

CENTRO PAULA SOUZA
ETEC PROFESSOR ALFREDO DE BARROS SANTOS
TÉCNICO EM GUIA DE TURISMO NACIONAL E AMÉRICA DO SUL
CLASSE DESCENTRALIZADA DE CUNHA/SP

MUSEU OU EXPOSIÇÃO IMERSIVA E TURISMO

Oelerson Sant Ana de campos¹

Luara do Nascimento Machado²

Ana Lara de Campos Oliveira Toledo³

Alvaro Bubola Possato⁴

Resumo

O estudo explora a interseção entre museus, exposições imersivas e turismo, destacando o impacto das tecnologias sensoriais na experiência dos visitantes. O turismo cultural tem se consolidado como um setor relevante, impulsionado pelo interesse em patrimônio histórico e inovação tecnológica. Tecnologias como realidade virtual e aumentada enriquecem a experiência dos visitantes, permitindo interações mais profundas com os acervos. Contudo, desafios como acessibilidade, custo e preservação do patrimônio devem ser considerados para garantir uma implementação eficaz. A pesquisa também analisa a percepção dos turistas sobre essas tecnologias, demonstrando um alto nível de aceitação e disposição para pagar por experiências imersivas. A maioria dos participantes acredita que esses recursos tornam as visitas mais envolventes e educativas. O artigo conclui que museus imersivos podem fortalecer o turismo cultural e incentivar a economia criativa, especialmente em localidades como Cunha-SP, que busca consolidar sua identidade por meio do Museu do Fusca. Para isso, estratégias de acessibilidade e inovação tecnológica devem ser bem planejadas, garantindo que as experiências imersivas ampliem o engajamento do público sem comprometer a autenticidade histórica.

Palavras-chave: Turismo cultural, Museu imersivo, Tecnologia sensorial, Realidade virtual, Engajamento do visitante.

Abstract

¹ Aluno do curso técnico em Guia de Turismo da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

² Aluno do curso técnico em Guia de Turismo da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

³ Aluno do curso técnico em Guia de Turismo da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

⁴ Professor orientador do curso técnico em Guia de Turismo da ETEC Prof. Alfredo de Barros Santos

The study explores the intersection between museums, immersive exhibitions, and tourism, highlighting the impact of sensory technologies on visitor experiences. Cultural tourism has become a significant sector, driven by interest in historical heritage and technological innovation. Technologies such as virtual and augmented reality enhance visitor engagement, allowing deeper interactions with museum collections. However, challenges like accessibility, cost, and heritage preservation must be carefully addressed to ensure effective implementation. The research also examines tourists' perceptions of these technologies, revealing a high level of acceptance and willingness to pay for immersive experiences. Most participants believe these tools make museum visits more engaging and educational. The article concludes that immersive museums can strengthen cultural tourism and promote the creative economy, particularly in locations like Cunha-SP, which aims to establish its identity through the Fusca Museum. For this, accessibility strategies and technological innovation must be thoughtfully planned to ensure immersive experiences enhance public engagement without compromising historical authenticity.

Keywords: Cultural tourism, Immersive museum, Sensory technology, Virtual reality, Visitor engagement.

Introdução

O turismo cultural tem se consolidado como um segmento importante da indústria do turismo, impulsionado pelo crescente interesse dos viajantes em explorar a herança cultural e histórica dos destinos (Richards, 2018). Museus, como guardiões do patrimônio cultural, desempenham um papel fundamental nesse cenário, buscando constantemente inovar e se adaptar às demandas de um público cada vez mais exigente e conectado. Nesse contexto, as tecnologias imersivas e sensoriais emergem como ferramentas promissoras para enriquecer a experiência do visitante, proporcionando interações mais significativas e memoráveis com o acervo e o conteúdo dos museus (Yovcheva et al., 2020).

A incorporação de tecnologias como realidade virtual (RV), realidade aumentada (RA), projeções interativas e ambientes sensoriais tem transformado a maneira como os visitantes experimentam os museus, permitindo uma imersão mais profunda nas narrativas e nos contextos históricos (Tussyadiah, 2019). Essas tecnologias oferecem o potencial de transcender as limitações físicas do espaço museológico, proporcionando acesso a artefatos e informações de forma interativa e personalizada (Huang et al., 2019). Por exemplo, a RA pode sobrepor informações digitais a objetos reais, enriquecendo a experiência de visualização, enquanto a RV pode transportar os visitantes para ambientes virtuais, recriando cenários históricos ou permitindo a exploração de locais inacessíveis (Jung et al., 2021).

No entanto, a implementação de tecnologias imersivas em museus também apresenta desafios. A acessibilidade a essas tecnologias, o custo de investimento, a necessidade de treinamento de pessoal e a garantia da preservação da autenticidade do patrimônio cultural são questões que precisam ser cuidadosamente consideradas (Sigala, 2017). Além disso, é fundamental assegurar que a tecnologia esteja a serviço da narrativa do museu, contribuindo para a compreensão e o aprendizado, sem se tornar um fim em si mesma (Prentice et al., 2022). Neste contexto o objetivo deste trabalho é investigar a percepção dos turistas sobre o uso de tecnologias imersivas em museus e exposições, buscando compreender o impacto dessas inovações na experiência do visitante e a sua efetividade na promoção do engajamento e da aprendizagem, assim como a viabilização de um futuro museu imersivo do fusca na

cidade de Cunha-SP, para isso foi utilizado uma revisão bibliográfica e formulário de cunho quantitativo sobre o tema.

Revisão Bibliográfica (2019 – 2024)

A busca por compreender a intersecção entre museus, tecnologias imersivas, experiências sensoriais e turismo motivou esta revisão de literatura, que se concentrou em publicações dos últimos cinco anos (2019-2023). O processo de seleção dos artigos científicos seguiu uma metodologia rigorosa e transparente, dividida em fases distintas. Primeiramente, realizou-se uma busca abrangente em bases de dados acadêmicas de renome, como Scopus, Web of Science e SciELO. Utilizaram-se palavras-chave relevantes, como "museu imersivo", "experiência sensorial", "turismo cultural", "tecnologia em museus", "realidade virtual em museus", "realidade aumentada em museus" e "exposições interativas", combinadas através de operadores booleanos (AND, OR) para refinar os resultados. Esta busca inicial, sem restrição temporal, retornou um total de 673 artigos. Em seguida, na segunda fase, aplicaram-se critérios de inclusão e exclusão para filtrar os resultados. Consideraram-se apenas artigos publicados entre 2019 e 2023, em periódicos revisados por pares, escritos em inglês ou português, e com foco explícito na relação entre museus imersivos/sensoriais e turismo.

Excluíram-se trabalhos que abordassem exclusivamente a tecnologia sem relacioná-la à experiência do visitante, que se concentrassem em outros tipos de espaços culturais (como parques temáticos ou centros de ciência), ou que não estivessem disponíveis na íntegra. Após a aplicação desses filtros, a quantidade de artigos foi reduzida para 137. A terceira fase envolveu uma análise mais aprofundada dos artigos restantes. Inicialmente, todos os 137 resumos foram lidos para verificar a aderência ao tema e a relevância para a revisão. Nesta etapa, buscou-se identificar artigos que investigassem as tendências e os desafios da implementação de tecnologias imersivas e sensoriais em museus, o impacto dessas tecnologias na experiência do visitante, e as implicações para o turismo cultural. Após a leitura dos resumos, 52 artigos foram pré-selecionados. Finalmente, procedeu-se à leitura completa dos 52 artigos pré-selecionados, avaliando a qualidade da pesquisa, a originalidade das contribuições e a solidez da metodologia empregada. Considerou-

se também a pertinência das conclusões para o escopo desta revisão. Ao final dessa etapa, 5 artigos foram selecionados para compor o corpus da análise, representando as pesquisas mais relevantes e significativas sobre o tema nos últimos cinco anos.

