

# Ambientes dígito-virtuais de informação LGBTQ+: intersecções entre o Design da Informação, a Curadoria Digital e o Design de Experiência

**Simão Marcos Apocalypse<sup>I</sup>**

<sup>I</sup> Universidade Estadual Paulista, Marília, SP, Brasil;  
simao.apocalypse@unesp.br; <https://orcid.org/0000-0001-9863-6995>

**Maria José Vicentini Jorente<sup>II</sup>**

<sup>II</sup> Universidade Estadual Paulista, Marília, SP, Brasil;  
mj.jorente@unesp.br; <https://orcid.org/0000-0002-0492-0918>

**Resumo:** Os ambientes dígito-virtuais voltados para a temática LGBTQ+ configuram importantes espaços de acesso e compartilhamento de informações, ao convergir conteúdos sobre existências dissidentes e historicamente marginalizadas, evocar sua cultura e memória, além de dar visibilidade às suas narrativas em múltiplas perspectivas. Tais ambientes demandam estudos que analisem as principais características presentes na estruturação, no acesso e no compartilhamento da informação para possíveis melhorias nos processos infocomunicacionais. As convergências entre o Design da Informação e a Curadoria Digital, alinhadas ao Design de Experiência, possibilitam analisar aspectos inerentes à estruturação, organização e apresentação da informação em ambientes dígito-virtuais. Desse modo, objetivou-se explorar iniciativas nacionais e internacionais para a comunicação de informações sobre a temática LGBTQ+; identificar e descrever a presença de elementos do Design da Informação, convergidos à Curadoria Digital, na perspectiva do Design de Experiência e verificar as contribuições da intersecção das referidas disciplinas para a otimização do acesso, do compartilhamento e da apropriação da informação em ambiente dígito-virtual. A metodologia utilizada foi de caráter qualitativo e de abordagem teórica, exploratória e descritiva, por meio da aplicação do método Design Thinking nas fases de Empatia, Definição e Ideação. Os resultados demonstraram que os recursos dispostos nos ambientes correspondem à utilização de representações sígnicas próprias do contexto cultural específico, visíveis através de vocabulário característico, articulação de ícones e cores representativas, estruturadas mediante uma linguagem multimodal. Verificou-se a presença de múltiplos elementos que estabelecem um processo infocomunicacional com significação contextual aos sujeitos LGBTQ+.

**Palavras-chave:** informação e tecnologia; design da informação; curadoria digital; design de experiência; informação LGBTQ+

## 1 Introdução

As novas possibilidades de compartilhamento e acesso à informação, mediante o advento da Web 2.0 e seus diferentes formatos, configuram o contexto informacional atual (O'Reilly, 2005; Pimenta, 2016). Tal mudança viabilizou o surgimento de ambientes informacionais digitais diversos como, por exemplo, os de informação LGBTQ+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transsexuais, Queers, +)<sup>1</sup>. Nota-se que a utilização de ferramentas digitais para o compartilhamento da informação é crescente em meio aos movimentos sociais (Araújo; Freitas, 2012; Alcantara, 2015).

Nesse contexto, destaca-se que a prevalência de informações sobre a temática LGBTQ+ na Web 2.0 se dá a partir da apropriação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) por parte de sujeitos LGBTQ+ como uma forma de ampliação da produção, do acesso e do compartilhamento da informação (Martínez-Ávila *et al.*, 2020). De acordo com Luvizotto (2016, p. 300), “A web 2.0 serve de grande atrativo para a articulação dos movimentos sociais, pois nela é possível a interação coletiva por intermédio de comunidades formadas em torno de interesses específicos”. A construção de ambientes digitais voltados para o compartilhamento da informação LGBTQ+ é uma prática presente em muitos países como forma de suprir demandas informacionais específicas que, frequentemente, são negligenciadas.

Observa-se que tais ambientes convergem linguagens características e possuem uma riqueza de elementos imagéticos, textuais e iconográficos, que devem estar adequados ao contexto cultural da comunidade que representam. Nesse cenário, o Design da Informação (DI), a Curadoria Digital (CD) e o Design de Experiência (UX Design) emergem como disciplinas complementares que se concentram na organização e apresentação da informação para diferentes públicos e contextos (Padua; Souza; Dias, 2013; Kahn; Jorente, 2016). Cada uma dessas disciplinas apresenta modelos, métodos e ferramentas capazes de combinar aspectos sintáticos e semânticos de diferentes sistemas de linguagens,

a fim de modelar a informação de acordo com as demandas contextuais em que se insere.

Desse modo, o presente estudo objetivou explorar iniciativas nacionais e internacionais para a comunicação de informações referentes à temática LGBTQ+; identificar e descrever a presença de elementos do DI convergido a CD na perspectiva do UX design e verificar as contribuições da convergência de tais disciplinas para a otimização do acesso, do compartilhamento e da apropriação da informação em ambientes dígito-virtuais.

Na medida em que os sujeitos LGBTQ+ se apropriaram das ferramentas de acesso e compartilhamento da informação disponíveis na Web e, em específico, dos recursos convergentes da Web 2.0, tornou-se possível a criação de espaços de visibilidade à informação compartilhada. A construção de ambientes de informação sobre a temática LGBTQ+ constitui uma forma de expansão da participação dos sujeitos LGBTQ+ na sociedade, ao assegurar o acesso ampliado à informação.

## **2 Procedimentos metodológicos**

O método utilizado para a realização do presente trabalho foi o Design Thinking (DT). Na perspectiva da necessidade de metodologias que englobam a complexidade, presente nas pesquisas desenvolvidas em Ciência da Informação (CI), o DT apresenta potencialidades subsidiárias, enquanto método, capaz de oferecer soluções inovadoras, criativas e viáveis aos problemas que se encontram no escopo tecnológico informacional (Oliveira; Nakano; Jorente, 2018; Apocalypse; Jorente, 2022).

O estudo possui natureza qualitativa e abordagem teórica, exploratória e descritiva, dividida nas fases de Empatia, Definição e Ideação do DT. Como parte constituinte da primeira fase, utilizou-se a técnica de Determinação do Campo de Pesquisa que, de acordo com o Catálogo de Métodos do Design Thinking (CMDT) (2022), busca o alcance de uma abordagem holística da situação geral do ambiente, do objeto e do problema.

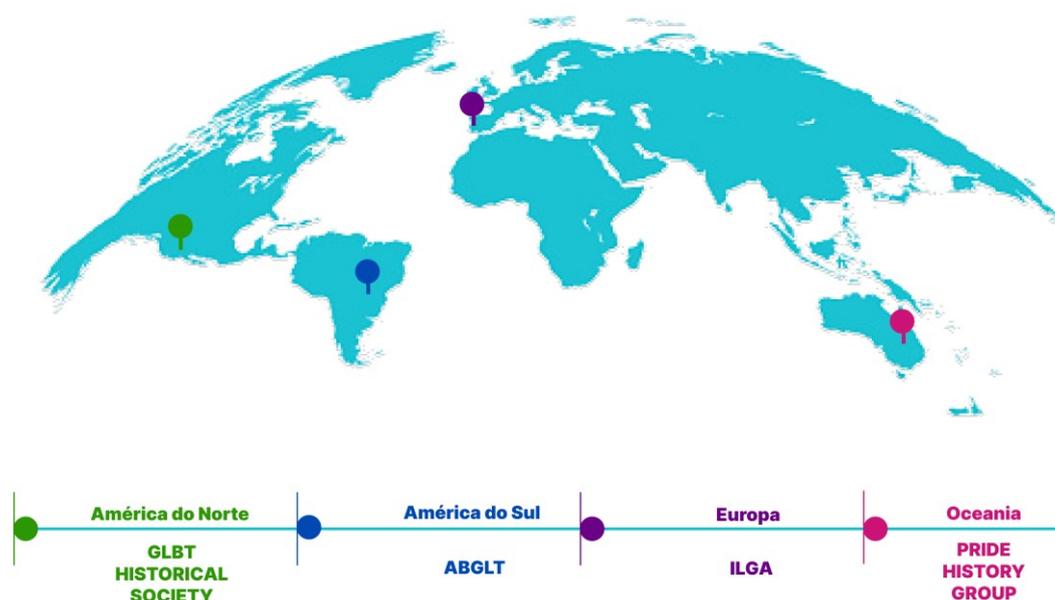
Para tanto, são realizados três passos: a Pesquisa – consiste na coleta aprofundada de dados sobre o tema; a Transformação – pondera a adição de

novas perspectivas sobre o tema, a partir de uma análise exploratória; e o Processamento - considera a reavaliação das questões até então não esclarecidas e busca novos meios, com base nos já utilizados, para o entendimento e a obtenção de melhores resultados.

