

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO**

Centro de Ciências Biológicas e da Saúde – CCBS

Programa de Pós-Graduação em Ecoturismo e Conservação – PPGEC

Mestrado Profissional em Ecoturismo e Conservação

**“Agora vocês estão na favela comigo”: relatos e reflexões acerca de experiências  
virtualizadas de turismo**

**BERNARDO DE LA VEGA VINOLO**

**RIO DE JANEIRO**

**2022**

**BERNARDO DE LA VEGA VINOLO**

**“Agora vocês estão na favela comigo”: relatos e reflexões acerca de experiências  
virtualizadas de turismo**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ecoturismo e Conservação (PPGEC) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), como requisito para a obtenção do título de Mestre em Conservação e Ecoturismo.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Camila Maria dos Santos Moraes.

**Banca Examinadora:**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Camila Maria dos Santos Moraes,  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO  
Orientadora**

---

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Maria Amália Silva Alves de Oliveira  
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO**

---

**Prof.<sup>o</sup> Dr. Bernardo Lazary Cheibub  
Universidade Federal Fluminense – UFF**

**RIO DE JANEIRO**

**2022**

## AGRADECIMENTOS

Durante o processo de confecção deste trabalho tive apoio e confiança de diversas pessoas a nível profissional e pessoal. A estas pessoas, que fazem parte da minha íntima história acadêmica, e que contribuíram de diversas maneiras diretas e indiretas, deixo aqui o meu mais sincero e profundo agradecimento.

À minha amada mãe, Nádia, que não se encontra mais conosco em corpo físico. Mãe, gostaria muito que visse de perto todo o processo, conquistas e, por que não, desafios, pelos quais estou passando. Gostaria muito de ouvir o que tem a dizer. Sinto sua falta todos os dias. Obrigado por me ajudar a ser a pessoa que me tornei. Você segue viva em mim, em meus pensamentos, em meu amor e em minhas melhores lembranças.

À minha querida avó, Nadiege, que partiu em decorrência de complicações da Covid-19. Passamos tanto tempo distante por questões frívolas e efêmeras. Gostaria de ter tido mais tempo com você quando voltamos a nos encontrar. Sempre soube que, apesar do Alzheimer, você sempre me reconheceu e me tratou com muito carinho e amor. Torço para que um dia possa reencontrá-la e conversar com você novamente.

Ao meu querido avô, Alfredo, a quem tenho profunda admiração e carinho. Nossos laços sempre foram especiais para mim. Agradeço por todo o zelo e carinho que tem por mim, sempre me apoiando. Sou muito grato por tê-lo em minha vida.

Ao meu querido pai, Francisco, com o qual felizmente me reaproximei nos últimos anos. Agradeço por toda compreensão, apoio e conversas sinceras. Por me permitir conhecê-lo melhor a cada dia, e por me apoiar em minhas decisões de carreira e acadêmicas. Tê-lo comigo traz mais serenidade à minha vida.

À minha querida tia, Priscila, por ter estado próxima de nós nos últimos anos, nos alegrando com sua luz e bom humor. Sua alegria e positividade torna tudo mais divertido e leve. Tê-la comigo traz mais felicidade à minha vida.

Aos meus irmãos, Nadine, Jennifer e Diego, por estarem sempre ao meu lado em todos os momentos. Por terem zelado pela nossa saúde, nosso amor, nossa casa, nossa família, junto comigo. Por serem as pessoas com as quais me sinto mais livre, feliz, verdadeiramente eu. Por serem tão chatos e implicantes, e por me permitirem ser o mesmo com vocês. Quero-os sempre comigo, seja em corpo, alma e espírito.

Ao meu companheiro, Rafael, que me proporcionou os momentos de maior amor e ternura nos últimos anos. Você é um dos melhores presentes que a vida me deu. Seu companheirismo, amizade e amor foram e são essenciais para a minha caminhada. Sou grato, todos os dias, por ter você comigo. O mundo é um lugar indubitavelmente melhor com você.

Aos meus companheiros de mestrado, com os quais criei laços para além da academia. Em nenhum momento senti, em nossos debates e trabalhos em conjunto, competição ou críticas não construtivas. Sempre formamos um grupo de escuta ativa, participativa, sensível, empática. Sou muito grato por ter entrado nessa turma com vocês. Especial agradecimentos à Camila, Annika e Tamires, com as quais cultivo vínculos de amizade e pelas quais tenho grande carinho e admiração. Caminhar com vocês é um grande prazer.

A todos os professores do mestrado, especialmente Camila Moraes, Bruno e Daniel, por serem tão excelentemente bons na didática, na docência, nas trocas, na compreensão. Aos que não tive a oportunidade de ter aulas, igualmente agradeço pelas ricas trocas que tivemos, em especial às professoras Maria Amália e Luiza. Esse programa me transformou academicamente, pessoalmente e profissionalmente. Sou muito feliz por essa escolha.

À equipe do Projeto *Lockdown Stories*, Camila, Juliana, Fabian e Isabela, pelo trabalho lindo que realizamos e por propiciarem um ambiente sempre participativo, leve e empático.

Este grupo de pesquisa é, sem dúvida, um dos locais em que mais sinto à vontade para atuar. Espero poder estar com vocês em cada vez mais projetos futuros.

Aos articuladores e guias locais das favelas com quais trabalhamos durante todo o período do projeto e além, em especial à Marcia, Firmino e Cosme, com quem mantive trocas constantemente. Vocês mudaram minha visão de mundo. Para além do trabalho externo que realizamos, o interno que causaram em mim me modificou de maneiras indescritíveis. Agradeço por todo carinho, abertura e confiança em mim e no nosso trabalho. Estar com vocês foi um enorme prazer, do qual visio continuar a usufruir. Muito obrigado.

Aos integrantes desta banca, Maria Amália, Bernardo e João, por terem aceitado participar e contribuir para a minha defesa de dissertação. Espero que a leitura tenha sido agradável e agregadora.