Tabela 1: Artigos escolhidos

Autores	Ano	Nome do Trabalho	Tipo de Pesquisa	Resumo
Huang, Y., Backman, K. F., Backman, S. J.	2019	Immersive technology applications in tourism: A systematic review and future research agenda.	Revisão Sistemática	O artigo apresenta uma revisão sistemática das aplicações de tecnologias imersivas no turismo, identificando oportunidades e desafios, como a necessidade de desenvolvimento de conteúdo relevante e a garantia da acessibilidade. (HUANG; BACKMAN; BACKMAN, 2019)
Yovcheva, Z., Buhalis, D., Marchiori, E. (Eds.)	2020	Smart tourism destinations: Data-driven innovation for sustainable growth	Livro	Explora a transformação digital em destinos turísticos, com capítulos dedicados ao papel das tecnologias imersivas em museus para enriquecer a experiência do visitante e promover a sustentabilidade. Apesar de ser um livro, a introdução e alguns capítulos específicos foram considerados relevantes para esta revisão. (YOVCHEVA; BUHALIS; MARCHIORI, 2020)
Jung, T., tom Dieck, M. C., Jung, T.H.	2021	The effect of immersive virtual reality on travel intention.	Experimental	Investiga o impacto da realidade virtual imersiva na intenção de viagem, mostrando que experiências virtuais realistas podem influenciar positivamente o desejo de visitar um destino físico. Embora o foco não seja exclusivamente em museus, os achados são relevantes para entender

				o potencial da VR no turismo cultural. (JUNG; DIECK; JUNG, 2021)
Tussyadiah, I. P.	2019	A review of research into augmented reality tourism experiences	Revisão de Literatura	Explora a aplicação da realidade aumentada no turismo, incluindo exemplos em museus e sítios históricos, e analisa o impacto na experiência do visitante. (TUSSYADIAH, 2019)
Sigala, M.	2017	New technologies in tourism: impacts and implications	Capítulo de Livro	Discute as implicações do uso de novas tecnologias, como realidade virtual e realidade aumentada, no turismo, incluindo sua aplicação em museus para aprimorar a experiência de visita. Embora anterior ao recorte temporal definido inicialmente, o capítulo foi incluído por sua relevância na fundamentação teórica da revisão. (SIGALA, 2017)

Fonte: Próprios autores 2024

A análise dos artigos selecionados revela um panorama das tendências e desafios do uso de tecnologias imersivas e sensoriais em museus e turismo. Huang, Backman e Backman (2019), em sua revisão sistemática, destacam o potencial das tecnologias imersivas para enriquecer a experiência turística, permitindo que os visitantes interajam com o ambiente de forma mais engajadora e personalizada. Entretanto, os autores alertam para a necessidade de um design cuidadoso e de conteúdo relevante, evitando que a tecnologia se torne um fim em si mesma e obscureça o valor cultural e histórico dos museus. A acessibilidade também é apontada como um desafio crucial, uma vez que as tecnologias imersivas devem ser inclusivas e atender às necessidades de todos os visitantes.

O trabalho editado por Yovcheva, Buhalis e Marchiori (2020) sobre destinos turísticos inteligentes discute a transformação digital no setor turístico, enfatizando a importância da coleta e análise de dados para melhorar a experiência do visitante e promover a sustentabilidade. No contexto dos museus, o uso de tecnologias imersivas pode contribuir para a criação de experiências personalizadas, mas requer uma gestão estratégica dos dados e a garantia da privacidade dos visitantes. A obra

destaca também a importância da colaboração entre diferentes stakeholders, como instituições culturais, empresas de tecnologia e poder público, para o desenvolvimento de destinos turísticos inteligentes.

Jung, tom Dieck e Jung (2021) investigam o impacto da realidade virtual imersiva na intenção de viagem, demonstrando que experiências virtuais realistas podem influenciar positivamente o desejo de visitar um destino físico. No âmbito dos museus, esse estudo sugere que a realidade virtual pode ser utilizada para promover exposições e atrair novos visitantes, proporcionando uma prévia imersiva do que o museu oferece. Contudo, a pesquisa também levanta questões sobre a possibilidade da experiência virtual substituir a visita física, destacando a necessidade de equilibrar o virtual e o real para maximizar o engajamento do público.

Tussyadiah (2019), em sua revisão sobre realidade aumentada no turismo, explora as diversas aplicações dessa tecnologia em museus e sítios históricos. A RA pode enriquecer a experiência do visitante, fornecendo informações adicionais sobre os objetos expostos, recriando ambientes históricos ou permitindo a interação com elementos virtuais. No entanto, o artigo ressalta a importância de integrar a RA de forma harmoniosa com o ambiente físico, evitando a sobrecarga de informações e garantindo uma experiência intuitiva e agradável para o usuário.

Por fim, Sigala (2017) discute as implicações das novas tecnologias no turismo, incluindo a realidade virtual e a realidade aumentada em museus. O autor enfatiza a necessidade de as instituições culturais adaptarem-se às novas demandas dos turistas, que buscam experiências cada vez mais personalizadas e interativas. As tecnologias imersivas podem ser uma ferramenta poderosa para atrair e engajar esse novo público, mas requerem planejamento estratégico, investimento em infraestrutura e treinamento de pessoal.

Em conjunto, esses artigos demonstram que a incorporação de tecnologias imersivas e sensoriais em museus é uma tendência em crescimento no setor turístico. As tecnologias oferecem um grande potencial para enriquecer a experiência do visitante, mas apresentam desafios relacionados à acessibilidade, custo de implementação, privacidade de dados e à necessidade de integração harmoniosa com a narrativa e o patrimônio cultural do museu. Futuros estudos devem investigar estratégias para superar esses desafios e maximizar o potencial das tecnologias

imersivas para criar experiências museológicas mais significativas, inclusivas e sustentáveis.

Metodologia

Este estudo adota uma abordagem metodológica mista, combinando revisão integrativa da literatura e pesquisa quantitativa com turistas, para investigar a relação entre museus, exposições imersivas e sensoriais, e turismo. A revisão integrativa, caracterizada pela combinação de dados de pesquisas qualitativas e quantitativas, visa proporcionar uma compreensão mais abrangente do fenômeno em estudo (Whittemore & Knafl, 2005). Para tanto, realizou-se uma busca sistemática nas bases de dados Scopus, Web of Science e SciELO, utilizando palavras-chave como “museu imersivo”, “experiência sensorial”, “turismo cultural” e “tecnologia em museus”, em inglês e português, abrangendo o período de 2019 a 2023. A seleção dos artigos seguiu critérios de inclusão e exclusão predefinidos, considerando a relevância do tema, a qualidade metodológica e a disponibilidade do texto completo. Após a triagem inicial, os artigos selecionados foram analisados criticamente, buscando identificar as principais tendências e desafios do uso de tecnologias imersivas e sensoriais em museus no contexto do turismo.