No contexto da Pesquisa, realizou-se uma busca, seleção e sistematização de referencial bibliográfico pertinente ao estudo, com objetivo de compreender, em uma ótica ampla, os principais conceitos decorrentes dos questionamentos propostos pela pesquisa, bem como demandados pelos objetivos.

No escopo da Transformação, realizou-se a busca, seleção e imersão em quatro websites de informação LGBTQ+, bem como uma análise prévia do ponto de vista do fator de impacto em seus respectivos países, conforme a figura 1:

**Figura 1** - Websites de informação LGBTQ+



Fonte: Elaborado pelos autores.

Os websites selecionados foram: Associação Brasileira de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais e Intersexos (ABGLT); Intervenção Lésbica, Gay, Bissexual, Trans e Intersexo ILGA PORTUGAL; Pride History Group; e Gay, Lesbian, Bisexual, Transgender (GLBT) Historical Society.

No âmbito do Processamento, os principais conceitos extraídos da bibliografia foram cruzados, a fim de estabelecer um diálogo entre os autores. Por fim, construiu-se uma sistematização qualitativa a partir da bibliografia, mediante a identificação dos principais pontos convergentes entre DI, a CD e o UX Design no tratamento, na organização, na estruturação e na apresentação de informações para diferentes públicos e contextos, como base para a segunda e terceira fase da pesquisa.

Na segunda e terceira fase, Definição e Ideação, a técnica utilizada foi o *Visual Thinking* que, de acordo com Roam (2012), pode ser dividido em quatro etapas denominadas: (1) olhar, (2) ver, (3) imaginar e (4) mostrar. Na primeira etapa, Olhar, realizou-se a imersão nos quatro websites de informação LGBTQ+, a fim de identificar seus objetivos, os aspectos da interface de interação e a organização dos principais recursos. Na segunda etapa, Ver, realizou-se um cruzamento entre as características identificadas nos ambientes e os conceitos resultantes das intersecções emergentes entre o DI e a CD na perspectiva do UX design. Na terceira etapa, Imaginar, foram relacionadas as principais características da convergência do Design na curadoria da informação comunicada nos ambientes, a partir de conceitos da multimodalidade, uma das constantes identificadas em todos os ambientes analisados. Na última etapa, mostrar, os resultados oriundos das fases anteriores foram relacionados, discutidos e apresentados.

### **3 Informação LGBTQ+ na Web**

No contexto do panorama informacional contemporâneo, as possibilidades de compartilhar e acessar à informação configuram um terreno fértil para o afloramento de movimentos diversos, em especial os que possuem como foco a ressignificação de existências socialmente reprimidas. De acordo com Volpato, Luvizotto e Versuti (2019), os ambientes digitais de informação atuais oportunizam a participação ativa dos internautas e, assim, provocam um movimento colaborativo na construção de conhecimentos, a partir de novos sentidos, para a representação de identidades individuais e coletivas.

As discussões referentes ao acesso e ao compartilhamento de informações que incidem aspectos sociais, como os temas relacionados aos sujeitos LGBTQ+, estampam problemáticas históricas que perpassam a produção e a viabilização do acesso à informação, regimes historicamente regulamentados pelos interesses de uma camada social dominante. Para Santana *et al.* (2021, p. 8), “A apropriação da informação gênero-sexualidade potencializa a unificação da comunidade LGBTQIA+”.

A informação LGBTQ+ cumpre papel central no processo de identificação individual e coletiva, ao contribuir, significativamente, para “[...] a ressignificação das relações de subalternidade que envolve os/as LGBTQIA+ no âmbito social amplo” (Santana *et al.*, 2020, p. 80). O reconhecimento de si, inserido em um contexto (social ou político), permeia processos de autoidentificação, a partir da apropriação da informação e do conhecimento: “[...] a liberdade advém das formas autônomas como os sujeitos se apropriam do conhecimento” (Cavalcante, 2016, p. 5).

Nessa perspectiva, para que o indivíduo possa reconhecer-se enquanto sujeito pertencente a um grupo e, nessa relação complexa, se identifique enquanto parte de uma identidade (*tome para si o poder*), as ações individuais não acontecem de forma isolada, mas inseridas em contextos sociais. Observa-se que, na medida em que o sujeito conhece o mundo e o lugar que ocupa, sua atuação na esfera social passa a ser delineada. Nesse âmbito se constitui o empoderamento, caracterizado por Batliwala (1994, p. 130) como “[...] um processo dirigido para a transformação da natureza e direção das forças sistêmicas que marginalizam”. O entendimento de empoderar-se, seja como a autoafirmação da sua existência ou por meio de resistência e luta, no contexto dos sujeitos LGBTQ+, perpassa fundamentações ideológicas instituídas na política, na moral religiosa, na medicina, na psiquiatria, entre outras.

Segundo Freire (1987, p. 40):

[...] os oprimidos vão desvelando o mundo da opressão e vão se comprometendo, na práxis, com a sua transformação; segundo, em que, transformada a realidade opressora, esta pedagogia deixa de ser do oprimido e passa a ser a pedagogia dos homens [leia-se, seres humanos] em processo de permanente libertação.

A concepção de empoderamento, ao ser analisada no âmbito do movimento LGBTQ+, performa uma complexa teia histórica de resistência e reconhecimento, ambígua e incompleta. Assim, empoderar-se da identidade LGBTQ+ significa, em uma estrutura social complexa de negação e repressão, estabelecer relações com diferentes sujeitos, ao ter como alvo a conquista de direitos e a mudança nos padrões de representação social. Desse modo, os aspectos que possibilitam a tomada de consciência entre existir e resistir, frente às opressões, engendram ações de movimentações sociais, mediante a apropriação da informação.

Destaca-se que a informação possui capacidade de transformar a sociedade e a informação LGBTQ+ compartilhada na Web cumpre um importante papel, ao favorecer o acesso à informação, elemento chave para o rompimento de barreiras sociais pautadas em preconceitos. Santos, Targino e Freire (2017, p. 123) assinalam que:

Cabe incluir o papel da informação como elemento de conscientização que pode romper com preconceitos e desigualdades, propiciando espaços de pluralidade na produção de novos conhecimentos, na promoção da cidadania e na segurança dos indivíduos LGBT.

Nesse sentido, é factual a pertinência de que a Ciência da Informação (CI) abarque em seu corpus iniciativas infoinclusivas comuns às comunidades historicamente não respaldadas. Ressalta-se que a CI possui responsabilidade social enquanto facilitadora do acesso à informação aos sujeitos, independente de seus papéis sociais. Para Santos e Freire (2018, p. 402), “[...] a Ciência da Informação tem a responsabilidade de pesquisar e propor políticas e ações de informação que contribuam para a inclusão dos diversos grupos sociais, como as pessoas LGBTI+, na sociedade da informação”.

De fato, a Web 2.0 e seus recursos têm possibilitado, aos mais diferentes grupos sociais, um ambiente amistoso para a promoção da informação e, “[...] além de dar visibilidade à comunidade LGBTQ, permite que seus membros produzam conteúdos sobre si e para si” (Martínez-Ávila *et al.*, 2020, p. 2). Os sujeitos LGBTQ+ encontram na Web 2.0 a possibilidade de expressar livremente suas demandas, lutas e conquistas, além de verem os ambientes de

informação LGBTQ+ como verdadeiros espaços de autoidentificação individual e coletiva, por meio do compartilhamento de vivências e histórias de vida, o que resulta na construção de uma identidade coletiva. De acordo com Martínez-Ávila *et al.* (2020, p. 2):

Dentre seus usuários mais ativos, uma população com forte vínculo identitário é a de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transexuais e Queer (LGBTQ), uma comunidade que utiliza desse ambiente como forma de expressão do seu estilo de vida; um meio de manifestar suas demandas e de evidenciar a luta pelos seus direitos em sociedade.

