilizados na seção Agentes e cujos recortes são as áreas de atuação definidas como propriamente culturais ou artísticas (Música, Teatro, Cinema) ou transversais à Cultura e à Arte, como Educação e História .

Imagem 1 – Busca por “espaços” cadastrados no MCP.



Fonte: Mapa Cultural de Pernambuco (2019).

Na seção “Projetos” estão listados os projetos e eventos culturais. Nesta seção da plataforma estão editais e fomentos culturais disponibilizados pelas SECULT-PE e FUNDARPE, além daqueles promovidos ou fomentados de forma independente pelos usuários do MCP. Os projetos foram organizados e distribuídos em 35 categorias (ou ações) as quais a (o) usuária (o) pode procurar por: Festival, Sarau, Concurso, Seminário, Congresso, Edital entre outras possibilidades. Até o momento, foram cadastrados 97 propostas qualificadas como Projetos. A (o) usuária (o) do sistema pode ainda definir o tipo de ação que o projeto está enquadrado, conforme explicado anteriormente, definir o prazo para inscrição ou data de realização da ação e atribuir *tags*, indexando os conteúdos a partir da folksonomia,



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

atribuição livre e pessoal de etiquetas ou *tagging*, o que permite aos usuários recuperar a informação e auxilia no rastreamento dos conteúdos inseridos no sistema (image 2).

Imagem 2 – Seção Projetos cadastrados no MCP.

MAPA CULTURAL DE PERNAMBUCO

TAGS

WILLEMBERG FRANCELINO

PRODUTOR CULTURAL

PRODUÇÕES CULTURAIS

CULTURA PERNAMBUCO

COMPARTILHAR

SEGUIR

f

Eventos

Espaços

Agentes

Projetos

Oportunidades

Curso

Certificado 200h/aula

Produtor Cultural

Curso

Curso de Produtor Cultural

o que é o Curso de necessário

CURSO

Sobre

Agenda

Responsáveis

Inscrições abertas de 09/08/2019 a 30/12/2022 às 23:00 .

Fonte: Mapa Cultural de Pernambuco (2019).

Na seção “Oportunidades” estão listadas, principalmente, as convocatórias públicas. Neste espaço é possível achar leis de fomentos e editais, além de outras iniciativas cadastradas por seus usuários. As oportunidades foram organizadas em 34 categorias, as quais podem ser listadas como: abaixo-assinado, campanha, curso, edital, fórum, festival entre outros. Possui bastante similaridade com a categoria Projetos, diferenciando-se pelas categorias genéricas ou por itens não especificados anteriormente que são “outros eventos”, “outras inscrições” e inclui também a categoria “oportunidades de trabalho”.



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

A seção Desenvolvedores explica que a plataforma é construída por um software livre, criado em parceria com o Instituto TIM e está disponível no GitHub. Esta seção apresenta hiperlinks para desenvolvedores contribuírem ou criarem seus próprios mapas.

A marca do Governo de Pernambuco é um hiperlink que remete ao Portal Cultura PE, site oficial da Secretaria de Cultura de Pernambuco.⁶

3.1.2 Produção e uso da informação no Mapa Cultural de Pernambuco

Criado para fortalecer a cultura digital, o MCP busca estimular a produção de conteúdo, com levantamento e compartilhamento de informações pertinentes a atividades e programas culturais. O sistema busca atender a diretrizes governamentais sobre a produção de informações para extração de indicadores. Os dados coletados, sob a forma de indicadores culturais, constituem-se como elementos essenciais para a verificação de desempenho das ações executadas bem como reforçam o caráter de transparência e *accountability*⁷ exigidos pelo Estado como qualidades esperadas pela gestão de suas instâncias governamentais (SEPLAG, 2019).

Desde um olhar do recente debate na Ciência da Informação brasileira, o termo *accountability*, conforme Rego e Freire (2018, p. 30), designa “agir com responsabilidade no trato da coisa pública”. Assim, as informações podem ser utilizadas como apoio às outras secretarias ou instituições públicas, assim como podem contribuir para a realização de pesquisas por instituições de ensino e de pesquisa; servirem de insumos para investimentos pelo setor privado ou ainda atender ao requisito de transparência pública.