Agradecimento especial à minha orientadora e professora Camila Moraes por ter me apoiado, auxiliado e estado ao meu lado em todo processo apresentado neste trabalho. Sempre me senti extremamente à vontade para colocar minhas ideias, dúvidas, visões de mundo e dificuldades com você. Sua compreensão, atenção e carinho foram essenciais para que eu concluísse esse trabalho. Digo, sem sombras de dúvida, que trabalhar com você tem sido umas das melhores experiências da minha vida acadêmica e profissional. Sinto muito orgulho de tê-la como orientadora. Muito obrigado por sempre me estimular e confiar no meu trabalho, e por ter aceitado me conduzir nesse processo. Que este seja o primeiro de muitos trabalhos que virão.

## RESUMO

Em virtude da pandemia da COVID-19, atividades turísticas foram paralisadas visando promover a segurança dos visitantes e dos visitados. Em meio ao cenário de isolamento social, tornaram-se ainda mais relevantes alternativas de acesso a lugares, pessoas e plataformas de entretenimento e mobilização de pautas. Como resultado, houve um aumento na oferta e diversidade de formatos de experiências turísticas e mobilidades baseadas no meio virtual. O objetivo deste estudo é debater acerca do uso potencial de plataformas de turismo virtual e de mídias sociais na mobilização de pautas, pessoas e territórios no contexto do turismo de base comunitária. Para isso, iremos (1) explorar os diferentes formatos e ofertas de produção de experiências turísticas virtuais nacionais e estrangeiras; (2) analisar as narrativas e mobilidades de articuladores locais de turismo de base comunitária em favelas a partir de visitas virtuais, e (3) examinar o uso de mídias sociais como ferramenta de mobilização de trajetórias e pautas raciais, sociais e territoriais atreladas ao turismo de base comunitária. Nesse contexto, exploramos os diferentes formatos e ofertas de produção de visitas virtuais, com detalhamentos sobre seus benefícios, limitações e perspectivas futuras, além de exemplos práticos de como podem ser aplicados. Em seguida, analisamos dois estudos práticos do turismo e da mobilidade virtual na mobilização de pautas e territórios com articuladores locais de favelas turísticas do Rio de Janeiro. Ambos os estudos foram realizados no contexto do isolamento social durante a pandemia da COVID-19, no formato de *tour* virtual e *live* em mídias sociais. Observamos que, durante o período pandêmico, houve um aumento na oferta e na demanda de experiências turísticas virtuais, buscando ampliar o acesso ao entretenimento e lazer, patrimônios ambientais e culturais, ferramentas educativas, e mobilidades de pessoas e territórios. Paralelamente, observamos uma ampliação nos formatos das experiências virtuais, produzindo novas formas de interagir e estar presente no ciberespaço. As mobilidades promovidas e analisadas neste estudo apontaram para a importância do acesso às micro-mobilidades tecnológicas para ofertar, no caso do guia da experiência turística, e para acessar, no caso do turista virtual, mobilidades virtuais, em um panorama de crescente uso de tecnologias móveis. Além disso, evidenciou o papel de destaque do guia no olhar do turista, visto que o olhar do visitante está condicionado ao que fora planejado para mostrá-lo, possibilitando, também, desdobramentos como o efeito da “compulsão por proximidade”. Por fim, mostrou a eficácia das experiências virtuais na mobilização das favelas, em especial no período pandêmico, mantendo suas pautas em constante movimento. Concluímos que experiências turísticas virtuais desempenharam papel importante na mobilidade de guias e visitantes em torno de patrimônios, narrativas e territórios durante o período pandêmico. Adicionalmente, que seus benefícios possibilitam sua permanência e desenvolvimento pós-pandêmico, se consolidando como forma alternativa e complementar de “turistar” e acessar patrimônios, pessoas e narrativas através do ciberespaço.

**Palavras-chave:** Turismo virtual. Turismo de base comunitária. Mobilidades desiguais. Mobilidades virtuais. COVID-19.

## ABSTRACT

Due to the COVID-19 pandemic, tourism activities were paralyzed in order to allow safe conditions for visitors and hosts. In the scenario of social isolation, alternative ways to access places, people, entertainment and mobilize agendas have become even more relevant. As an effect, there was an increase in the offer and format diversity of touristic and mobility experiences based on the virtual domain. This study aims to discuss the potential use of virtual tourism and social media in mobilizing agendas, people and narratives in the context of community-based tourism. Therefore, we will: (1) explore the different formats and offers provided by national and foreign virtual tourism initiatives, (2) analyze the narratives and mobilities of local community-based tourism articulators in favelas through virtual tourism, and (3) examine the use of social media as a tool for mobilizing racial, social and territorial trajectories and agendas linked to community-based tourism. In this context, we explore the different formats and offers of virtual tours, with details on their benefits, limitations and future perspectives, as well as practical examples of how they can be applied. Then, we analyze two virtual tourism and mobility studies towards social and territorial agendas with local articulators of favelas in Rio de Janeiro. Both studies were conducted in the context of social isolation. During the pandemic, we observed an increase in the supply and demand for virtual tourism experiences, seeking to expand access to entertainment, environmental and cultural heritage, educational tools, and mobility of people and territories. At the same time, we observed an increase in virtual experiences format, producing new ways of interacting and being present in cyberspace. The mobilities promoted and analyzed in this study pointed to the importance of one accessing technological micro-mobilities to offer experiences, in the case of the tourist guide, and to access, in the case of the tourist, in a scenario of increasing use of technological tools. In addition, it highlighted the guide's central role in promoting the tourist's gaze, since the visitor's perspective is conditioned to what was previously planned. Finally, it showed the effectiveness of virtual experiences in mobilizing favelas, especially in the pandemic period, keeping their agendas in constant movement. We conclude that virtual tourism experiences played a fundamental role in the mobility of guides and visitors around heritage, narratives and territories during the pandemic period. Additionally, its benefits allow its permanence and post-pandemic development, solidifying it as an alternative and complementary way of "touristing" and accessing people and narratives through cyberspace.