A partir da existência de ambientes de informação LGBTQ+, torna-se viável aos internautas o compartilhamento desse conteúdo através das múltiplas mídias convergentes como, por exemplo, o Facebook, o Instagram, o WhatsApp, o LinkedIn, o Twitter, entre outros. Jorente e Batista (2017, p. 17) apontaram que “[...] as redes sociais se destacam por sua eficiência no compartilhamento das informações para criação de conhecimento atualizado, da construção coletiva de ideias, e da potencialização horizontal da comunicação entre as pessoas”. Desse modo, os ambientes de informação LGBTQ+ na Web 2.0 e as redes sociais contribuem de modo significativo para o compartilhamento e acesso à informação.

Para Vieira e Luz (2020, p. 21), o aumento de informações sobre a diversidade e, em específico, relacionadas às questões LGBTQ+ “[...] compõem um movimento de apropriação da Web por minorias que têm cada vez mais ocupado espaços on-line, e conseqüentemente físicos, a fim de reivindicar suas agendas político-sociais”. De acordo com os autores, a ocupação dos ambientes digitais de informação favorece, em grande medida, a ocupação de espaços físicos e contribui para a superação de preconceitos.

Nesse contexto, a informação pode cooperar, potencialmente, para que sujeitos pertencentes a grupos sociais historicamente oprimidos tomem consciência e empoderem-se de sua existência, a partir da apropriação do conhecimento, para a transformação da realidade opressora. O fomento de ações que intentem melhorias no acesso e compartilhamento da informação LGBTQ+ deve ser crescente nas áreas que atuam diretamente com as questões relacionadas à informação. Estudos que objetivem a melhoria nos processos

infocomunicacionais, com foco no sujeito informacional, necessitam abordar temáticas que possuem demandas informacionais a serem supridas.

#### **4 Design da Informação e Curadoria Digital na perspectiva do Design de Experiência**

O desenvolvimento da Web e sua transição para Web 2.0, colaborativa e interativa, resultou em um exponencial aumento de ambientes digitais. As formas de construção desses ambientes, a partir da convergência de linguagens textuais, imagéticas, iconográficas e sonoras, configuram a nova semioticidade presente na complexidade dos ambientes digitais de informação (Santaella, 2007). Assim, aspectos relacionados à recuperação, ao acesso, à interação e à apropriação da informação têm se mostrado um importante campo a ser explorado.

Nesse contexto, o Design da Informação (DI) sobreleva-se por englobar amplos saberes em âmbito teórico e prático para que a informação seja preparada e o processo comunicacional otimizado. Uma das bases dessa disciplina é a compreensão dos elementos necessários para que sujeitos possam se apropriar dos conteúdos, ou seja, o DI trata da solução de problemas informacionais.

Entende-se o potencial do DI referente ao melhor compartilhamento e apropriação da informação, pois considera o sujeito informacional. As atividades do Design pressupõem a apreensão do conteúdo de forma eficiente e eficaz, para isso, trabalha formas de adequação da mensagem. Desse modo, o DI possui grande potencialidade em oferecer melhorias para que determinados conteúdos possam ser visualizados, apropriados e compartilhados de forma ideal. Como destacam Oliveira e Jorente (2015, p. 15):

Com a atividade do Design da Informação, adequamos a mensagem de forma a favorecer a identidade presente em comunidades culturais, agregando valor sintático e semântico às representações do conhecimento disponíveis em um suporte físico ou digital. Compreendemos que o Design da Informação pode ser entendido como um novo campo para a Ciência da Informação que busca sistematizar o oferecimento de informações, tornando-as mais facilmente apreendidas, entendidas, e colocadas em prática.

Ao considerar o sujeito informacional, o DI amplia as possibilidades de ferramentas e recursos capazes de aproximar a informação dos sujeitos, por meio de elementos sógnicos presentes nas identidades socioculturais. Assim, os signos fornecem recursos cognitivos (associativos), gerando novos sentidos à informação (Darras, 2014). Além disso, o DI envolve aspectos que abrangem as convergências que favorecem o processo informacional ao tratar de questões que vão desde processos cognitivos e estruturas lógicas, até articulação de diferentes linguagens como, por exemplo, textual, imagética, iconográfica, entre outras:

Estas tarefas requerem a habilidade para processar, organizar e apresentar a informação de forma verbal e não verbal. A organização da informação requer uma boa compreensão das estruturas lógicas e processos cognitivos. A apresentação visual da informação requer conhecimentos sólidos da legibilidade de símbolos, letras, palavras, frases e textos. E também requer um entendimento da capacidade informacional de imagens e de suas articulações com textos (Frascara, 2004, p. 130, tradução nossa).

A interação entre o indivíduo e o ambiente informacional pode ser otimizada, ao passo que o DI viabiliza a solução de problemas presentes nas múltiplas camadas de estruturação, organização e apresentação visual da informação. Ao direcionar as boas práticas, o DI fomenta, também, a adequação da informação mediante a compreensão contextual dos sujeitos informacionais a qual o ambiente se direciona.

Interdisciplinar ao DI, a Curadoria Digital (CD) sobreleva-se no contexto das novas necessidades de armazenamento, organização, apresentação, acesso e compartilhamento da informação, por se tratar de uma disciplina que aborda o gerenciamento da informação digital. Para tanto, a CD envolve, em um processo cíclico, ações que diminuem os riscos de perda da informação por obsolescência, atribuem valor à informação, possibilitam o tratamento adequado de conjuntos de informação e, desse modo, maximizam o seu acesso e compartilhamento (Digital Curation Centre (DCC), 2022). Para Higgins (2018, p. 15, tradução nossa), a CD passou progressivamente pelos estágios de desenvolvimento de uma disciplina:

[...] a Curadoria Digital não tem limites disciplinares claramente identificáveis. Ao contrário, ela pode ser caracterizada como uma sub-meta-disciplina - ou seja, aquela que está inserida na Ciência da Informação, mas que transcende e influencia todas as suas disciplinas e subdisciplinas.

Para a *Digital Curation Center* (DCC), a CD se constitui em um multifacetado que envolve processos de manutenção, preservação, avaliação e reavaliação, uso e reuso, desenho e redesenho, bem como a agregação de valores aos conteúdos digitais em todo seu ciclo de vida: “A curadoria digital é a gestão e preservação de dados/informações digitais a longo prazo” (DCC, 2022, tradução nossa). Aplicado por meio de ações cíclicas e em processos contínuos, as práticas de CD exigem considerável reflexão, investimento de tempo e recursos adequados, para que as ações necessárias para a melhoria do tratamento da informação em meio digital sejam executadas.

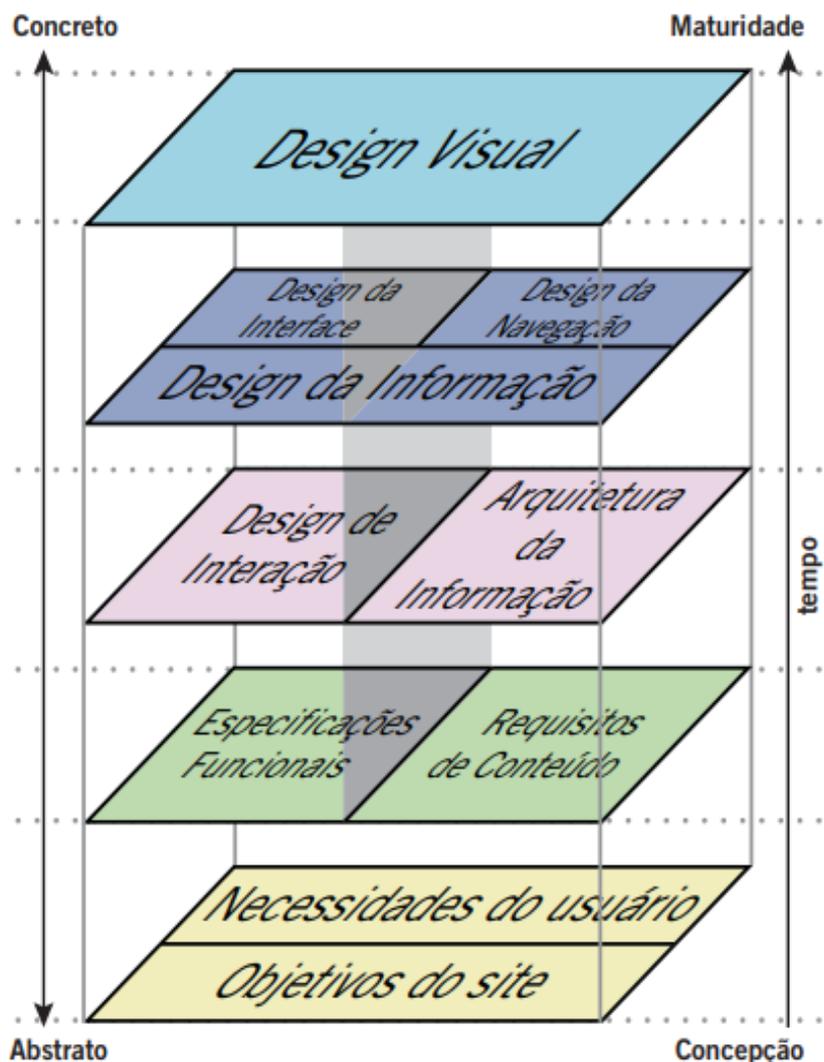
Observa-se que disciplinas como o DI e a CD interferem de forma direta nos processos de curadoria de informações, criação de conteúdos, organização de ambientes de informação e, por fim, na sua apresentação, presentes em diferentes camadas. A aplicação tanto do DI quanto da CD nos ambientes de informação Web configura a incorporação de práticas elementares aos recursos que compõem o Design de Experiência (UX Design). De acordo com Padua, Souza e Dias (2013):