⁶ Para ter acesso ao Mapa da Cultura de Pernambuco, a (o) usuária (o) deve acessar o link: <http://www.mapacultural.pe.gov.br/>. Acesso em: 3 jun 2019.

⁷ A palavra *accountability* nesse contexto pode ser traduzida como responsabilidade com ética e remete à obrigação, à transparência, de membros de um órgão administrativo ou representativo de prestar contas a instâncias controladoras ou a seus representados. Pode ser entendida também como prestação de contas e quer reforçar a ideia responsabilização social por quem desempenha funções públicas, cuja obrigação é explicar o que anda a fazer, como faz, por qual motivo faz, quanto gasta e o que vai fazer a seguir. Fonte: Wikipedia. Acesso em: 7 jul. 2019.



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

Com o fim de atender ao requisito de informatização dos dados, a entidade tem reforçado a importância de ampliar o uso do MCP para compartilhar as oportunidades e ações oferecidas pelas diferentes gerências de sua instância, seja para o fomento de iniciativas culturais ou seja para contratação de serviços em seus eventos, o que têm ocorrido por meio de convocatórias públicas e editais. A ação estimula a adesão de novos usuários e oferece um panorama sobre a quantidade de perfis inscritos, proveniência, tipos de serviços e produções culturais disponíveis e tem o fim de “mapear” as iniciativas, sejam próprias ou do público externo à entidade.

Desde a disponibilização do acesso ao MCP, a plataforma tem mais de três mil usuários cadastrados. Basicamente, o sistema apresenta conteúdos pertinentes às principais convocatórias lançadas pela SECULT-PE: o Fundo Pernambucano de Incentivo à Cultura - FUNCULTURA, chamadas públicas para concorrer e ofertar serviços ao Festival de Inverno de Garanhuns e prêmios, como o Prêmio Palhaço Cascudo de Incentivo às Artes Circenses, além de chamadas para compor atividades de um evento como a convocatória para inscrições de atividades na 12ª Semana do Patrimônio Cultural de Pernambuco.

A apropriação da ferramenta pelo público ainda ocorre de forma incipiente, mas é crescente o número de usuários que compartilham informações dos seus próprios eventos e projetos, como o Projeto Ginásio do Bom Jardim - 60 anos, uma exposição da história e da memória do Ginásio de Bom Jardim, promovida e publicada pelo usuário Uenes Gomes Barbosa, educador de História e pesquisador na área de patrimônio cultural.

Ao produzir os seus conteúdos na plataforma, a(o) usuária(o) pode definir a categoria de ação que se encaixa a atividade proposta, conforme relatado na seção 3.1.1, apontar quem são as (os) responsáveis pelo projeto ou oportunidade, qual a agenda (prazos ou períodos de exposição) prevista para ação e ainda pode definir *tags* para o rastreamento dos seus conteúdos. O Mapa Cultural permite ainda que sejam acrescentados pelas(os) usuárias(os) documentos para download, no formato de anexos.

Não foi verificado na plataforma quaisquer espaços destinados a coleta de opiniões e trocas de ideias, em formato de fórum ou *chats* para envio de mensagem direta ao perfil acessado.



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

3.1.3 Estratégias de comunicação e disseminação de conteúdos aos usuários do sistema

A estratégia de comunicação desenvolvida para divulgar as iniciativas promovidas pela Secretaria de Cultura no Mapa Cultural tem tido o suporte dos canais oficiais de divulgação da entidade, como portal e perfis nas redes sociais (facebook, instagram e twitter); e da imprensa local, como mídia impressa (jornais) e em outros portais de notícias.

Quando uma ação é considerada estratégica e envolve uma considerável expectativa de participação do público, também são realizadas campanhas para divulgação nos municípios, como acontece com os editais do Funcultura, para explicar os mecanismos para inscrição de propostas na convocatória cultural, de modo a garantir a regionalização e democratização do acesso ao incentivo.