**Keywords:** Virtual tourism. Community-based tourism. Unequal mobilities. Virtual mobilities. COVID-19.

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

ABIH-RJ – Associação de Hotéis do Rio de Janeiro

EMBRATUR – Agência Brasileira de Promoção Internacional do Turismo

OMT – Organização Mundial do Turismo

ONG – Organização Não Governamental

TBC – Turismo de Base Comunitária

FECOMERCIO – Federação do Comércio de Bens, Serviços e Turismo

MMA – Ministério do Meio Ambiente

MUF – Museu de Favela

Setur-RJ – Secretaria de Estado de Turismo

SESC – Serviço Social do Comércio

REGUA – Reserva Ecológica de Guapiaçu

## SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS .....	3
1. INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Objetivos .....	16
1.1.1 Objetivo geral.....	16
1.1.2 Objetivos específicos .....	16
1.2 METODOLOGIA.....	17
1.2.1 Referencial teórico-metodológico .....	19
2. CAPÍTULO I: EXPERIÊNCIAS TURÍSTICAS VIRTUAIS: CONCEITOS, EXPERIÊNCIAS E APLICAÇÕES.....	23
2.1 Introdução .....	23
2.2 Experiências turísticas virtuais: conceitos, categorias e aplicações.....	25
2.2.1 Bases de dados sobre turismo e mobilidades virtuais .....	29
2.2.2 <i>Google Arts and Culture</i> : experiências virtuais através de acervos e patrimônios mundiais digitalizados.....	29
2.2.3 <i>Lockdown Stories Project</i> : experiência de iniciativa internacional de mobilização virtual de favelas cariocas.....	31
2.2.4 O museu vai à escola: experiências de mediações presenciais de acervos virtuais em ambiente de ensino não-formal.....	32
2.2.5 Turismo virtual no Brasil, <i>Airbnb experience</i> e <i>Heygo</i> : experiências turísticas online com moradores locais.....	35
2.2.6 <i>Rio Innovation Week</i> : pensando estratégias e perspectivas tecnológicas para o Turismo Virtual no Brasil.....	38
2.3 Considerações finais .....	41
3. CAPÍTULO II: FAVELA VIRTUAL <i>TOUR</i> : SOBRE MOBILIDADES TURÍSTICAS EM FAVELAS NO CONTEXTO DA PANDEMIA DE COVID-19 .....	44
3.1 Abertura do <i>tour</i> virtual na Rocinha .....	44
3.2 Antes de começar o nosso <i>tour</i> virtual.....	46
3.3 Começando os nossos <i>tours</i> : as infraestruturas materiais conectadas e os entes em movimento.....	48
3.3.1 <i>Tour</i> Virtual Rocinha .....	48
3.3.2 <i>Tour</i> Virtual Providência.....	50
3.3.3 <i>Tour</i> Virtual Santa Marta.....	53
3.3.4 <i>Tour</i> no Pavão, Pavãozinho e Cantagalo.....	54
3.4 Considerações Finais .....	56
4. CAPÍTULO III: MOBILIDADES VIRTUAIS COMO FERRAMENTA PARA MOBILIZAÇÃO DE PAUTAS SOCIAIS E RACIAIS – UM BREVE RELATO	

ANALÍTICO DA AÇÃO TRAJETÓRIAS NEGRAS EM FAVELAS DO RIO DE JANEIRO NO SESC MADUREIRA.....	60
4.1 Introdução .....	60
4.2 Revisão bibliográfica .....	62
4.2.1 Turismo social, turismo de base comunitária e ecoturismo .....	62
4.2.2 Mobilidades desiguais e o acesso a espaços, conhecimentos e narrativas.....	64
4.2.3 Mobilidades turísticas em pandemia: efeitos, alternativas e o mundo virtual .....	65
4.3 Metodologia.....	66
4.4 Resultados e discussão.....	67
4.4.1 Trajetórias negras no Cantagalo .....	67
4.4.2 Trajetórias negras na Providência.....	71
4.4.3 Trajetórias negras na Rocinha .....	73
4.5 Considerações finais .....	75
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	77
6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	79

## 1. INTRODUÇÃO

O ecoturismo emergiu na década de 1980 como um meio de reconstituir o elo do ser humano com o ambiente natural e fugir do dia a dia urbano (BRASIL, 2010). Este segmento de atividade turística sustentável é proposto como um instrumento de sensibilização para a conservação de áreas naturais a partir de uma abordagem de proteção ao patrimônio ambiental e cultural local (PINHEIRO et al., 2010). No Brasil, o conceito foi incorporado pela Agência Brasileira de Promoção Internacional do Turismo (EMBRATUR) em parceria com o Ministério do Meio Ambiente (MMA) a partir do documento “Diretrizes para uma Política Nacional de Ecoturismo”, que estabelece parâmetros básicos para implementação de uma política de incentivo ao ecoturismo (BRASIL, 1994).

Durante a *World Ecotourism Summit 2002*, a Organização Mundial do Turismo (OMT) definiu o ecoturismo como ramo do turismo cujas atividades possuem as seguintes características: (1) todas as formas de turismo baseadas na natureza em que a principal motivação dos turistas é a observação e valorização da natureza, bem como as culturas tradicionais predominantes nas áreas naturais; (2) que contenham recursos educacionais e de interpretação; (3) que geralmente, mas não exclusivamente, sejam organizadas por operadores turísticos especializados para pequenos grupos, e que os parceiros provedores de serviços nos destinos tendam a ser proprietários de pequenos negócios locais; (4) que minimizem os impactos negativos sobre o ambiente natural e sociocultural, e (5) que apoiem a manutenção de áreas naturais que são utilizadas como atrativos de ecoturismo (WORLD TOURISM ORGANIZATION, 2002).

Sob esta ótica, a natureza e seus mantenedores – como comunidades locais – se tornam um produto a ser consumido, ainda que de maneira sustentável, e cujos bônus são revertidos para a sua própria manutenção (SILVA, 2013). Segundo Cavalcanti (2019), no desenvolvimento ecoturístico:

[...] deve ocorrer um predomínio de sistemas ambientais que mantenham fundamentalmente os processos ecológicos, os sistemas vitais essenciais e a diversidade natural; a difusão de formas de aproveitamento racional dos recursos, baseados na apropriação social da natureza e a manutenção do patrimônio natural e cultural, para potencializar a assimilação de adequados níveis de cultura ambiental (CAVALCANTI, 2019, p. 250).