O Design de Experiência é uma disciplina emergente e interdisciplinar que inclui, entre outras disciplinas, a psicologia cognitiva, linguística, arquitetura e design ambiental, design de produto, ciência da informação, arquitetura da informação, etnografia, estratégia de marca e design thinking. Nesse contexto, existe a experiência do usuário (user experience - UX), correspondente a consideração da satisfação de um usuário em utilizar determinado produto, serviço ou sistema.

É nesse contexto que os recursos responsáveis pela mediação da informação convergida na Web 2.0 ganham um novo espaço nos processos de construção de ambientes dígito-virtuais de informação. O crescimento gradativo dos fluxos de informação em meios digitais faz emergir novos problemas que perpassam desde a interoperabilidade entre sistemas até a conjugação de signos que conferem sentido à informação veiculada. Nesse âmbito, destacam-se as etapas que permeiam o ciclo de vida da informação digital.

Para Norman (2008, 2011), o UX Design contempla todos os aspectos presentes no processo de interação entre o sujeito / comunidade e o produto ou serviço, com foco na busca por experiências positivas e satisfatórias. Seu objetivo é a satisfação das necessidades dos sujeitos, sem que haja problemas ou incômodos no percurso de interação. Destaca-se que, no escopo dos ambientes digitais, o UX Design deve promover uma experiência atraente e utilizável, além de tornar o website relevante para o seu interagente. Tal perspectiva pode ser visualizada no modelo teórico apresentado por Garrett (2011), conforme a figura 2:

**Figura 2 - Elementos da Experiência do Usuário**



Fonte: Garrett (2011).

Visualiza-se que o Design de ambientes de informação compreende os processos presentes nas camadas de criação, que seguem do plano abstrato para

o plano concreto. As camadas contêm elementos que podem estar orientados à tarefa a ser realizada e/ou à informação a ser apresentada. Tais camadas suscitam convergências disciplinares para sua efetivação de modo eficiente e eficaz.

Nesse contexto, a primeira camada corresponde ao aspecto mais abstrato da criação de um ambiente de informação, em que são consideradas as necessidades do internauta e os objetivos do ambiente. Ambos os elementos da primeira camada são orientados à tarefa e à informação. A segunda camada corresponde às especificações funcionais e aos requisitos de conteúdo. Ambas devem considerar as necessidades do internauta, no entanto, as especificações funcionais dizem respeito à descrição detalhada das funcionalidades do ambiente, orientado à tarefa. Por outro lado, os requisitos de conteúdo são orientados à informação e abrangem a definição dos elementos do conteúdo necessários ao ambiente.

A terceira camada trata do Design de Interação e da Arquitetura da Informação. O Design de Interação, orientado à tarefa, versa os fluxos de aplicações que irão facilitar a interação do internauta com o ambiente. De modo alinhado, a Arquitetura da Informação orientada à informação, e inserida no Design da Informação, se ocupa do Design estrutural do ambiente, com vistas para a navegação intuitiva, por meio de seus sistemas. A quarta camada abrange o Design da Interface e o Design de Navegação, ambos na perspectiva do Design da Informação. O Design da Interface, orientado à tarefa, volta-se aos elementos da interface que geram sentido ao interagente, facilitando a interação e o Design de Navegação, orientado à informação, se direciona ao Design dos sistemas previstos na Arquitetura da Informação.

Por fim, a quinta camada, o Design Visual, compreende a última camada do Design. Os seus elementos, orientados à tarefa, abrangem a interface gráfica do ambiente. Já os elementos orientados à informação tratam dos aspectos visuais dos textos e dos elementos gráficos e de navegação.

Verifica-se que as etapas do processo de construção de ambientes de informação digitais requerem ferramentas, metodologias e práticas presentes no escopo do DI, da CD e do UX Design. Nota-se que a CD propõe soluções ao

tratamento da informação em meio digital, por meio de ações que perpassam todo ciclo de vida da informação. O DI, por sua vez, permeia as múltiplas camadas dos ambientes de informação, para que os conteúdos sejam estruturados, organizados e apresentados com foco no internauta. Assim, ambas as disciplinas oferecem relevantes subsídios aos processos de Design digital e de UX Design.

A utilização de recursos diversos para representação da informação em ambientes Web 2.0 é uma das características da cultura de convergência vivenciada na contemporaneidade. Por meio das múltiplas possibilidades de convergência de signos na criação de sistemas representacionais, criam-se e recriam-se novos sentidos à informação comunicada.

O processo de criação de produtos de informação, como parte fundamental do DI, deve orquestrar aspectos contextuais do conteúdo informacional a ser criado e da comunidade de interesse que a informação se insere. O tratamento da informação, por sua vez, deve seguir modelos e padrões confiáveis, previstos na CD. Não obstante, os ambientes de informação necessitam estar adequados às necessidades dos interagentes para uma experiência informacional efetiva. Assim, ao passo que as intersecções entre o DI e a CD, na perspectiva do UX Design, viabilizam a conjugação de diferentes códigos representacionais, as possibilidades de desenhos e (re)desenhos da informação são expandidas, por meio da incorporação elementos significativos, aspecto que permeia o processo transmutativo da linguagem digital, modelizada a partir da cultura de convergência, a fim de favorecer a apropriação da informação e a geração de conhecimentos.

## **5 Interfaces dígito-virtuais de informação LGBTQ+**

Para esta análise, foram selecionados quatro ambientes de informação LGBTQ+, que se destacam no âmbito de seus respectivos países, por convergir e compartilhar informações diversas sobre o universo em que atuam. Tais ambientes convergem desde informações utilitárias, como, por exemplo, orientações para realização de denúncias por homofobia, até informações de âmbito histórico, como acervos relacionados a personalidades LGBTQ+.

Dada a heterogeneidade das informações e dos ambientes escolhidos, ressalta-se que a análise buscou, em uma perspectiva ampla respaldada nas convergências do DI da CD e do UX Design, sob a perspectiva da CI: identificar as principais características dos ambientes informacionais elencados; verificar a prevalência, ou não, da multimodalidade na comunicação da informação; analisar a evocação de signos específicos da cultura LGBTQ+ na construção de mensagens; verificar a eficiência e eficácia dos ambientes quanto a navegação e aspectos relacionados aos estímulos de interatividade e, por fim, observar a responsividade dos ambientes quando acessados por diferentes dispositivos.

### **5.1 ABGLT**

A Associação Brasileira de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transsexuais, representada pela sigla ABGLT, trata-se de uma organização sem fins lucrativos, fundada em 1995. Seus objetivos e sua missão direcionam-se para a promoção de ações que assegurem a cidadania e os direitos humanos de pessoas LGBTQ+. Sua plataforma virtual de atuação converge uma série de recursos para o apoio às pessoas LGBTQ+, bem como o acesso à informação LGBTQ+. A interface de interação do ambiente dígito-virtual apresenta o logotipo da organização, formado pelo ícone geográfico do Brasil nas cores da bandeira LGBTQ+, sobreposto pela sigla ABGLT. Os recursos de navegação são apresentados em uma barra superior, conforme a figura 3 a seguir.