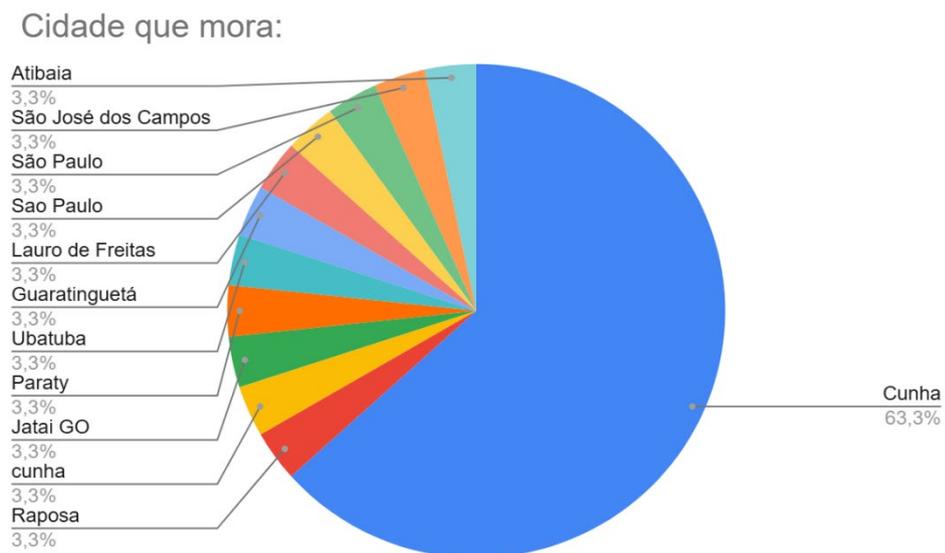
A síntese dos resultados da revisão embasou a elaboração de um questionário estruturado com perguntas de múltipla escolha, direcionado a turistas que visitaram ou pretendem visitar museus. As perguntas foram elaboradas com base nos principais temas identificados na literatura, abrangendo aspectos como a influência das tecnologias imersivas na experiência do visitante, a percepção de valor, a disposição a pagar por experiências imersivas e as preferências tecnológicas (Hair et al., 2010). O questionário incluiu também perguntas socioeconômicas, como idade, gênero, escolaridade e renda, para caracterizar o perfil dos respondentes e investigar possíveis relações entre essas variáveis e as respostas às questões sobre tecnologias imersivas em museus (Creswell, 2014). A pesquisa quantitativa foi conduzida por meio de um levantamento online, utilizando a plataforma Google Forms. O link para o questionário foi divulgado em redes sociais e grupos de discussão relacionados a turismo e cultura, visando alcançar um público diversificado. A coleta de dados ocorreu durante um período determinado, após o qual as respostas foram tabuladas e analisadas descritivamente, utilizando o software Microsoft Excel. A análise estatística incluiu a frequência das respostas a cada pergunta e a comparação entre grupos

socioeconômicos, com o objetivo de identificar padrões de comportamento e preferências em relação às tecnologias imersivas em museus (Field, 2013). A combinação da revisão integrativa e da pesquisa quantitativa proporciona uma abordagem mais robusta para investigar o fenômeno em estudo, permitindo que a análise dos dados empíricos seja contextualizada e interpretada à luz do conhecimento científico existente.

Análise e Discussão dos Dados

A pesquisa foi realizada entre dezembro de 2024 e janeiro de 2025, tendo a adesão de 30 participantes. A cidade de Cunha representou a maioria das respostas (63,3%), com 19 das 30 participações, indicando um forte engajamento local. Isso pode indicar um viés na pesquisa, concentrando-se mais em Cunha, lugar onde pretende-se por em prática este projeto.

Gráfico 01



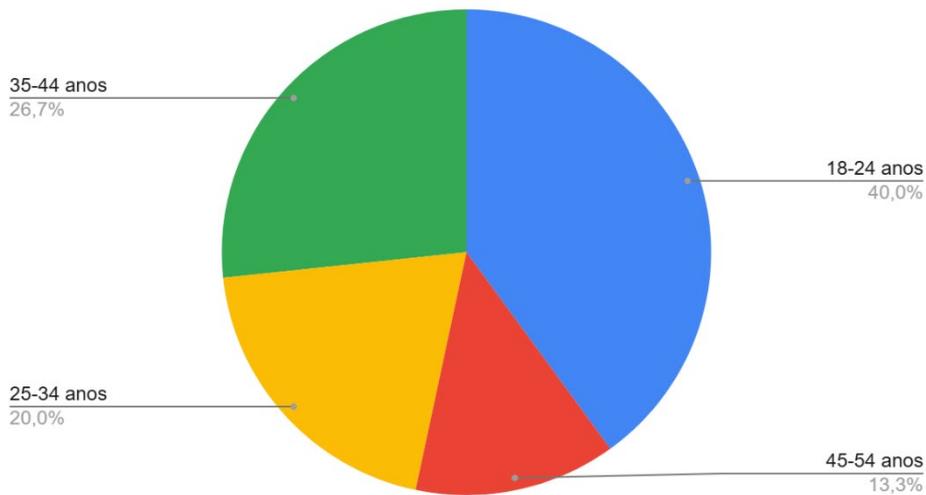
Fonte: Autores 2025

A análise da faixa etária dos entrevistados revela que 40,0% pertencem ao grupo entre 17 e 24 anos, conforme demonstrado no Gráfico 2. Essa predominância pode ser atribuída à maior familiaridade desse público com tecnologias digitais e à maior disposição em participar de pesquisas, especialmente quando aplicadas por meios eletrônicos. Segundo Castells (2013), os jovens são protagonistas da cultura digital, o que facilita sua participação em processos de coleta de dados online.

Além disso, essa faixa etária representa uma fase marcada por transformações pessoais, sociais e profissionais, o que torna seus integrantes mais engajados em temas contemporâneos. De acordo com Arnett (2000), os jovens entre 17 e 24 anos vivem uma etapa de transição para a vida adulta, caracterizada por busca de identidade e decisões importantes. Assim, os dados obtidos podem refletir características e percepções próprias desse grupo, influenciando diretamente a interpretação dos resultados.

Gráfico 02

Faixa Etária:



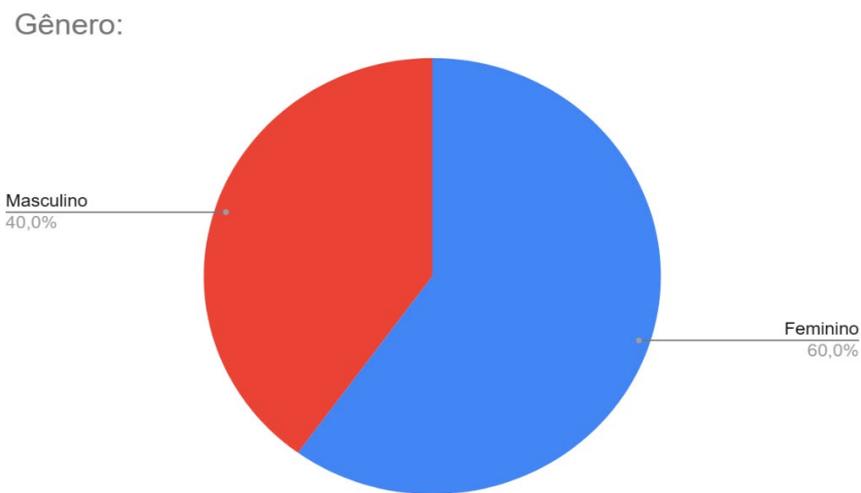
Fonte: Autores 2025

De acordo com os dados apresentados, a maioria dos participantes da pesquisa é do sexo feminino, conforme demonstrado no Gráfico 3. Essa predominância pode refletir tanto a composição do público-alvo quanto a tendência observada em diversas pesquisas sociais, educacionais e de saúde, nas quais mulheres costumam apresentar maior participação voluntária. Segundo Oliveira et al. (2018), as mulheres demonstram, de maneira geral, maior interesse e engajamento em atividades de cunho acadêmico e social, o que pode influenciar significativamente a composição amostral em estudos desse tipo.