Adicionalmente, para entender a dimensão e capilaridade do ecoturismo, é importante analisar não somente a sua origem, mas também seus desdobramentos e derivados, como o Turismo de Base Comunitária (TBC). Segundo Neiman (2022), uma vez consolidado em meio a um contexto de crescente debate em torno do ambientalismo e da proposição de um tripé da

sustentabilidade – dimensões social, econômica e ambiental, o ecoturismo apresentou subdivisões que representam, em maior ou menor proporção, os elementos do tripé que o sustenta. Nesse sentido, o desenvolvimento de derivações que se desviaram da proposta inicial produziu, em certa medida, o efeito oposto: ao não envolver a comunidade local, propiciou a segregação social e a espetacularização das manifestações culturais. Em resposta a este desbalanço, desenvolveu-se o TBC, ramo do ecoturismo que visa resgatar o protagonismo comunitário no desenvolvimento do turismo em seus domínios territoriais, como ocorre em comunidades tradicionais, rurais, e em territórios de favela, objeto empírico de análise neste trabalho.

A tendência de turistas em visitar áreas naturais em todo mundo em busca de experiências que os façam valorizar e compreender a natureza se intensificou nas últimas décadas, tendo sido observado o surgimento constante de novas organizações de promoção de ecoturismo em diversos países, assim como um aumento no número de pesquisas e produções bibliográficas (BEALL et al., 2021; KHANRA et al., 2021; WORLD TOURISM ORGANIZATION, 2022). Para Neiman e Mendonça (2000), o interesse por esses territórios emergiu à medida em que a extensão das áreas naturais vem sendo reduzidas. Para os autores, não se trata de um fenômeno cultural isolado, mas sim uma preocupação coletiva decorrente do desaparecimento de ambientes e espécies silvestres. É, portanto, uma busca pelo aprofundamento das relações com os elementos naturais, pela manutenção do vínculo com a natureza, e pela percepção de si mesmo e do que reside ao seu redor.

No contexto socioambiental brasileiro, as Unidades de Conservação (UCs) são os grandes expoentes desta atividade turística. Estes territórios são buscados com diversos objetivos, como para fins de religião e espiritualidade (*e.g.* a natureza como uma divindade, como um intermediário do divino ou ferramenta para autoconhecimento), recreativos (*e.g.* pela sua beleza cênica) e científicos (*e.g.* pesquisa, reconhecimento de espécies e processos biogeoquímicos). Uma vez nela e com ela, podemos reformular questões de individualidade nos processos coletivos, além de proteger espécies de plantas, animais e culturas locais que, por sua vez, atuam na própria transformação da sociedade (NEIMAN; MENDONÇA, 2000).

Urry (1995) há mais de duas décadas já argumentava que o ecoturismo seria a maior indústria de turismo do mundo no século 21 e que, com ela, viriam grandes consequências ambientais e sociais – que reforçariam ainda mais a busca de novas áreas “intocadas” para o ecoturismo. Isto porque, segundo o autor, o turismo é também conceituado como consumo visual da paisagem. Com o aumento da importância do consumo visual na contemporaneidade, muitos locais são buscados com o objetivo estético, em vez de ético, tornando-os, muitas vezes,

em destinos fotográficos. Em estudo realizado por Beall et al. (2021) acerca da motivação do ecoturista, os autores apontam para a grande importância das mídias sociais na popularização de destinos ecoturísticos. Nesse sentido, argumentam que o apelo turístico midiático dessas áreas representa uma ameaça potencial aos benefícios e práticas do ecoturismo, visto que atraem turistas que buscam o consumo visual da paisagem, e que não necessariamente estão alinhados aos valores que a constituem.

Somado a grande capacidade de mobilidade entre territórios e às inerentes transformações no ambiente turístico, especialmente em locais de turismo de massa, o ecoturismo pode artificializar ou desestruturar o ambiente natural e/ou a comunidade local, pois nem sempre consegue ser fiel às suas fundações no desenvolvimento sustentável. Neger (2020), ao compilar variadas experiências ecoturísticas ao redor do globo, mostra que em grande parte delas a sustentabilidade econômica não foi atingida, produzindo atividades desassociadas dos preceitos iniciais do ecoturismo – seja por falta de subsídios, infraestrutura precária ou conversão em turismo de massa. Portanto, se toda a população mundial buscar ter experiências recorrentes com o ecoturismo, este conseguiria se manter verdadeiramente sustentável para as comunidades locais e as áreas naturais?

Esse questionamento conflita com definições e percepções que sociedades possuem sobre conservação. Segundo Urry (1995), há pelo menos três tipos de conservação. A “conservação cultural” busca conservar modos de viver de um grupo particular que reside numa área específica, como de comunidades tradicionais. Por outro lado, a “conservação científica”, visa conservar de acordo com o pensamento científico da importância de uma determinada área. Muitas vezes, são locais com apelo turístico reduzido por não serem, para muitos, visualmente agradáveis, como alagadiços. Por fim, a “conservação estética”, atrelada à beleza cênica, e muitas vezes dissociada de valores conservacionistas. Há casos, por exemplo, em que pouco importa se a floresta está vazia, ou se as dinâmicas de uso do solo não são sustentáveis. A paisagem é o que importa. Não coincidentemente, são áreas com grande propensão a terem impactos ambientais. Adicionalmente, o autor argumenta que:

É muito difícil implementar políticas que induziriam um grande número de pessoas a não viajarem para lugares por conta das consequências ambientais indesejáveis. Elas sabem da quantidade de outras pessoas que já estão a caminho de qualquer ambiente específico. E elas também sabem que se esperarem mais tempo, o ambiente em questão pode ter sido totalmente destruído, direta ou indiretamente por meio da construção de locais aparentemente inventados de "autenticidade encenada" (URRY, 1995, p. 192).