O Funcultura é ainda o principal mecanismo de fomento cultural no estado de Pernambuco. Integra o Sistema de Incentivo à Cultura (SIC) que engloba entre outros mecanismos de fomento cultural como Mecenato Cultural de Pernambuco - MCP e o Crédito Pernambucano de Incentivo à Cultura - CREDCULTURA.

Segundo a Lei Estadual 16.113, de 5 de julho de 2017, que dispõe sobre o SIC, afirma que um dos objetivos do sistema é incentivar um conjunto de manifestações culturais e seus criadores, com o fim de promover o acesso da população aos bens e serviços culturais, favorecendo a ampliação e diversificação dos repertórios artísticos e culturais no estado (PERNAMBUCO, 2017, online).

A Lei do SIC também determina o público-alvo ou “usuário” do sistema de incentivo e categoriza três tipos de públicos, a saber:

- a) produtor cultural: pessoa física ou jurídica, com ou sem fins lucrativos, domiciliada no Estado há pelo menos 1 (um) ano, e entidades da administração indireta municipal, com inscrição devidamente homologada no cadastro de que trata o art. 4º, responsável pelo projeto cultural apresentado ao SIC;



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

- b) participante/incentivadora cultural: pessoa jurídica estabelecida no Estado, contribuinte do Imposto sobre Operações Relativas à Circulação de Mercadorias e sobre Prestações de Serviços de Transporte Interestadual e Intermunicipal e de Comunicação – ICMS, inscrita no regime normal e em situação regular perante o Fisco Estadual, que apoia projeto artístico cultural aprovado por qualquer das modalidades do SIC;
- c) proponente: produtor cultural ou órgão/entidade da administração pública municipal, responsável pela apresentação de projeto cultural no âmbito do SIC.

O Funcultura é um mecanismo de natureza financeira e contábil, cuja finalidade é o fomento de iniciativas culturais, conforme os objetivos estabelecidos pelo SIC. É crescente a necessidade de ter um sistema integrado entre os diversos programas da SECULT-PE e da FUNDARPE de modo a otimizar e concentrar informações pertinentes às suas ações.

É uma nova diretriz do Funcultura que os projetos aprovados a partir do edital 2018/2019 sejam divulgados no Mapa Cultural de Pernambuco. Aos poucos estão sendo cadastrados não apenas projetos, mas também os equipamentos culturais existentes no estado de Pernambuco e alguns encontros foram estabelecidos entre a coordenação do Mapa Cultural e os equipamentos para enfatizar a importância de concentrar os conteúdos neste sistema de gestão de informações.

Contudo, ainda se verifica uma baixa adesão à plataforma. O projeto exige que a campanha estratégica de comunicação da plataforma seja acompanhada também por um plano de formação/capacitação e monitoramento, de modo a atender a um público de baixa inclusão digital ou como elemento de estímulo aos que ainda estão em fase de adaptação no manejo da plataforma.

A SECULT e a FUNDARPE, por meio da coordenação de gestão do Mapa Cultural de Pernambuco, têm se mostrado receptivas para atender a todos que tiverem dúvidas sobre como criar um perfil ou como cadastrar e divulgar iniciativas na plataforma. Para tal, a (o) usuária (o) pode entrar em contato com a Secretaria de Cultura por meio de telefone, mandar



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

email ou ir diretamente na entidade para falar com a gestora responsável pelo sistema de informações culturais.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa buscou fazer uma leitura sobre o uso e a produção de conteúdos no sistema de informações culturais, o Mapa Cultural de Pernambuco, que se configura com uma plataforma digital pública de informações sobre a cultura pernambucana. Com o propósito de dar vazão aos serviços e projetos da cadeia produtiva e criativa da cultura local, a ferramenta também amplia a possibilidade para que outros agentes, como educadores, antropólogos, historiadores, coletivos, organizações ou empresários do setor privado façam uso dos seus conteúdos e também sejam interagentes neste sistema.