O ambiente apresenta uma interface simples, contendo apenas uma barra de navegação superior com as opções: “Início”, “Quem Somos”, “Biblioteca”, “Arquivos”, “Afiliação” e “Voluntariado”. O plano de fundo do site é composto por imagens, com conteúdo em destaque sobre um tópico específico. Esse plano de fundo pode ser trocado ao clicar em uma seta localizada na lateral do ambiente, que também é modificado, automaticamente, em um intervalo de segundos, sendo substituído para outros planos que seguem a mesma forma: apresentação de um tópico de destaque e um convite para realizar uma ação. Tal recurso é entendido, no âmbito do DI e do UX Design, como um dos estímulos que auxiliam o interagente na tomada de decisões durante a navegação, um

aspecto motivador por meio de um convite à interação (Redig, 2004; Whalen, 2016).

**Figura 3** - Interface inicial ABGLT



Fonte: ABGLT (2023).

No caso da imagem apresentada na figura 3, identifica-se, no canto superior direito, pessoas se beijando e, juntamente, compõem-se a bandeira trans, a bandeira LGBTQ+ e respingos de sangue. Verifica-se que são criadas narrativas a partir da conjugação de diferentes signos, em um processo de semiose, onde são evocadas representações contextuais à cultura LGBTQ+, por meio de códigos que expressam vivências e símbolos.

No canto inferior esquerdo, visualiza-se o mapa do Brasil sujo de sangue e a bandeira nacional sobreposta ao mapa, em linhas na cor preta. De acordo com Jorente (2014, p. 116), “Agregado às tecnologias computacionais, o design pode desempenhar um papel de retroalimentação no mundo de representações em que vivemos”. Desse modo, são construídos processos de semiose em que o DI convergido com a CD traduz a mensagem comunicada, a partir de uma linguagem multimodal. Identifica-se que, ao passo que o Design possibilita a criação de uma linguagem multimodal convergente no processo de curadoria da informação, os conteúdos enunciados através do texto sobre a criminalização da

homofobia se relacionam aos recursos imagéticos utilizados, tornando a comunicação da informação mais eficiente e eficaz.

## 5.2 ILGA Portugal

A Intervenção Lésbica, Gay, Bissexual, Trans e Intersexo é uma organização portuguesa que possui como foco a luta contra a discriminação de sujeitos LGBTQ+ e pela igualdade social. Seu principal objetivo é a integração social da população LGBTQ+ e das suas famílias, por meio de ações em âmbito social que assegurem seus direitos, bem como a melhoria da sua qualidade de vida. Em seu ambiente Web, converge informações sobre sua constituição, seus serviços e suas ações. A interface de interação possui como plano de fundo as cores da bandeira LGBTQ+ e não apresenta os recursos de modo convencional. A navegação se dá partir do clique nos enunciados dispostos na interface inicial: “Ter apoio”, “Ajudar a ILGA”, “Ajudar e fazer parte”, “Denunciar a Discriminação”, e “Procuo (in)formação”, conforme a figura 4:

**Figura 4** - Interface de interação ILGA PORTUGAL



Fonte: ILGA Portugal (2023).

Visualiza-se que os principais tópicos de navegação são distribuídos nas cores da bandeira LGBTQ+ e ocupam a parte de mais evidência do ambiente. Além dos principais recursos de navegação, na lateral direita, há uma barra em

que, na parte superior, encontram-se o sistema de busca, o painel de notícias e as informações de contato; e, na parte inferior, estão os ícones das redes sociais: Instagram, Facebook e Twitter.

Conforme Jorente e Batista (2017, p. 17), “Em uma Curadoria Digital pensada para o acompanhamento e participação da comunidade, devem ser consideradas as redes sociais desenvolvidas como comunidades virtuais, criadas por laços de afinidades e/ou amizades”. Destaca-se que o estímulo à participação, a partir do compartilhamento da informação via redes sociais, é um aspecto presente na curadoria digital pós-custodial. As redes sociais – tais como Instagram, Facebook, Twitter, Youtube, entre outros – contribuem, significativamente, para o compartilhamento, o acesso e a apropriação da informação LGBTQ+, ao passo que permitem a sociabilidade e a criação de redes colaborativas, seja em perfis individuais ou através de grupos e comunidades. Assim, favorecem a construção identitária individual e coletiva.

No escopo da construção geral do ambiente, a utilização de cores da bandeira LGBTQ+ propicia a aproximação da comunidade, uma vez que é um recurso passível de identificação identitária e, em um aspecto amplo, o reconhecimento do ambiente enquanto espaço de informação LGBTQ+ pela sociedade. Para Cotta (2009, p. 21-22), “As cores do arco-íris – já citadas nesse trabalho – impregnadas de conteúdo ideológico vestem aquela massa populacional, atribuindo-lhe uma conotação reivindicatória de direitos de cidadania, a partir do ideário das sexualidades”.

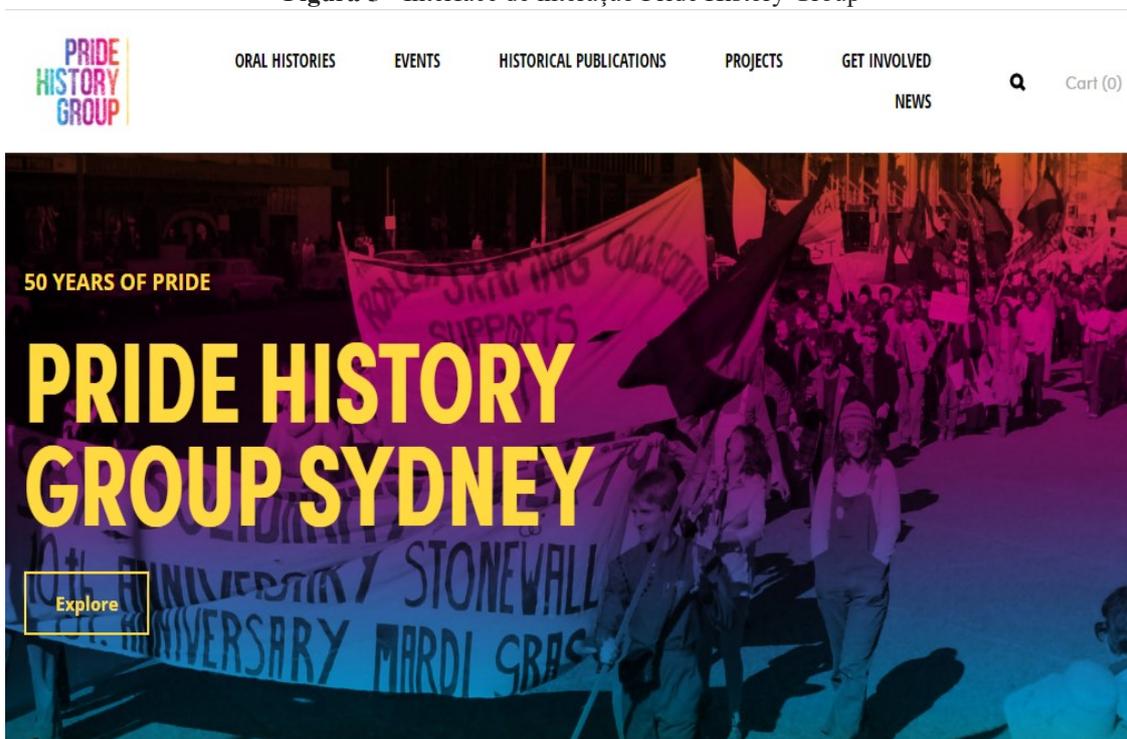
Os diferentes elementos convergidos no ambiente, mediante a conjugação de signos representativos, transmitem uma ideologia e possibilitam o estabelecimento de processos infocomunicacionais. Segundo Barreto (2009), “Para que o conhecimento opere é necessária uma transferência dos significados simbólicos para a realidade dos receptores em uma conjuntura favorável de comunicação”. Assim, a apropriação da informação presente nos processos infocomunicacionais requer símbolos passíveis de identificação.

### **5.3 Pride History Group**

O Pride History Group é uma organização cujo objetivo é pesquisar, escrever e registrar memórias da história LGBTQ+ de Sydney – Austrália. Trata-se de uma

organização formada por historiadores, ativistas e acadêmicos que, por meio da construção colaborativa, busca registrar depoimentos de sujeitos LGBTQ+, além de fomentar projetos e eventos. Em sua plataforma Web, estão disponibilizadas histórias orais de pessoas LGBTQ+ da cidade de Sydney. Atualmente, o projeto possui uma coleção de mais de 100 entrevistas, histórias orais com foco no passado LGBTQ+. Além das histórias contadas por cidadãos LGBTQ+, o ambiente possui diversos recursos informacionais, como livros, relatórios, fotos, entre outros, conforme a figura 5 a seguir.