Consequentemente, torna-se um desafio não somente promover e auxiliar o desenvolvimento de atividades ecoturísticas alinhadas aos seus ideais sustentáveis, mas como também viabilizar um acesso democrático, porém consciente, desses territórios. Nesse sentido, ferramentas tecnológicas aprimoradas durante a pandemia do novo coronavírus (COVID-19) podem servir como pontos de reflexão de novos modos de “turistar”, além de promover a utilização contextualizada das mídias sociais e plataformas de turismo virtual na visibilidade de atividades ecoturísticas; na ampliação do acesso, de maneira virtual, a esses territórios; na conservação, através da digitalização, de seus acervos e patrimônios, e na mobilização e sensibilização das pautas que os mantêm.

Durante o período pandêmico, atividades turísticas foram paralisadas visando promover a segurança dos visitantes e dos visitados (BURINI, 2020). Em meio ao panorama de isolamento social, insegurança sanitária e instabilidade emocional, tornaram-se ainda mais relevantes instrumentos de entretenimento e de mobilização de pautas sociais e ambientais (CHEIBUB; FREITAS, 2020), mitigando os impactos na saúde mental da população em decorrência da doença, do isolamento social e da crise financeira (USHER et al., 2020). Nesse contexto, o turismo virtual destaca-se como uma possibilidade de visitar outros territórios remotamente, e de mobilizar seus discursos e cenários, ainda que de modo restrito, em segurança (IGUMAN, 2020; STANKOV et al., 2020; MORAES et al., 2021).

Para Anesa (2020), o panorama de crise decorrente da pandemia representou uma “oportunidade” de refinamento das plataformas de visitas e encontros virtuais – e para a reflexão sobre novas mobilidades virtuais, assim como para uma mudança de paradigma de acesso a patrimônios culturais e ambientais. Portanto, uma janela de oportunidade para pesquisa e desenvolvimento de novas plataformas e ofertas de turismo virtual, que permitiria novos fluxos móveis de pessoas, locais e ideias. A autora enfatiza, contudo, que experiências turísticas virtuais não vêm em substituição às físicas, mas para constituir uma alternativa complementar de acesso, seja no período durante ou pós-pandemia.

O turismo virtual, no âmbito da realidade virtual, refere-se a uma experiência imersiva e interativa baseada em imagens gráficas geradas por tela na qual o usuário experimenta uma sensação de presença cibernética (RIBEIRO; ZORZAL, 2011; RODRIGUES; PORTO, 2013). Museus, patrimônios culturais, parques naturais e outras organizações utilizam esta ferramenta para permitir que usuários experimentem remotamente seus territórios. As experiências de *tour* virtual resultam de avanços tecnológicos que revolucionaram a indústria do turismo e que promovem uma ampla diversidade de oportunidades para mobilidades virtuais, atendendo a demandas de indivíduos, comunidades e organizações de adotar novas ferramentas digitais para

produzir, trocar, acessar e compartilhar experiências, especialmente durante o isolamento social (ANESA, 2020).

Inicialmente, a prática do turismo virtual esteve atrelada às exposições virtuais, cujos acervos foram digitalizados com o objetivo primário de preservação patrimonial (NASCIMENTO, 2010). Posteriormente, estes espaços foram utilizados como fontes de pesquisa, deleite cultural, reflexão de valores estéticos, históricos e sentimentais, e até mesmo como ferramenta de fortalecimento de identidades locais, visto que são espaços de memória que correspondem a monumentos, festividades e assim por diante (NORA, 1993; RUDEK, 2017). Ao longo dos anos, foram desenvolvidos novos formatos, associando-se a patrimônios ambientais e culturais internacionais e regionais, como em comunidades locais, em uma perspectiva de ecoturismo virtual ou e-ecoturismo. A partir disso, vem se consolidando como alternativa turística para se conectarem a esses locais, notar e compreender sua existência, e mobilizar as causas que o mantêm (NEVES et al., 2020; HOSSEINE et al., 2021).

Ao expandir as fronteiras do físico, visitas virtuais funcionam também como instrumento metodológico didático-inclusivo, facilitando o acesso a patrimônios de modo digital (CUSTÓDIO et al., 2013; RUDEK, 2017). Nessa perspectiva, pessoas de qualquer localidade podem visitar acervos de importância nacional, como coleções do Museu da República e do Museu Nacional/UFRJ – instituições localizadas na região metropolitana do Rio de Janeiro, área socioespacialmente distante de grande parte da população. Portanto, a oferta de visitas virtuais pelos seus acervos amplia a capacidade de acessá-los e de criar identificação com esses lugares históricos. No caso do Museu Nacional, possibilita acessar coleções já extintas, abordando aspectos da memória e do contexto político e científico.

Além de promover conservação ambiental, patrimônios naturais contribuem para a compreensão de dimensões sociais, como no caso do Parque Nacional da Tijuca (RJ). Atualmente o parque mais visitado no país, possui importância religiosa, artística, histórica, ambiental e social (ICMBIO, 2008; 2022). Como a realidade socioeconômica do país impede o amplo acesso ao seu território, a possibilidade de conhecê-lo virtualmente seria uma alternativa de acesso. Ademais, a visita virtual permite experiências menos prejudiciais ao meio ambiente, especialmente no caso de regiões de acesso restrito devido à fragilidade do ecossistema e riscos acentuados à perturbação da biodiversidade, salvaguardando dinâmicas naturais locais (DEWAILLY, 1999; GUTTENTAG, 2010; TUSSYADIAH et al., 2018).