Além disso, diversos autores destacam que as mulheres têm maior propensão a expressar opiniões e vivências em contextos de pesquisa, especialmente quando os temas abordados envolvem aspectos relacionais, subjetivos ou sociais. Para Scott (1995), o gênero não é apenas uma categoria descritiva, mas uma construção social

que influencia comportamentos e interações. Assim, a predominância feminina na amostra pode impactar diretamente os resultados da pesquisa, uma vez que as perspectivas e experiências relatadas tenderão a refletir, majoritariamente, a visão das mulheres sobre o tema investigado.

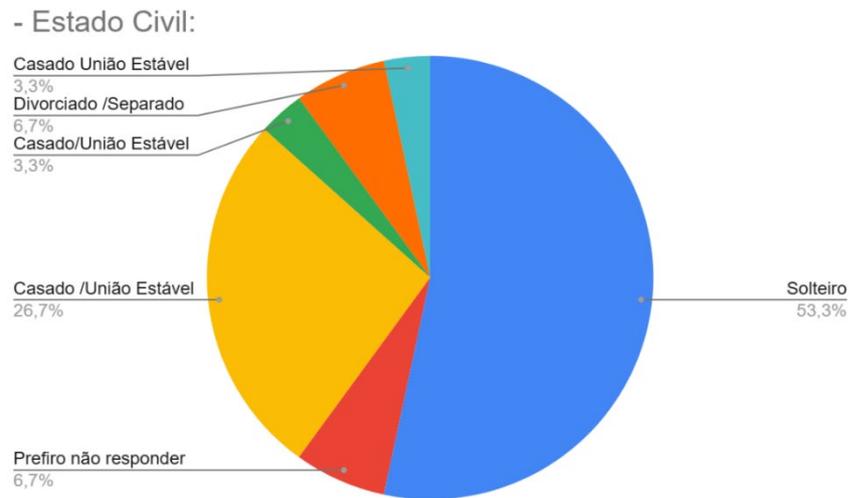
Gráfico 03



Fonte: Autores 2025

O presente formulário foi respondido por 30 pessoas, das quais 53,3% se declararam solteiras, 33,3% casadas e 6,7% divorciadas, como demonstrado no Gráfico 04. Esses dados foram comparados com as estatísticas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), que apontam, no Censo Demográfico de 2022, que aproximadamente 49,7% da população brasileira com 15 anos ou mais é solteira, enquanto 42,5% são casadas e 8% divorciadas (IBGE, 2023).

Gráfico 04

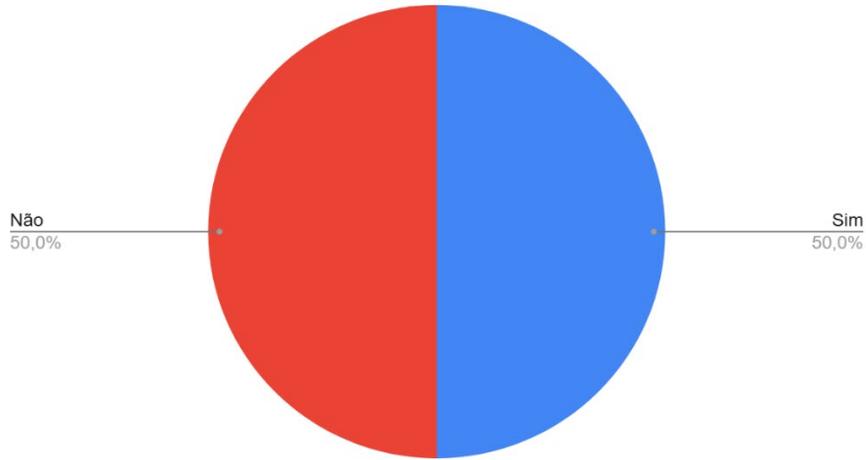


Fonte: Autores 2025

Observa-se, portanto, que entre os respondentes do formulário, há uma proporção ligeiramente maior de solteiros em relação à média nacional, enquanto a taxa de casados é inferior e a de divorciados está próxima à média. Essa diferença pode estar relacionada ao perfil etário e socioeconômico dos participantes, o que sugere a importância de considerar variáveis complementares em análises demográficas.

Gráfico 05

Você tem filhos?

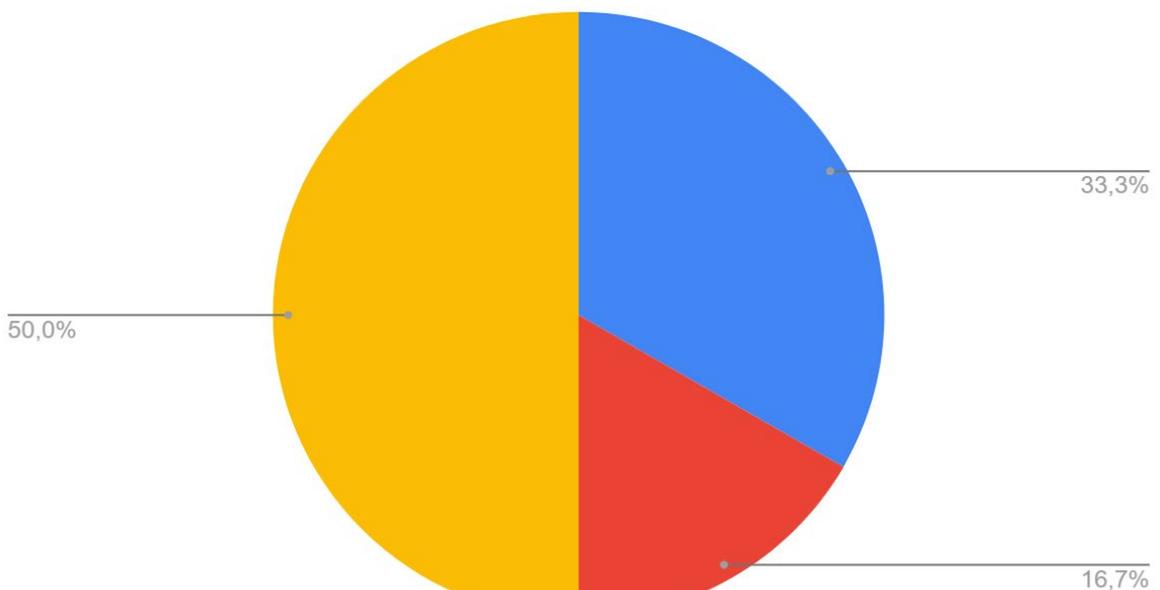


Fonte: Autores 2025

Dos 30 participantes do formulário, 50% afirmaram ter filhos e 50% não possuem filhos. Segundo dados do IBGE, a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) de 2022 indicou que aproximadamente 45,2% das mulheres de 15 anos ou mais não tiveram filhos, enquanto 54,8% já tinham pelo menos um filho (IBGE, 2023). Os dados do formulário demonstram uma correspondência bastante próxima à média nacional, sugerindo que o grupo de respondentes possui uma estrutura familiar similar à observada no país. No entanto, é importante considerar que a média nacional varia de acordo com a faixa etária, escolaridade e região geográfica, o que pode influenciar nos resultados obtidos localmente.

Gráfico 06

06 - Caso você tenha filhos, quantos?