**Figura 5** - Interface de interação Pride History Group



Fonte: Pride History Group (2023).

A interface de interação apresenta, na parte superior esquerda, o seu logotipo composto pelo nome do projeto nas cores da bandeira LGBTQ+. Verifica-se que a barra de navegação principal conta com as opções: “Oral Histories”, “Events”, “Historical Publications”, “Projects”, “Get Involved”, “News” e o sistema de busca. A convergência de narrativas orais contadas por sujeitos LGBTQ+ configura um dos recursos da multimodalidade, amplamente explorados no ambiente, ao articular imagens, textos, hiperlinks e sons.

Abaixo do logotipo e da barra de navegação principal, ao centro, o ambiente apresenta a imagem de uma passeata com faixas que retratam a causa LGBTQ+, sobrepostas por cores que seguem o mesmo padrão presente no logotipo. Para Cardoso (2012, p. 68), “Torna-se necessário representar a experiência por meio de linguagens (verbais, visuais ou outras), e as representações necessariamente agregam sentidos e afetam a compreensão do artefato”. A utilização de imagens representativas e contextuais da informação convergida agrega sentidos afetivos e favorece a comunicação.

Ao centro da imagem, destacado na cor amarelo, é descrito o nome do projeto e abaixo um convite para a interação através da opção “Explore”. No escopo do DI e do UX Design, a navegação e interação são pressupostos para um ambiente informacional eficiente e eficaz. Conforme Redig (2004) e Whalen (2016), no contexto da tomada de decisões durante a navegação em um website, um dos principais fundamentos de Design é promover os recursos certos para o interagente “*seguir em frente*” no percurso. Nesse escopo, os convites à interação auxiliam o internauta a navegar no ambiente e a encontrar a informação que busca.

#### **5.4 GLBT - Historical Society**

A Sociedade Histórica GLBT é uma organização cuja atuação possui como foco o campo da história LGBTQ+. Fundada em 1985, seu trabalho se destaca pelo grande impacto e representatividade no fomento de ações de preservação e compartilhamento de informações LGBTQ+, por meio de um museu e um arquivo mantidos pela organização.

O Museu, localizado no distrito de Castro, em São Francisco, é o primeiro museu independente de patrimônio e cultura LGBTQ+ nos Estados Unidos. O Arquivo e suas coleções estão entre os maiores e mais extensos acervos do mundo relacionados à temática LGBTQ+, que incluem documentos pessoais, registros organizacionais, periódicos, histórias orais, fotografias, gravações audiovisuais, artefatos e obras de arte, entre outros. A missão da Sociedade Histórica GLBT é coletar, exibir e tornar acessível à sociedade os

conhecimentos para o apoio, a promo o e a compreens o da hist ria, da cultura e das artes LGBTQ+ e de toda sua diversidade.

O ambiente da Sociedade Hist rica GLBT converge informa es sobre as principais frentes de trabalho da organiza o, bem como conte dos relacionados ao museu e ao arquivo. A interface de intera o permite navegar pelos menus principais e pelos recursos dispon veis, conforme a figura 6.

**Figura 6** - Interface de intera o Sociedade Hist rica GLBT



### About the GLBT Historical Society

Fonte: GLBT Historical & Society (2023).

Visualiza-se que o Design da interface   bastante simples, orientado por uma barra de menus superior com as seguintes op es: “Shop”, “Museum”, “Archives”, “Events”, “About”, “Get Involved”, “Join & Give”, e “Search”. Ao centro da barra de menus, localiza-se o logotipo da organiza o, representado pelas siglas representativas GLBT Museum & Archives, nas cores da bandeira LGBTQ+. No  mbito da informa o LGBTQ+, as cores da bandeira do arco- ris, o tri ngulo rosa, dentre outros, “[...] s o signos carregados de ideologia e

que se associam automaticamente às minorias sexuais e suas reivindicações” (Cotta, 2009, p. 20).

Ao centro da interface, apresenta-se uma imagem da primeira bandeira LGBTQ+, de 1978. Na parte inferior da imagem, há uma breve descrição da fotografia com uma contextualização histórica da bandeira e a informação de que seus fragmentos se encontram custodiados pelo museu. A imagem de plano de fundo pode ser mudada clicando nas setas localizadas nas laterais da interface ou automaticamente em um intervalo de segundos, sendo substituídas por outras imagens no mesmo padrão de apresentação: imagem e descrição.

As imagens utilizadas no plano de fundo, além de possuírem uma descrição e contextualização, são hiperlinkadas de acordo com a informação que comunicam. Para Jorente (2009), nos ambientes Web, os hiperlinks assemelham-se às sinapses neurais, como metáfora para rede de conexões em determinada estrutura. Desse modo, a utilização de hiperlinks amplia a possibilidade de navegação dos internautas e favorece o acesso à informação.

Por exemplo, a foto da bandeira LGBTQ+ nos direciona a uma página do museu onde há informações detalhadas sobre a bandeira, seu criador, além de informações sobre a exposição do fragmento da bandeira e do projeto “história da bandeira Arco-Íris”, que busca preservar e compartilhar a história da bandeira LGBTQ+, um dos principais símbolos do movimento.

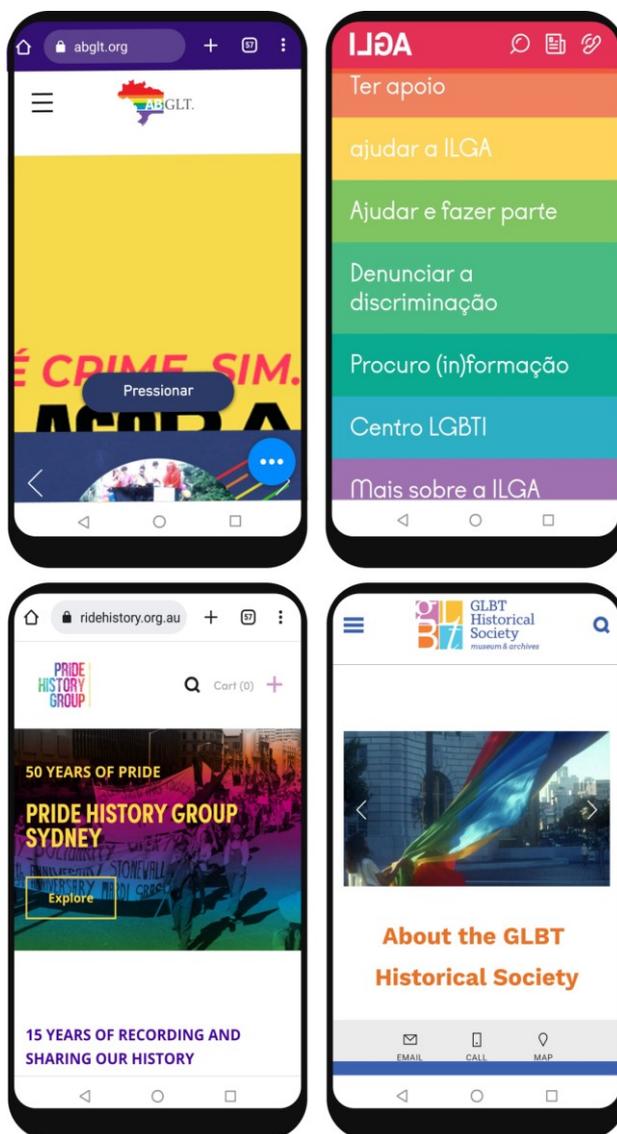
## **6 Acesso via dispositivos móveis**

O acesso à Web via dispositivos móveis tem sido crescente nos últimos anos. Segundo dados do *Digital Global Overview Report (DGOR)* (2021), cerca de 5,22 bilhões de pessoas fazem o uso cotidiano do celular, ou seja, cerca de 66,6% da população mundial. De acordo com os indicativos referentes ao aumento de usuários de dispositivos móveis, em paralelo ao ano de 2020, houve um crescimento de 1,8%, representando em números cerca de 93 milhões. Nesse cenário, o acesso à internet através dos dispositivos móveis passou de 72 milhões para 8,09 bilhões, no início de 2021.