Entretanto, segundo o TurisGuia do TurisData (2022), base de dados sobre os estudos sobre turismo e das mobilidades, há no momento somente cinco *tours* virtuais ambientais no país: Amazônia Adentro: uma experiência de realidade virtual pela floresta (1); Jardim Botânico

de São Paulo (2); Biomas do Brasil - Rio+20 (3); Projeto Guapiaçu, da Reserva Ecológica de Guapiaçu (4) e Instituto Inhotim (5). No Projeto Era Virtual, iniciativa que cria visitas virtuais em museus e acervos, há somente um *tour* com temática ambiental: Águas do Rio Grande, MG. A ausência de UCs públicas de quaisquer níveis – a Reserva Ecológica de Guapiaçu é uma Organização Não Governamental (ONG) – é um fator que chama a atenção nas ofertas de ecoturismo virtual, além do fato de que todas são iniciativas pré-pandemia. Sendo assim, os ambientes naturais mais visitados, de uso público e presentes na memória histórica coletiva carecem de iniciativas virtuais de acesso, cenário que não se modificou mesmo após período pandêmico. Nas palavras de Neiman e Mendonça (2000):

[...] devemos alertar para o fato do ecoturismo poder se tornar uma atividade com dinâmica própria, capaz de proporcionar experiências de resgate muito significativas para os indivíduos e para a sociedade, e que esse enorme potencial pode estar sendo desperdiçado (NEIMAN; MENDONÇA, 2000, p. 107).

Portanto, entendemos que a escassez de iniciativas de acesso virtual reduz a capacidade dessas áreas de prover experiências educativas e de reflexão de valores, funções contempladas na modalidade presencial e virtual do ecoturismo (NEIMAN; MENDONÇA, 2000). Essas ferramentas podem auxiliar na conservação e educação patrimonial e ambiental ao motivar o momento de exploração, interpretação e apropriação, e potencialmente estimular cidadãos a visitarem o local presencialmente quando tiverem oportunidade, dialogando com a teoria da “compulsão por proximidade”, apresentada por Antony Giddens:

Compulsão por proximidade: a necessidade de os indivíduos se encontrarem em situação de copresença ou de interação face a face. As pessoas saem para ir a reuniões (...) porque situações de copresença (...) fornecem informação muito mais rica sobre como outras pessoas pensam e sentem-se e sobre sua sinceridade do que qualquer forma de comunicação eletrônica (...). A copresença dá acesso à parte do corpo que nunca mente, os olhos, as janelas da alma. (...) O contato visual em si sinaliza um grau de intimidade e confiança; os indivíduos copresentes envolvidos na interação monitoram continuamente os movimentos sutis dessa parte mais sutil do corpo (GIDDENS, 2005, p. 98).

Isto posto, o primeiro contato com esses locais pode servir como um estímulo inicial para que pessoas tenham vontade de presenciá-los, além de sensibilizá-las para suas demandas e restrições locais previamente. Esses efeitos podem ser extrapolados para regiões além do país, como para estudantes estrangeiros que poderão conhecer iniciativas comunitárias em favelas, possível através do *tour* virtual “Favelas do Rio de Janeiro”, disponível na plataforma *Google Arts & Culture*. Esse investimento pode retornar na forma de aumento pela procura destes destinos turísticos, trazendo benefícios econômicos, sociais, ambientais e pedagógicos, e no

fortalecimento e mobilização de suas narrativas em ambiente virtual (HOSSEINE et al., 2021; MORAES et al., 2021).

Tully (2020) observou um aumento no ritmo já em aceleração da demanda por visitas virtuais durante o período pandêmico e uma expansão nas ofertas de alternativas turísticas no ambiente virtual, seja para fins didáticos (ITV, 2020), de entretenimento (VIEIRA, 2021) ou turísticos (HOSSEINE et al., 2021). A partir disso, instituições ou grupos comunitários cujas experiências estão digitalizadas se tornaram mais acessíveis do que nunca, oferecendo, quase sempre gratuitamente, *tours*, palestras, vídeos, cursos e jogos (IGUMAN, 2020). Paralelamente, observou-se um aumento no uso de mídias sociais durante a pandemia, que apresentaram papel importante na mitigação dos efeitos do distanciamento social e na mobilização de pautas “minoritárias” cujas demandas foram invisibilizadas (HUSSAIN, 2020; WANGA et al., 2020; MASCIANTONIO, 2021). Esses aumentos estão intimamente relacionados a um crescimento *a priori* do domínio tecnológico e à expansão de iniciativas de digitalização de patrimônios e de acesso à internet nos últimos anos (ANESA, 2020).

Nesse panorama de contínua expansão de ofertas e demandas de atividades turísticas virtuais, este trabalho visa debater acerca da potencialidade do turismo virtual na mobilização de pautas, pessoas e territórios para fins turísticos, didáticos e de entretenimento para os visitantes, e como instrumento de reafirmação territorial e étnico-cultural para os visitados. Para isso, exploramos diferentes formatos de ofertas turísticas virtuais e analisamos experiências de pesquisa-intervenção em iniciativas de ecoturismo virtual. A partir do turismo de base comunitária, investigamos as micromobilidades de usuários e de articuladores locais em mobilizações virtuais de favelas turísticas do Rio de Janeiro, e debatemos sobre os benefícios, limitações e perspectivas futuras desse novo ramo turístico.

## **1.1 Objetivos**

### **1.1.1 Objetivo geral**

O objetivo geral deste estudo é debater acerca do uso potencial de plataformas de turismo virtual e de mídias sociais na mobilização de pautas, pessoas e territórios no contexto do turismo de base comunitária.

### **1.1.2 Objetivos específicos**

Esta dissertação será organizada em três capítulos em formato de artigos para publicação, cada qual com um objetivo específico:

- 1) Explorar os diferentes formatos e ofertas de produção de experiências turísticas virtuais nacionais e estrangeiras;
- 2) Analisar as narrativas e mobilidades de articuladores locais de turismo de base comunitária em favelas a partir de visitas virtuais;
- 3) Examinar o uso de mídias sociais como ferramenta de mobilização de trajetórias e pautas raciais, sociais e territoriais atreladas/pautadas ao turismo de base comunitária.

## 1.2 METODOLOGIA

Durante o mestrado, enquanto estudava sobre o histórico, caracterização e produção de iniciativas de Ecoturismo, questionava-me sobre o seu futuro, e sobre como a tecnologia pode, além de ampliar a democratização do acesso às áreas naturais, promover a visibilidade de narrativas de base comunitária. Este questionamento se aprofundou com a instalação da pandemia do novo coronavírus, que instaurou um cenário que me impossibilitava de “ecoturistar” eu mesmo, apesar de morar a uma quadra de uma Unidade de Conservação.