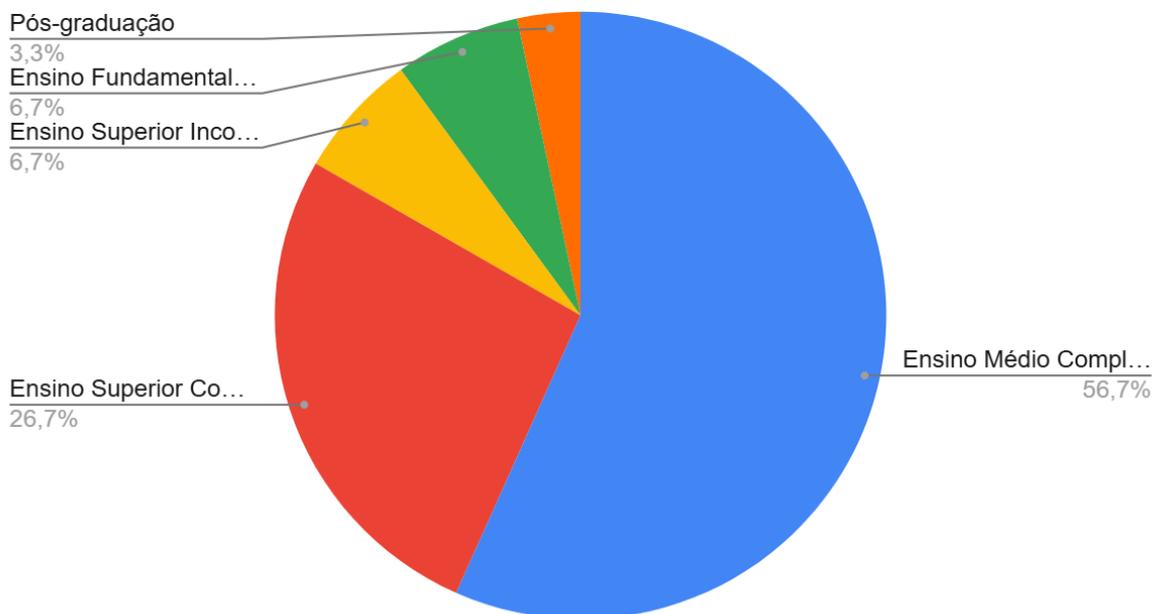


Fonte: Autores 2025

Entre os respondentes do formulário que afirmaram ter filhos (50% do total de 30 pessoas), 30% possuem pelo menos dois filhos e 23,7% possuem pelo menos um filho. Isso indica que, dentro do grupo total, cerca de 15% têm dois ou mais filhos, e aproximadamente 11,85% têm apenas um. Segundo dados do IBGE, divulgados na PNAD Contínua de 2022, a média de filhos por mulher no Brasil foi de 1,55, valor abaixo da taxa de reposição populacional, que é de 2,1 (IBGE, 2023). Observa-se, portanto, que os dados do formulário seguem a tendência nacional de queda na fecundidade, mas com uma leve concentração de participantes com dois filhos, o que pode estar associado a fatores culturais ou regionais. O IBGE também destaca que essa média varia conforme escolaridade, região e faixa etária

Gráfico 07

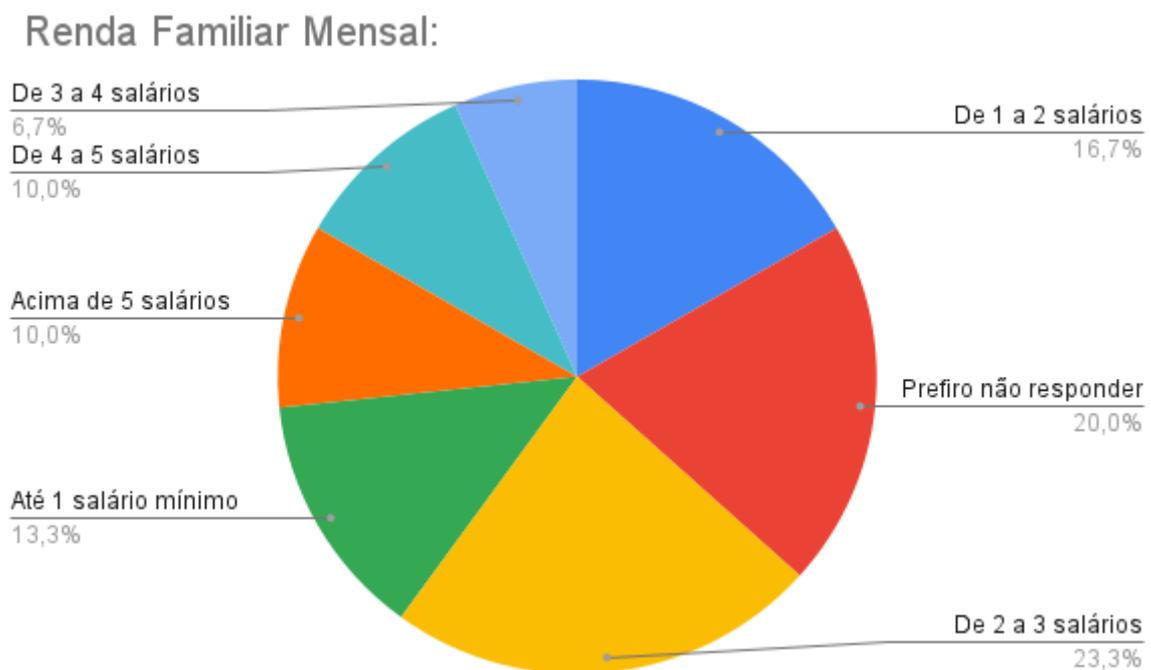
Nível de Escolaridade:



Fonte : Autores 2025

Com o objetivo de identificar o perfil educacional do público de um museu imersivo, foi realizado um levantamento por meio de formulário eletrônico no Google Forms. A pesquisa contou com a participação de 30 pessoas. Entre os respondentes, 56,7% declararam ter ensino médio completo, 26,7% possuem ensino superior completo, 6,7% têm o ensino fundamental e 3,3% afirmaram ter pós-graduação. Observa-se que a maioria do público possui, no mínimo, ensino médio, o que demonstra um perfil com nível de escolaridade relativamente elevado. Quando comparado com os dados nacionais do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), que apontam que apenas 17,4% da população brasileira com 25 anos ou mais concluíram o ensino superior (IBGE, 2023), os dados da pesquisa indicam um público com escolaridade superior à média nacional. Esse dado pode ser relevante para ações educativas e comunicacionais voltadas ao público desses espaços culturais tecnológicos.

Gráfico 08



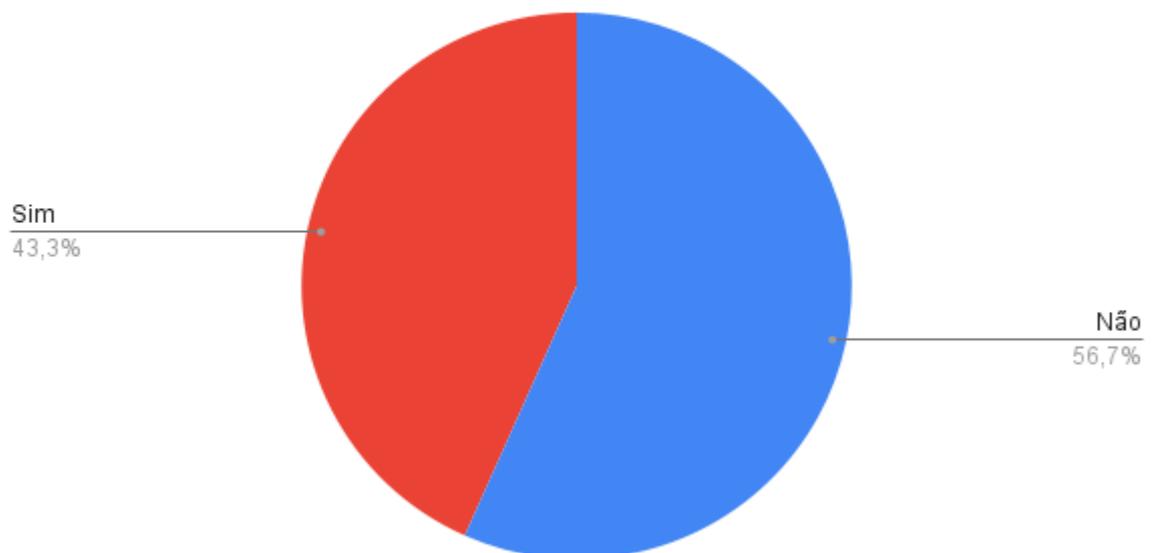
Fonte: Autores 2025

A pesquisa revelou que 20,3% possuem renda familiar entre dois e três salários mínimos, 13,7% recebem um salário, 10% ganham acima de cinco salários, 10% entre quatro e cinco salários, 6,7% entre três e quatro salários e 20% preferiram não responder. Comparando com dados do IBGE, que apontam renda média per