Tais indicativos demonstram que os dispositivos móveis se configuram como principais meios de acesso à Web. Nesse contexto, para Jorente *et al.*

(2019, p. 1654) “[...] pensar em um ambiente digital com design responsivo é de extrema importância e, quase, fundamental para o acesso e compartilhamento informacional, principalmente pelo crescimento do uso de smartphones”. Dada as transformações digitais e a mobilidade por meio das múltiplas formas de acesso à Web 2.0 via dispositivos móveis, mudanças significativas no comportamento dos internautas passam a permear o processo de acesso e compartilhamento de informações em meio digital e, assim, modifica a atuação dos sujeitos na Sociedade da Informação (Sáez Vacas, 2007).

**Figura 7** - Acesso aos ambientes via dispositivos móveis



Fonte: ABGLT, ILGA Portugal, Pride History Group e GLBT Historical & Society (2023).

Por sua vez, o DI, ao direcionar-se às necessidades dos sujeitos informacionais, atua para a criação de ambientes de informação dinâmicos e adaptáveis a diferentes dispositivos de acesso: “[...] a responsividade é um dos recursos do DI para um modelo interativo desses ambientes, promovendo a adaptação da interface, considerando o crescente acesso por meio dos dispositivos móveis” (Jorente *et al.*, 2019, p. 72). A figura 7 corresponde à imersão nos ambientes analisados, através de dispositivos smartphones, a fim de identificar aspectos da responsividade.

As imagens analisadas correspondem à interface inicial de cada ambiente quando acessado via smartphone. Verificou-se que o website da ABGLT não se apresenta responsivo quanto às informações da interface inicial de interação. Tal ponto pode ser constatado pela perda de informação devido a não adaptação da imagem de plano de fundo à tela do dispositivo. Além do plano de fundo não se adaptar, a seta presente na lateral, recurso para mudança do plano de fundo, sobrepõe outro conteúdo.

O ambiente da ILGA Portugal demonstrou-se bastante responsivo ao adaptar as informações ao dispositivo utilizado. Embora seu layout seja diferente dos demais ambientes, as informações e principais funcionalidades se mantiveram. O Pride History Group e o GLBT Historical & Society também se apresentaram responsivos, ao passo que não houve perda significativa de informações no acesso via smartphone.

## **7 Considerações finais**

O presente artigo teve como principal objetivo explorar as contribuições do Design da Informação (DI) convergido à Curadoria Digital (CD), na perspectiva do Design de Experiência (UX Design), para a comunicação das informações convergidas em websites de informação LGBTQ+. Verificou-se que os ambientes apresentam recursos que favorecem a comunicabilidade dos conteúdos, por meio da aproximação com a comunidade que representa. Essa aproximação se dá, sobretudo, pelo uso de cores representativas da bandeira LGBTQ+.

O processo de comunicação dos websites se estabelece, em grande medida, por intermédio da articulação de múltiplas linguagens na apresentação das informações que convergem. O DI, aliado à CD, atua como um tradutor de linguagens para criação de novos sentidos à informação comunicada, de modo a aproximá-la do contexto sociocultural que representa. Desse modo, identificou-se que os recursos do DI e CD, complementados pela perspectiva da satisfação dos internautas evocados pelo UX Design, podem atuar de modo efetivo na curadoria da informação digital e otimizar o acesso e o compartilhamento da informação. Além disso, a criação de novas semioticidades resultantes da conjugação de múltiplas linguagens, viabilizada por um Design de convergência, atribui valor significativo aos conteúdos e tornam eficientes e eficazes os processos de apropriação da informação.

Cabe ressaltar que o DI, a CD e o UX Design possuem como desafio comum estabelecer métodos, procedimentos e parâmetros para otimização dos processos infocomunicacionais, comprometidos com o objetivo de proporcionar a melhoria na apropriação da informação e na construção do conhecimento. Partindo da premissa inter-transdisciplinar que constitui a Ciência da Informação (CI), buscou-se, neste estudo, demonstrar as potencialidades da interdisciplinaridade entre as disciplinas abordadas, enquanto fornecedoras de subsídios para criação, estruturação, organização e apresentação da informação.

Como perspectivas de pesquisas futuras, pontua-se a necessidade de investigações específicas no âmbito da CI que tratem as convergências disciplinares entre o DI, a CD e o UX Design na construção de ambientes de informação. Assim, espera-se que este estudo inspire outras investigações que acrescentem a estas reflexões abordagens mais específicas quanto à convergência de disciplinas, já presente na ciência pós-moderna, para construção de ambientes de informação LGBTQ+.

## Referências

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE LÉSBICAS, GAYS, BISSEXUAIS, TRAVESTIS, TRANSEXUAIS E INTERSEXOS (ABGLT). São Paulo, 2023. Disponível em: <https://www.abgl.org/>. Acesso em: 10 nov. 2023.

ALCÂNTARA, L. M. Ciberativismo e movimentos sociais: mapeando discussões. **Aurora**, São Paulo, v. 23, n. 8, p. 73-97, 2015.

APOCALYPSE, S. M.; JORENTE, M. J. V. O método design thinking e a pesquisa em ciência da informação. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, v. 27, p. 1-21, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1518-2924.2022.e87281>. Acesso em: 15 maio 2023.

ARAÚJO, W. F.; FREITAS, E. C. “Quanto custa mudar o mundo?” Análise da dimensão discursiva do ciberativismo na WikiLeaks. **Fronteiras Estudos Midiáticos**, São Leopoldo, v. 14, n. 2, p. 110-120, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.4013/fem.2012.142.05>. Acesso em: 15 maio 2023.

BARRETO, A. A. Sensação e percepção na relação informação e conhecimento. *In*: VAZ, L. G. C. **Sobre informação e conhecimento**. Centro Esportivo Virtual: [s. l.], 13 ago. 2009.

BATLIWALA, S. The meaning of women’s empowerment: new concepts from action. *In*: SEN, G.; GERMAIN, A.; CHEN, L. C. (ed.). **Population policies reconsidered: health, empowerment and rights**. Boston: Harvard University Press, 1994.

CARDOSO, R. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CAVALCANTE, L. E. Da leitura de mundo à leitura da palavra: a mediação da informação social à luz das teorias de Paulo Freire. *In*: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO, 17, 2016, Salvador. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: ENANCIB, 2016. p. 1-18.

CATÁLOGO DE MÉTODOS DE DESIGN THINKING (CMDT). MSG Systems Ag., Munique, 2022.

COTTA, D. S. **Estratégias de visibilidade do movimento LGBT: campanha Não Homofobia! - um estudo de caso**. 2009. Monografia (Graduação em Comunicação Social - Jornalismo) - Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

DARRAS, B. Semiótica dos signos visuais e do design da informação. **Líbero**, São Paulo, v. 17, n. 34, p. 31-42, 2014.

DIGITAL CURATION CENTER (DCC). **What is digital curation?** Edinburgh, 2022.

DIGITAL GLOBAL OVERVIEW REPORT (DGOR). Relatório de Visão Geral, **DataReportal**, [s.l.], 2021.

- FRASCARA, J. **Communication design: principles, methods, and practice.** Nova York: Allworth Press, 2004.
- FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido.** 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- GARRETT, J. J. **The elements of user experience: user-centered design for the web.** Nova York: AIGA, 2011.
- GLBT HISTORICAL SOCIETY MUSEUM & ARCHIVES. San Francisco, 2023.
- HIGGINS, S. Digital curation: the development of a discipline within information science. **Journal of Documentation**, United Kingdom, v. 74, n. 6, p. 1318-1338, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/JD-02-2018-0024/full/html>. Acesso em: 10 mar. 2023.
- INTERVENÇÃO LÉSBICA, GAY, BISSEXUAL, TRANS E INTERSEXO (ILGA Portugal). Lisboa, 2023.
- JORENTE, M. J. V. Design da Informação, linguagens convergentes e complexidade na rede social e ambiente digital do Facebook. **Informação & Tecnologia**, João Pessoa, v. 1, n. 1, p. 116-129, 2014.
- JORENTE, M. J. V. **Tecnologias, mídias, criação e hipertextualidade na transformação da informação em conhecimento interativo.** 2009. Tese (Doutorado em Ciência da Informação) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2009.
- JORENTE, M. J. V. *et al.* O design da informação como recurso para interfaces responsivas de ambientes digitais de informação. *In: INFORMATION DESIGN INTERNATIONAL CONFERENCE*, 9, 2019, Belo Horizonte. **Proceedings** [...] Belo Horizonte: SBDI, 2019. p. 1651-1657.
- JORENTE, M. J. V.; BATISTA, L. S. Conversações entre a rede social twitter e os arquivos permanentes: um estudo de curadoria digital. **Informação & Informação**, Londrina, v. 22, n. 1, p. 5-33, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.5433/1981-8920.2017v22n1p05>. Acesso em: 12 nov. 2023.
- KAHN, K.; JORENTE, M. J. V. O Papel do design da informação na curadoria digital do Museu da Pessoa. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, São Paulo, v. 7, n. 2, p. 23-39, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/issn.2178-2075.v7i2p23-39>. Acesso em: 15 maio 2023.
- LUVIZOTTO, C. K. Cidadania, ativismo e participação na internet: experiências brasileiras. **Comunicação & Sociedade**, Braga, v. 30, p. 297-312, 2016. Disponível em: [https://doi.org/10.17231/comsoc.30\(2016\).2499](https://doi.org/10.17231/comsoc.30(2016).2499). Acesso em: 15 maio 2023.