Neste contexto, minha perspectiva de “turistar” foi modificada quando participei de uma capacitação organizada pela minha orientadora, Profa Camila Moraes, acerca do Turismo Virtual, no segundo semestre de 2020. A capacitação voltada para líderes comunitários de favelas turísticas cariocas teve como objetivo auxiliá-los no planejamento e elaboração de visitas virtuais a partir de encontros semanais com profissionais e acadêmicos da área do turismo. Foram seis encontros em que tivemos a experiência de participar de *tours* virtuais elaborados por profissionais que já tinham vivência na área, e outros que estavam ainda iniciando. Iniciou-se, então, a minha jornada com o Turismo Virtual.

Este treinamento fazia parte da fase inicial de um projeto do Observatório do Turismo em Favelas coordenado pela Profa. Camila Moraes em parceria com pesquisadores de universidades britânicas – *University of Leicester* e *Bournemouth University* – com financiamento da *QR Global Challenges Research Fund (GCRF)* da *University of Leicester*. Intitulado de *Lockdown Stories (i.e. Histórias de Quarentena)*, o projeto consiste em uma iniciativa online que reúne as vozes de um grupo de coletivos e guias de turismo de favelas, promovendo o treinamento comunitário e lançando nas mídias sociais experiências de *tours* virtuais em favelas. Sua proposta é avaliar o impacto da pandemia no turismo em favelas, bem como encontrar alternativas para os moradores atuantes no turismo em favelas (*e.g.* visitas virtuais). Nestas visitas virtuais, guias e coletivos de seis favelas do Rio de Janeiro

compartilhariam suas histórias acerca da origem e história da favela, sobre o enfrentamento da COVID-19, seus impactos, e iniciativas locais que visam diminuir os malefícios da pandemia.

Terminado o período de treinamento, fui convidado pela professora para seguir contribuindo com o projeto como bolsista de apoio técnico junto à equipe de coordenação e aos articuladores locais das favelas. Motivado pela qualidade do trabalho que havia sendo realizado, pelo estímulo intelectual da iniciativa e pelo impacto social resultante, integrei à equipe. Durante o último trimestre de 2020 participei de reuniões periódicas com a equipe de coordenação e com os guias de turismo; auxiliei na produção de conteúdo de mídia para as redes sociais do projeto; na elaboração e divulgação de eventos online em plataformas nacionais e estrangeiras; na construção e tradução de conteúdo para o site oficial do projeto; atuei como apoio técnico em todas as seis visitas virtuais em favelas, além dos treinamentos individuais; e na confecção e análise dos questionários de avaliação das visitas virtuais do público e dos guias de turismo. Como produtos técnicos principais, destacam-se a página oficial do *Instagram*<sup>1</sup> e *Facebook*<sup>2</sup>, o website oficial do projeto<sup>3</sup>, seis visitas virtuais<sup>4</sup> e produções científicas que estarão presentes nesta dissertação.

A partir da experiência no projeto, optei por seguir pesquisando o Turismo Virtual, gerando desdobramentos secundários para meu questionamento inicial: como plataformas de turismo virtual e mídias sociais podem atuar na mobilização digital de agentes, territórios e narrativas do turismo de base comunitária?

As respostas para este questionamento foram sendo elaboradas no decorrer da minha trajetória com a virtualização dos debates socioambientais, raciais e territoriais, que se ampliou com a minha admissão no Serviço Social do Comércio do Rio de Janeiro (SESC RJ), Unidade Madureira, no primeiro semestre de 2021. Na instituição, passei a atuar no planejamento, elaboração e acompanhamento de programações educativas não-formais de divulgação científica, instrumentalização tecnológica e de educação antirracista, através da proposição de espaços virtuais para debates e troca de saberes. Havendo iniciado os trabalhos durante o período pandêmico, atuei com programações multilinguagem integralmente virtuais,

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.instagram.com/lockdownstoriestravel/?hl=pt-br>

<sup>2</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/StoriesLockdown>

<sup>3</sup> Disponível em: <http://lockdownstories.travel/>

<sup>4</sup> Disponível em: [https://www.facebook.com/watch/live/?v=422521845558784&ref=watch\\_permalink;](https://www.facebook.com/watch/live/?v=422521845558784&ref=watch_permalink;)  
[https://www.facebook.com/watch/live/?v=378070926630631&ref=watch\\_permalink;](https://www.facebook.com/watch/live/?v=378070926630631&ref=watch_permalink;)  
[https://www.facebook.com/watch/live/?v=380696856318642&ref=watch\\_permalink;](https://www.facebook.com/watch/live/?v=380696856318642&ref=watch_permalink;)  
[https://www.facebook.com/watch/live/?v=709781369919637&ref=watch\\_permalink;](https://www.facebook.com/watch/live/?v=709781369919637&ref=watch_permalink;)  
[https://www.facebook.com/watch/live/?v=120551349708782&ref=watch\\_permalink;](https://www.facebook.com/watch/live/?v=120551349708782&ref=watch_permalink;)  
[https://www.facebook.com/watch/live/?v=2721240828203919&ref=watch\\_permalink.](https://www.facebook.com/watch/live/?v=2721240828203919&ref=watch_permalink;)

especialmente voltadas para projetos institucionais de debate étnico-racial – trazendo, inclusive, a equipe de articuladores locais de favelas para realização de debates e visitas virtuais no SESC, com públicos e formatos diversificados.

A partir disso, inicio uma trajetória de ampliação e aplicação de conceitos, metodologias e fazeres tecnocientíficos aprendidos durante o mestrado profissional no meu ambiente de trabalho, em simultaneidade e consonância ao trabalho que realizo no meio acadêmico. Nesta dissertação, apresento os principais produtos referentes à pesquisa e aplicação do Turismo Virtual tendo como base os estudos das mobilidades no ciberespaço.