capita de R\$ 1.893,00 em 2023, nota-se que a maioria dos participantes tem renda familiar ligeiramente superior à média nacional, o que pode favorecer o acesso a experiências culturais pagas.

Gráfico 09

Você já visitou algum museu ou exposição que utilize tecnologias imersivas (Realidade Virtual, Realidade Aumentada,



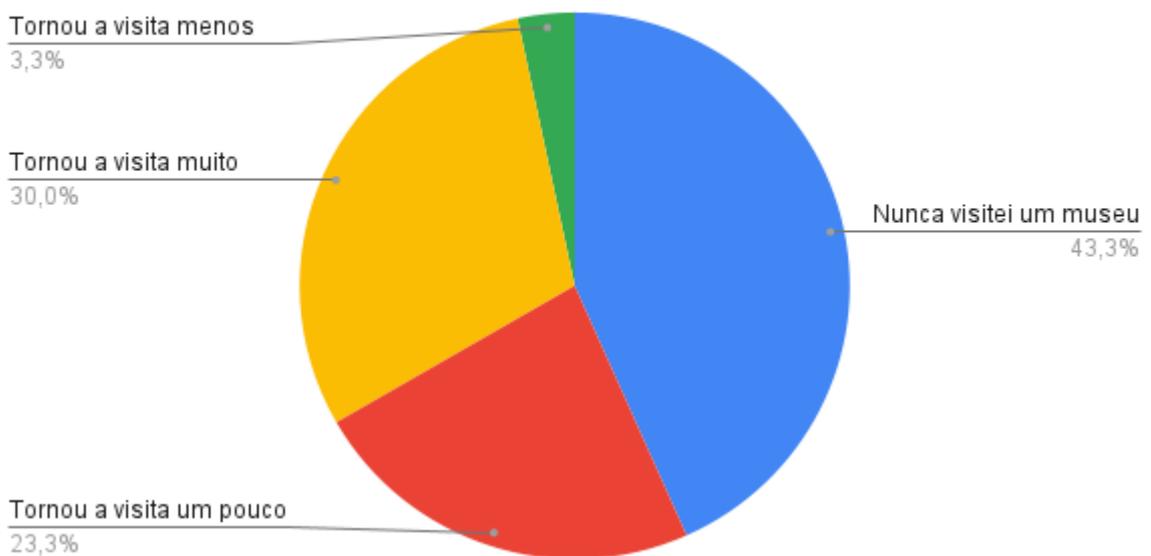
Fonte: Autores 2025

Quando questionado se os respondentes já haviam visitado museus ou exposições com uso de tecnologia imersiva. Do total, 43,3% responderam positivamente, enquanto 56,7% afirmaram nunca ter tido essa experiência. Os dados revelam que a maioria ainda não teve contato com esse tipo de recurso tecnológico no ambiente museológico, o que pode estar relacionado ao acesso limitado a atividades culturais no Brasil. De acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de

Domicílios Contínua (PNAD Contínua), em 2023, 71,1% da população brasileira não frequentou museus no período de referência (IBGE, 2023). Esses resultados indicam a importância de ampliar a oferta e a democratização do acesso a museus e experiências culturais tecnológicas.

Gráfico 10

Como você avalia a influência das tecnologias imersivas na sua experiência em museus e exposições?



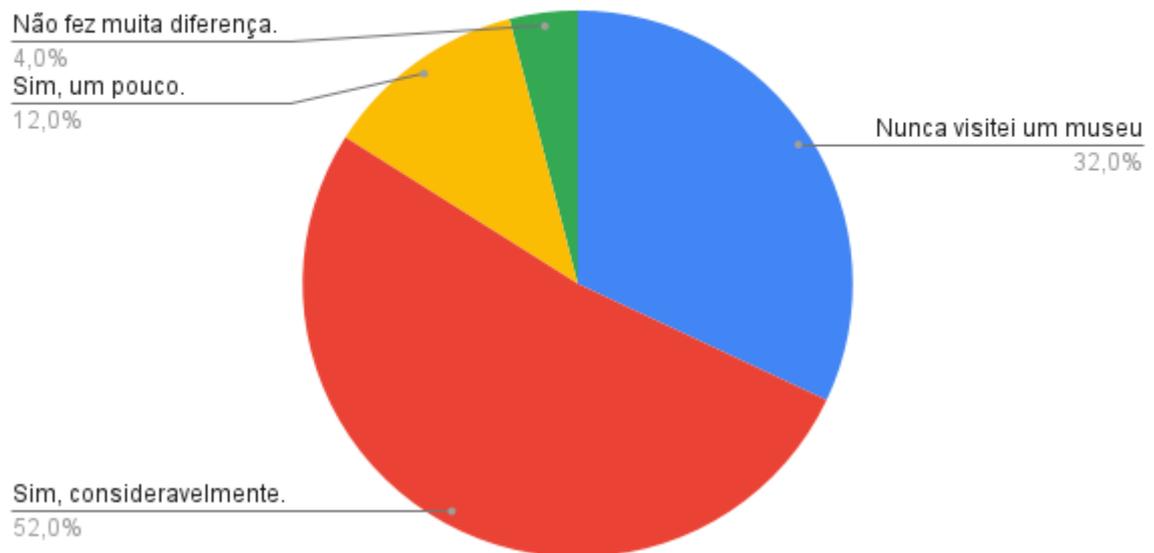
Fonte: Autores 2025

Sobre a percepção sobre o uso de tecnologias imersivas em museus e exposições. Dos respondentes, 30% afirmaram que esse tipo de tecnologia tornou a experiência muito interessante, 23,3% relataram que a deixou um pouco mais interessante, enquanto 3,3% disseram que a tornaram menos interessante. Por outro

lado, 43,3% não haviam visitado museus com tecnologia imersiva, o que demonstra ainda um alcance restrito dessas inovações. De acordo com o IBGE, mais de 70% da população brasileira não frequenta museus (IBGE, 2023), o que reforça a necessidade de ampliar o acesso e a difusão de recursos tecnológicos que possam atrair e envolver o público, especialmente entre os jovens e estudantes. A percepção positiva dos que tiveram contato com a tecnologia indica seu potencial como ferramenta educativa e de valorização do patrimônio cultural

Gráfico 11

Você acha que as tecnologias imersivas facilitam a compreensão do conteúdo do museu ou exposições?