MARTÍNEZ-ÁVILA, D.; LUVIZOTTO, C. K.; BRITO, J. F.; SILVA, R. C. Disseminação, compartilhamento e apropriação da informação no Youtube: uma análise do canal LGBTQ “PÔE NA RODA”. **Encontros Bibli: Revista Eletrônica de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Florianópolis, v. 25, p. 1-18, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/1518-2924.2020.e67718>. Acesso em: 12 nov. 2021.

NORMAN, D. A. **Design emocional**: porque adoramos ou detestamos os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

NORMAN, D. A. **O design do dia-a-dia**. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.  
O'REILLY, T. **What is Web 2.0**. Design patterns and business models for the next generation of software. O'Reilly Media, [s.l.], 30 Sept. 2005.

OLIVEIRA, J. A. D. B.; NAKANO, N.; JORENTE, M. J. V. Design thinking para inovação em ambientes informacionais. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 29, 2018, Londrina. **Anais [...]**. Londrina: UEL, 2018. p. 3923-3939.

OLIVEIRA, J. A. D. B.; JORENTE, M. J. V. Design da informação e ciência da informação: uma aproximação possível. *In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO*, 16., 2015, João Pessoa. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: ENANCIB, 2015. p. 1-20.

PADUA, M. C.; SOUZA, M. R. F.; DIAS, G. A. Design de experiência cross-channel: uma reflexão das heurísticas para uma arquitetura da informação Pervasiva. *In: INTERACTION SOUTH AMERICA*, 13., 2013, Recife. **Anais [...]**. Recife: ISA, 2013. p. 1-12.

PIMENTA, R. M. As rugosidades do ciberespaço: um contributo teórico aos estudos dos web espaços informacionais. **Informação & Sociedade: Estudos**, João Pessoa, v. 26, n. 2, p. 77-90, 2016.

PRIDE HISTORY GROUP SYDNEY. Sydney, 2023. Disponível em: <https://www.pridehistory.org.au/>. Acesso em: 10 nov. 2023.

REDIG, J. Não há cidadania sem informação, nem informação sem design. **InfoDesign**, São Paulo, v.1, n. 1, p. 58-66, 2004. Disponível em: <https://doi.org/10.51358/id.v1i1.4>. Acesso em: 5 jan. 2022.

ROAM, D. **Desenhando negócios**: como desenvolver ideias com o pensamento visual e vencer nos negócios. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

SÁEZ VACAS, F. Vida y sociedad en el nuevo entorno tecnosocial. *In: FUMERO, A.; ROCA, G. Web 2.0*. Espanha: Fundación Orange, 2007. p. 96-122.

SANTAELLA, L. As linguagens como antídotos ao midiacentrismo. **MATRIZES**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 75-97, 2007. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=143017362005>. Acesso em: 11 nov. 2023.

SANTANA, S. R. *et al.* A rede epistêmica da informação gênero-sexualidade na Ciência da Informação. **Informação em Pauta**, Fortaleza, v. 6, p. 1-21, 2021.

SANTANA, S. R. *et al.* Informação gênero-sexualidade: um estudo teórico, prático e epistêmico no âmbito das políticas de indexação. **Folha de rosto: Revista de Biblioteconomia e Ciência da Informação**, Manaus, v. 6, n. 3, p. 78-96, 2020.

SANTOS, R. N. M. D.; FREIRE, I. M. Regime de informação das políticas públicas estaduais para a população LGBTI+ no Brasil. **Pesquisa Brasileira em Ciência da Informação e Biblioteconomia**, João Pessoa, v. 13, n. 2, p. 398-408, 2018.

SANTOS, R. N. R.; TARGINO, M. G.; FREIRE, I. M. A temática diversidade sexual na Ciência da Informação: a perspectiva da responsabilidade social. **Revista Brasileira de Educação em Ciência da Informação**, São Paulo, v. 4, n. 1, p. 114-135, 2017.

VIEIRA, M. C.; LUZ, M. H. C. Rita von Hunty e o canal Tempero Drag: infotainment, representatividade e mobilização. **Aturá: Revista Pan-Amazônica de Comunicação**, Palmas, v. 4, n. 1, p. 162-181, 2020.

VOLPATO, A. N.; LUVIZOTTO, C. K.; VERSUTI, C. D. Visibilidade como estratégia, estratégias de visibilidade: movimentos sociais contemporâneos na internet. **Revista ECO-Pós**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 1, p. 352-383, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.29146/eco-pos.v22i1.15992>. Acesso em: 14 nov. 2023.

WHALEN, J. The Six Minds of UX Design. *In*: LYONNAIS, S. (ed.). **Adobe/UX/UI Design**. [S. l.: s. n.], 2016.

## **Digital-virtual environments of LGBTQ+ information: intersections between Information Design, Digital Curation and Experience Design**

**Abstract:** Digital-virtual environments focused on LGBTQ+ themes constitute important spaces for accessing and sharing information, by converging content on dissident and historically marginalized existences, evoking their culture and memory, in addition to giving visibility to their narratives from multiple perspectives. Such environments demand studies that analyze the main

characteristics present in the structuring, access, and sharing of information for possible improvements in infocommunication processes. The convergences between Information Design and Digital Curation, aligned with Experience Design, make it possible to analyze aspects inherent to the structuring, organization, and presentation of information in digital-virtual environments. In this way, the objective was to explore national and international initiatives for communicating information on LGBTQ+ issues; identify and describe the presence of Information Design elements, converged with Digital Curation, from the perspective of Experience Design, and verify the contributions of the intersection of said disciplines to the optimization of access, sharing and appropriation of information in a digital-virtual environment. The methodology used was qualitative in nature and had a theoretical and exploratory-descriptive approach, through the application of the Design Thinking method in the Empathy, Definition, and Ideation phases. The results demonstrated that the resources arranged in the environments correspond to the use of sign representations specific to the specific cultural context, visible through characteristic vocabulary, articulation of icons, and structured representative colors, through a multimodal language. The presence of multiple elements was verified, establishing an infocommunication process with contextual significance for LGBTQ+ individuals.

**Keywords:** information and technology; information design; digital curation; experience design; LGBTQ+ information

Recebido: 20/05/2023

Aceito: 21/11/2023

**Declaração de autoria:**

**Concepção e elaboração do estudo:** Simão Marcos Apocalypse.

**Coleta de dados:** Simão Marcos Apocalypse.

**Análise e interpretação de dados:** Simão Marcos Apocalypse, Maria José Vicentini Jorente.

**Redação:** Simão Marcos Apocalypse, Maria José Vicentini Jorente.

**Revisão crítica do manuscrito:** Simão Marcos Apocalypse, Maria José Vicentini Jorente.

**Como citar:**

APOCALYPSE, Simão Marcos; JORENTE, Maria José Vicentini. Ambientes dígito-virtuais de informação LGBTQ+: intersecções entre o Design da Informação, a Curadoria Digital e o Design de Experiência. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 30, e-132598, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1590/1808-5245.30.132598>



---

<sup>1</sup> Para a efetivação desta pesquisa, a sigla escolhida foi LGBTQ+ (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais, Queer, e outras expressões de gênero e sexualidades díspares a norma cisheterossexual representadas pelo símbolo '+'), contudo ressalta-se a mesma não é estática e embora seja, na atualidade, a mais usual, não contempla todos os sujeitos que fogem da norma binária cisgênera e heterossexual.