Sobre o alcance de público, embora haja um esforço da entidade responsável em estabelecer uma estratégia de comunicação que dissemine as informações compartilhadas no MCP, com o fim de atingir o público-alvo, não foi verificado durante o processo de observação deste estudo qualquer ação ou pesquisa voltada a entender os perfis dos usuários presentes no mapa, em seus aspectos sociais, culturais e econômicos. Não foram implementados nenhuma pesquisa de opinião sobre o seu uso ou leitura analítica dos agentes cadastrados.

Por ser uma plataforma recente, o MCP apresenta frequentes queixas, tanto internas como externas, sobre a disposição das informações na sua interface e alguns dos seus usuários alegaram que a plataforma é “pouco intuitiva”. As dificuldades apresentadas por quem navega pelo MCP têm variadas razões que versam sobre dificuldades de adaptação ao uso sistema, o que é comum quando um sistema é implementado; baixa letramento digital, o que demanda uma capacitação interna aos funcionários que apresentam resistência ao uso do MCP para sistematizar as ações das suas gerências e uma campanha externa para conscientizar sobre uso e as potencialidades da ferramenta; a página inicial é estática, ou seja, contém o mesmo tipo



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

de conteúdo (principais seções do mapa) e não apresenta os projetos recentemente atualizados no sistema, no formato de um *feed* de notícias.

Sobre as instruções para uso da estrutura, não há qualquer documento na plataforma que explique sobre o seu uso, como uma espécie de *FAQ* (perguntas frequentes) que permita as(os) agentes cadastradas(os) procurarem soluções de forma autônoma. Uma solução economicamente viável, o que diminuiria os esforços da equipe responsável por seu gerenciamento em atender às demandas para solucionar os problemas enfrentados. Neste sentido, é preciso também aprimorar o serviço de monitoramento, que atuaria como uma espécie de ouvidoria dos seus usuários.

As contribuições da implantação do MCP, enquanto ferramenta digital para inscrição de projetos em editais ainda ocorre de forma incipiente a gradativa. Se todas as gerências e programas aderirem ao sistema para admissão de propostas culturais, haverá um positivo impacto econômico e ambiental. Se o Funcultura estivesse integrado ao MCP, evitaria o dispêndio financeiro para impressão de propostas e desperdício de papel, pois que no formato “analógico” de entrega de propostas, a (o) proponente precisa apresentar três vias impressas da proposta cultural para a entidade analisar. A integração ao sistema de informações digital implicaria na redução de custos sobre recursos físicos e humanos para receber as propostas, organizar os seus conteúdos e distribuí-las para a comissão de avaliação, bem como divulgá-las no momento oportuno. Tudo isso poderia ser resolvido dentro do próprio Mapa Cultural, resguardando a necessidade de investir mais recursos em segurança da informação e armazenamento (ou *backup*) de dados.

O Mapa Cultural é um importante dispositivo que deve ser apropriado e aprimorado por seu público-alvo, de modo que seja um suporte à cadeia produtiva e criativa da cultura local. E para garantir que o MCP continue sendo uma plataforma aberta, acessível e com potencial para impulsionar a economia da cultura pernambucana, é preciso compreender o seu público, ampliar a disseminação da informação sobre as oportunidades presentes na ferramenta e garantir uma distribuição de forma mais equânime e regionalizada. Embora haja uma diretriz que advogue pela informatização das ações do governo, como forma de transparência pública e monitoramento das ações implementadas, é preciso que isso seja



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

tomado como algo estratégico e seja colocado como uma prioridade por suas instâncias, de modo a garantir que a transposição das atividades ao sistema digital não ocorra de forma isolada ou concentrada, cujos os maiores beneficiários sejam aquelas e aqueles concentrados nos contextos urbanos ou nas localidades onde a cultura digital é mais acentuada. Para garantir o seu efetivo uso, é preciso, sobretudo, garantir estruturas básicas que vão desde conexão à internet a ações de capacitação que impulsionem o letramento digital de quem participa desse sistema de informações culturais. Se não tratado deste modo, a ferramenta pode se configurar como um entrave e, ao invés de dar oportunidade, será um fator de exclusão a quem não está inserido neste contexto digital.