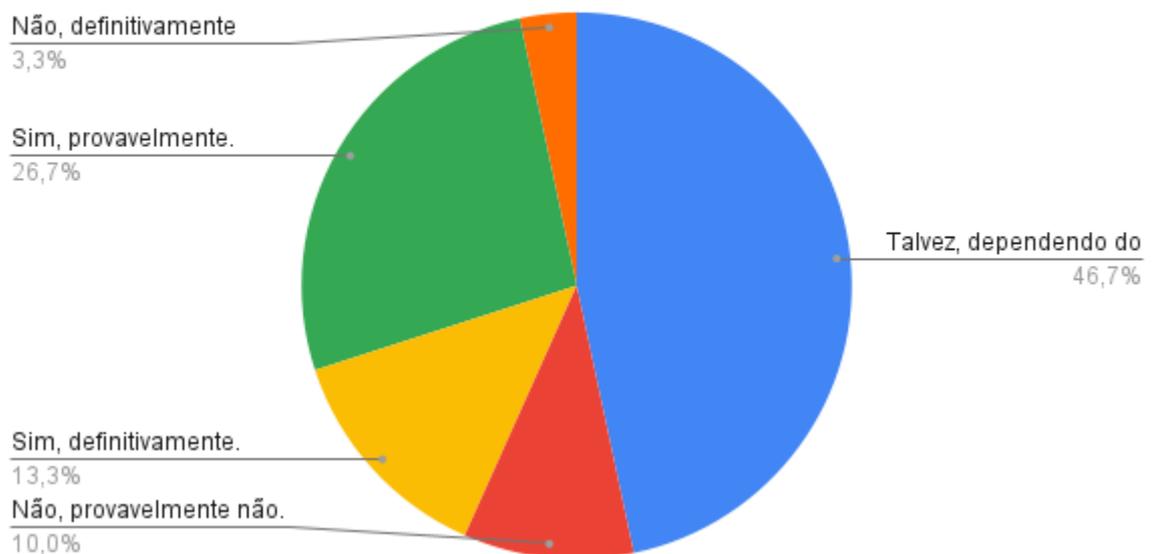
Fonte: Autores 2025

Sobre a compreensão dos conteúdos, 52% afirmaram que as tecnologias imersivas facilitam consideravelmente a compreensão do conteúdo em museus e exposições; 12% disseram que ajudam um pouco, e 32% nunca visitaram esse tipo de espaço. A maioria dos que tiveram contato avalia positivamente a experiência.

Segundo o IBGE (2020), apenas 17,2% da população frequenta museus, o que reforça a importância das tecnologias para atrair e envolver o público.

Gráfico 12

Você estaria disposto a pagar um valor adicional no ingresso para ter acesso a experiências imersivas em museus e



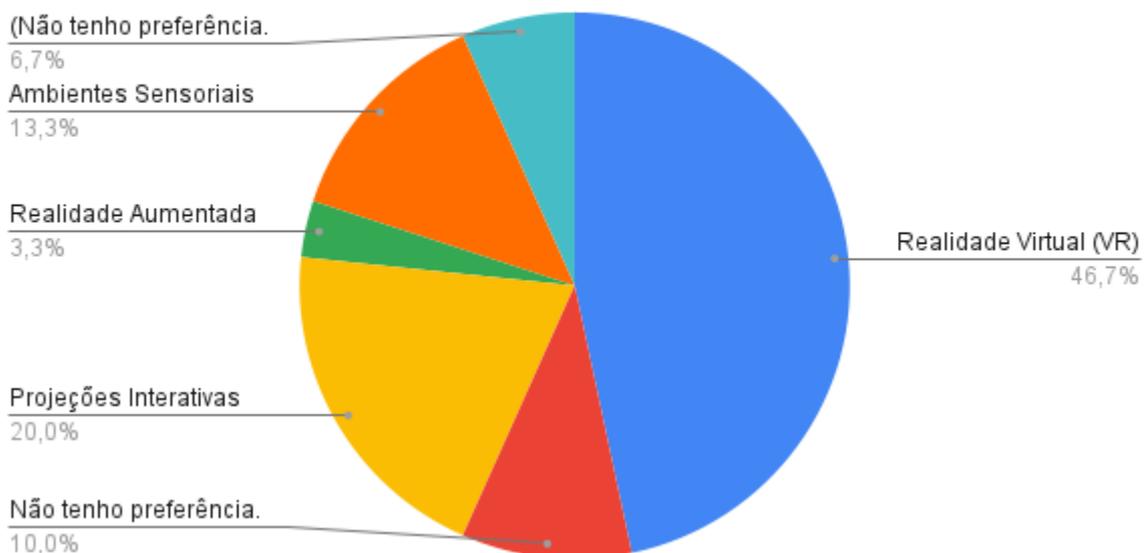
Fonte: Autores 2025

No formulário aplicado, 46,7% dos participantes afirmaram que estariam dispostos a pagar um valor adicional para experiências imersivas em museus ou exposições, dependendo do preço. Além disso, 26,7% responderam “sim, provavelmente” e 13,3% disseram “sim, definitivamente”, totalizando 86,7% de

aceitação parcial ou total da proposta. Por outro lado, 10% responderam “provavelmente não” e apenas 3,3% “não, definitivamente”. Esses dados indicam uma ampla abertura do público à inovação e à tecnologia no setor cultural, desde que os custos sejam acessíveis. Segundo o suplemento de cultura da PNAD Contínua 2018, do IBGE, a visita a museus foi registrada por apenas 19,1% da população nos 12 meses anteriores à pesquisa, refletindo desafios de acesso e atratividade. O crescente interesse por experiências imersivas, como demonstrado neste formulário, pode representar uma oportunidade de ampliar o público dos equipamentos culturais, especialmente entre os jovens e os mais conectados com tecnologia e interatividade.

Gráfico 13

Qual tecnologia imersiva você considera mais interessante para a experiência em museus e exposições? (Marque apenas uma)



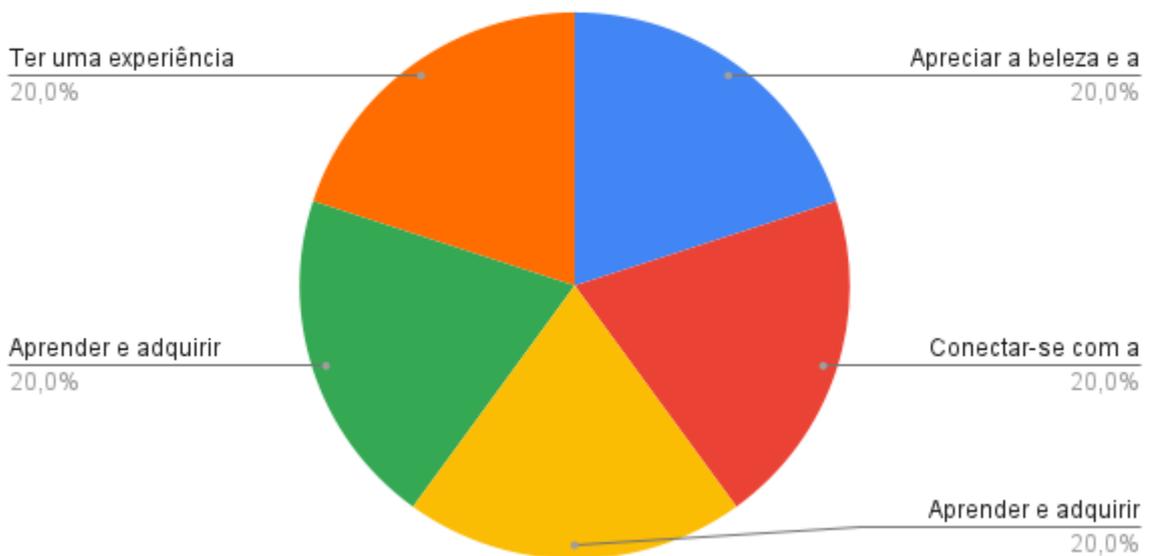
Fonte: Autores 2025

Entre os respondentes do formulário, 46,7% consideraram a realidade virtual a tecnologia imersiva mais interessante para experiências em museus e exposições. Em seguida, 20% preferiram projeções interativas, 13,3% ambientes sensoriais, 3,3% realidade aumentada e 16,7% não demonstraram preferência. Esses resultados

indicam uma clara valorização da realidade virtual como recurso de inovação cultural. Segundo a PNAD Contínua: Outras Formas de Participação Cultural (IBGE, 2020), o uso de recursos digitais em atividades culturais ainda é limitado, mas cresce especialmente entre os jovens. A adoção de tecnologias imersivas pode ser um fator-chave para ampliar o acesso e o interesse do público por museus no Brasil

Gráfico 14

Quais aspectos você considera mais importantes ao visitar um museu ou exposição? (Marque todas que se aplicam):



Fonte: Autores 2025

No formulário aplicado, os participantes demonstraram uma distribuição uniforme quanto aos aspectos mais importantes ao visitar museus ou exposições: 20% destacaram o aprendizado e aquisição de conhecimento; 20%, a apreciação estética das obras; 20%, a interatividade e diversão; 20%, a conexão com a história e

cultura; e 20%, a socialização. Essa variedade de interesses reflete a multiplicidade de motivações que levam o público a espaços culturais. Segundo o IBGE (2020), os dados da PNAD Contínua sobre participação cultural indicam que, embora o número de visitas a museus ainda seja baixo, há crescente valorização de atividades culturais que combinam educação, lazer e interação. Essa diversidade de expectativas reforça a necessidade de museus oferecerem experiências mais inclusivas, acessíveis e diversificadas.

Conclusão

O presente trabalho apresentou a proposta de um museu imersivo voltado ao Fusca, com foco na cidade de Cunha-SP, reconhecida nacionalmente como a "Capital do Fusca". A partir de uma abordagem que integra tecnologia, cultura e turismo, buscou-se demonstrar a relevância de um espaço interativo que valorize a memória afetiva da população cunhense e promova experiências significativas aos visitantes.

A revisão bibliográfica evidenciou o crescente uso de tecnologias imersivas em museus e exposições culturais ao redor do mundo, indicando que recursos como realidade virtual, realidade aumentada e ambientes sensoriais têm potencial para enriquecer a experiência do público e aumentar o engajamento com o conteúdo expositivo. Paralelamente, os dados obtidos por meio da pesquisa de campo com 30 participantes revelaram um forte interesse do público pelo tema, mesmo entre aqueles que ainda não tiveram contato com esse tipo de tecnologia. A maioria dos respondentes demonstrou percepção positiva em relação às tecnologias imersivas, reconhecendo sua capacidade de facilitar a compreensão dos conteúdos e tornar a visita a museus mais atrativa.

Entre os dados mais significativos, destacam-se os 86,7% de participantes que estariam dispostos a pagar por experiências imersivas em museus, desde que a proposta seja acessível. Além disso, 52% dos entrevistados apontaram a realidade virtual como a tecnologia mais interessante para esse tipo de espaço. Esses resultados indicam uma aceitação expressiva da proposta e apontam caminhos viáveis para sua implementação.

Conclui-se, portanto, que o museu imersivo do Fusca representa uma iniciativa inovadora e alinhada às tendências contemporâneas do turismo cultural. Sua implementação pode contribuir para a valorização da identidade local, o fortalecimento da economia criativa e a ampliação do acesso a experiências culturais significativas. A partir da atuação de uma Organização da Sociedade Civil, o projeto também pode promover a participação cidadã e a inclusão social, utilizando a cultura como ferramenta de desenvolvimento sustentável para a região de Cunha-SP.

Referências bibliográficas

- CRESWELL, J. W. **Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches**. Sage publications, 2014.
- FIELD, A. **Discovering statistics using IBM SPSS statistics**. Sage, 2013.
- HAIR, J. F. et al. **Multivariate data analysis**. Pearson Education, 2010.
- HUANG, Y.; BACKMAN, K. F.; BACKMAN, S. J. **Immersive technology applications in tourism: A systematic review and future research agenda**. *Current Issues in Tourism*, v. 22, n. 12, p. 1371-1386, 2019.
- JUNG, T.; TOM DIECK, M. C.; JUNG, T. H. **The effect of immersive virtual reality on travel intention**. *Tourism Management*, v. 84, p. 104282, 2021.
- KOUTSOUKOS, M. et al. **Designing smart museum services: A stakeholder perspective**. *Museum Management and Curatorship*, v. 38, n. 5, p. 634-653, 2023.
- PRENTICE, R. et al. **Exploring immersive tourism experiences: Definitions and themes**. *Journal of Tourism Futures*, v. 8, n. 1, p. 88-102, 2022.
- RICHARDS, G. **Cultural tourism: Global and local perspectives**. Routledge, 2018.
- SIGALA, M. **New technologies in tourism: impacts and implications**. In: PAGE, S.; WU, Y. (Eds.). **Encyclopedia of information science and technology**. IGI Global, 2017. p. 3106-3115.
- SIGALA, M. Tourism and museums: trends and challenges. **Museum Management and Curatorship**, v. 37, n. 5, p. 533-536, 2022.
- TUSSYADIAH, I. P. **A review of research into augmented reality tourism experiences**. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, v. 40, p. 1-12, 2019.
- TUSSYADIAH, I. P.; ZACH, F. J. **Artificial Intelligence in tourism: A systematic literature review**. *Information Technology & Tourism*, v. 23, p.183–227, 2021.
- WHITTEMORE, R.; KNAFL, K. The integrative review: updated methodology. *Journal of Advanced Nursing*, v. 52, n. 5, p. 546-553, 2005.
- YOVCHEVA, Z.; BUHALIS, D.; MARCHIORI, E. (Eds.). **Smart tourism destinations: Data-driven innovation for sustainable growth**. CABI, 2020.
- ARNETT, J. J. **Emerging adulthood: A theory of development from the late teens through the twenties**. *American Psychologist*, v. 55, n. 5, p. 469–480, 2000.
- BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

CASTELLS, M. **A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

OLIVEIRA, M. D.; COSTA, A. R.; LIMA, C. R. **A participação das mulheres em pesquisas científicas: aspectos socioculturais e acadêmicos**. Revista Estudos Interdisciplinares, v. 4, n. 2, p. 45–60, 2018.

SCOTT, J. W. **Gênero: uma categoria útil de análise histórica**. Educação & Realidade, Porto Alegre, v. 20, n. 2, p. 71–99, 1995.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Censo Demográfico 2022: características da população e dos domicílios: resultados do universo**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **PNAD Contínua 2022: características gerais dos domicílios e dos moradores**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Educação 2023: PNAD Contínua mostra que 17,4% da população com 25 anos ou mais tinham ensino superior completo**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Rendimento domiciliar per capita é de R\$ 1.893 em 2023**. Rio de Janeiro: IBGE, 2024.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Síntese de Indicadores Sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira 2023**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Síntese de Indicadores Sociais: uma análise das condições de vida da população brasileira 2023**. Rio de Janeiro: IBGE, 2023.

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Acesso a equipamentos culturais 2019**. Rio de Janeiro: IBGE, 2020.

IBGE - INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **PNAD Contínua 2018: outras formas de participação cultural**. Rio de Janeiro: IBGE, 2020.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **PNAD Contínua 2018: outras formas de participação cultural**. Rio de Janeiro: IBGE, 2020

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **PNAD Contínua 2018: outras formas de participação cultural**. Rio de Janeiro: IBGE, 2020.