REFERÊNCIAS CONSULTADAS

ANDRADE, R. L. V.; ANDRADE, W. O. Usuários da informação: sujeitos perfilados com base na ciência da informação. **Revista Conhecimento em Ação**, v. 1, n. 1, 2016. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/71355>. Acesso em: 5 ago. 2019.

ARAÚJO, C. A. A. O Conceito da Informação na Ciência da Informação. **Inf. & Soc.:Est.**, João Pessoa, v.20, n.3, p. 95-105, set./dez. 2010.

CAPURRO, R. et al. O conceito de informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, [S.l.], v. 12, n. 1, nov. 2007. ISSN 19815344. Disponível em: <http://portaldeperiodicos.eci.ufmg.br/index.php/pci/article/view/54>. Acesso em: 5 ago. 2019.

MINISTÉRIO DA CULTURA. **Cultura Digital**. Disponível em: <http://antigo.cultura.gov.br/web/guest/cultura-digital> Acesso em: 9 ago. 2019.

PERNAMBUCO. **Lei 16.113, de 5 de julho de 2017**. Dispõe sobre o Sistema de Incentivo à Cultura - SIC. Recife: Secretaria da Fazenda de Pernambuco, 2017. Disponível em: <https://bit.ly/2Kl3Ilq>. Acesso em: 8 ago. 2019.

PERNAMBUCO. Secretaria de Cultura. **Institucional: A Secult**. Recife: Secretaria de Cultura, 2019. Disponível em: <https://bit.ly/2yMlzfK>. Acesso em: 30 maio 2019.

RABELLO, R. Leituras sobre usuário e uso de informação na ciência da informação. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v. 18, n. 4, p. 152-184, 2013. Disponível em: <http://hdl.handle.net/20.500.11959/brapci/35796>. Acesso em: 5 ago. 2019.



IX Fórum de Discussão em Biblioteconomia UFPE

RAWLS, A. W. Os Estudos de etnometodologia de Garfinkel: uma investigação sobre os alicerces morais da vida pública moderna. **Revista Sociedade e Estado**, v. 33, n. 2, p. 443-464, 30 out. 2018. ISSN 1980-5462 versão *on-line*. Doi: <https://doi.org/10.1590/s0102-699220183302008> Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/sociedade/article/view/19928>. Acesso em: 9 ago. 2019.

RÊGO, H. de O.; FREIRE, Isa M. Accountability: novo conceito para a Ciência da Informação? **Ci. Inf. Rev.** Maceió, v. 5, n. 1, p. 29-40, jan./abr. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2GVoYNb>. Acesso em: 6 ago. 2019.

SARACEVIC, T. Ciência da informação: origem, evolução e relações. **Perspectivas em Ciência da Informação**, [S.l.], v. 1, n. 1, mar. 2008. ISSN 19815344. Doi: <http://dx.doi.org/10.1590/1981-5344>. Disponível em: <https://bit.ly/2OKjqeZ>. Acesso em: 7 ago. 2019.

SECRETARIA. **Secretaria de Planejamento e Gestão de Pernambuco**. Disponível em: <http://www.seplan.pe.gov.br/secretarias>. Acesso em: 12 maio 2019.

SECRETARIA DE CULTURA (Pernambuco). **Mapa Cultural**. Recife: Secretaria de Cultura, 2019. Disponível em: <http://www.mapacultural.pe.gov.br/>. Acesso em: 3 jun. 2019.

TERRA, C. F. Usuário Mídia: o quinto poder. In: CONGRESSO BRASILEIRO CIENTÍFICO DE COMUNICAÇÃO ORGANIZACIONAL E RELAÇÕES PÚBLICAS - ABRACORP, 3., 2009, São Paulo. **Anais [...]**. São Paulo: Abracorp, 2009. Disponível em: http://www.abrapcorp.org.br/anais2009/pdf/GT3_Carolina.pdf. Acesso: 8 ago. 2019

WIKIBOOKS. **Prosumers/O Prosumer**. 2013. Disponível em: https://pt.wikibooks.org/wiki/Prosumers/O_Prosumer. Acesso em: 5 ago. 2019.