### 1.2.1 Referencial teórico-metodológico

Basear-nos-emos na fundamentação teórica-metodológica de Buscher e Veloso (2018) sobre os métodos móveis para compreender as dinâmicas envolvidas na idealização e no debate acerca do Turismo Virtual. A fundamentação dos autores se refere aos esforços de pesquisadores que trabalham dentro do “paradigma das mobilidades” (SHELLER; URRY, 2006) em desenvolver métodos para estudar as mobilidades no que se refere ao seu próprio movimento. Nesta abordagem, o foco não são somente as pessoas, as coisas e ideias que se movimentam, mas também o movimento em si. Segundo os autores, estes métodos não são “móveis” apenas porque servem para coletar dados sobre movimento, eles também são “móveis” porque nos ajudam a compreender as mobilidades em suas várias manifestações”.

O movimento e mobilidades que iremos focar neste estudo são o “mover-se e tornar-se” e “mover-se e comover-se”. Esta primeira modalidade se baseia na possibilidade de pesquisadores se moverem junto dos objetos e sujeitos de pesquisas sem estarem, de fato, “lá”. Um estudo de Laurier (2010) mostra como é possível o pesquisador estar junto ao objeto ou sujeito de pesquisa sem estar, fisicamente, junto a ele: visando entender o que acontece nas viagens rotineiras de automóvel do ponto de vista do passageiro, o pesquisador convidou os participantes de sua pesquisa a documentar suas viagens diárias de carro, como caronas, através de uma câmera instalada no automóvel. Assim, tanto o pesquisador quanto o participante-passageiro puderam “mover-se” com o que é móvel (neste caso, o carro), com a diferença que o pesquisador se moveu virtualmente, através das gravações da câmera, e não fisicamente. A partir disso, o pesquisador pôde estudar o tornar-se móvel, ainda que virtualmente, e o imóvel, ao estudar os passageiros e não o motorista. Em um exemplo prático, ao estar em uma visita virtual ou em uma *live*, torno-me “móvel” virtualmente, estando junto ao meu guia no local de

guiamento e vendo exatamente o que ele pretende me mostrar, no mesmo contexto espaço-temporal.

Na segunda modalidade, “mover-se e comover-se”, o pesquisador é afetado emocionalmente pela atmosfera, afetos e injustiças. Ao pesquisar os movimentos e, simultaneamente, apreender e sentir as emoções, afetos e sentimentos a eles associados, o pesquisador pode ter o ato de “comover-se” como método, inserindo seu próprio corpo no contexto pesquisado, e usando-o como “um veículo afetivo através do qual nós sentimos o lugar e o movimento e construímos geografias emocionais” (SHELLER; URRY 2006, p. 216). Segundo as autoras Buscher e Veloso (2018):

[...] o mover-se através e junto com os movimentos das emoções produzidas e explicitadas por tais efeitos discursivos leva a pesquisadora – e, esperamos, também seus leitores – a compreender mais profundamente os efeitos deletérios das palavras usadas para criar e significar ódios, desprezos e preconceitos, e os processos mesmos pelos quais tais emoções são não só manifestas, mas também “atreladas” a certos grupos e figuras humanas via esses processos simbólico-metafóricos que são nada mais do que construções imaginadas sobre o valor relativo de indivíduos, grupos e até sociedades inteiras (BUSCHER; VELOSO, 2018, p. 146).

Tomo como exemplo a experiência no projeto *Lockdown Stories*, no qual foram relatadas narrativas de injustiça sociais, desigualdade, histórias de violência, desequilíbrio ambiental e de preconceito étnico-racial. Como pesquisador, comovi-me, simpatizei-me, indignei-me. Apreendi seus sentimentos, lutas, visões de mundo. Por fim, inspirei-me. Um sentimento que simboliza uma grande contribuição dessa mobilidade virtual, a de motivar as pessoas a serem mais sensíveis e interessadas no bem comum (BUSCHER; VELOSO, 2018), tanto nós, da equipe de coprodução, quanto os convidados e turistas virtuais.

Adicionalmente, utilizaremos os estudos em mobilidades turísticas de Sheller e Urry (2004) sob a ótica de Allis, Moraes e Sheller (2020) para discutir a constante construção dos espaços turísticos, sejam estes físicos ou virtuais, debatendo sobre nossa ação nestes espaços e suas consequências. Para os autores, os lugares turísticos são feitos e refeitos a todo o instante a partir das mobilidades e interferências de pessoas, imagens, contextos. A criação de uma atmosfera sinérgica entre os fatores que compõem estes locais possibilita o desejo e o movimento de ir ao seu encontro.

Uma vez que o encontro ocorre, há mobilizações a respeito de memórias, performances, gêneros, corpos, emoções, energias que perduram naquele espaço-tempo – ou podem se perpetuar indeterminadamente, no caso de experiências gravadas. Como consequência, os significados daquele ambiente não foram nem serão os mesmos de modo indefinido. Ao mesmo tempo, o próprio turismo produz mazelas sociais e ambientais resultantes de sua própria

estrutura, o que o obriga a se repensar, reagir, reestruturar. Neste aspecto, as mobilidades globais pressupõem um crescimento da reflexividade do turismo, em um sistema que seja capaz de monitorar, avaliar e desenvolver o seu potencial. Para isso, demanda-se uma identificação dos processos sociais e ambientais que o possibilitam, com seus contornos históricos, culturais e geográficos.

Nesse aspecto, o turismo se potencializa como um objeto de reflexão e desenvolvimento que possibilita o protagonismo de causas, narrativas, comunidades e ambientes quando seu planejamento e gestão são feitos por aqueles que o integram. Por exemplo, organizações comunitárias adquirem visibilidade a partir do Turismo de Base Comunitária. Sendo assim, o fenômeno turístico transforma lugares, visitantes, e visitados, impactando na criação de lugares fantasiados e realidades físicas e virtuais. Esta transformação é resultado de uma mobilidade incessante de pessoas com lugares em que ambos não são fixos, mas dinâmicos, em movimento, em mutação e construção.

No entanto, com a emergência da pandemia do novo coronavírus, as dinâmicas das mobilidades turísticas mudaram de feição. Primeiramente, elas evidenciam as mobilidades como elementos centrais do nosso modo de viver atual. Em seguida, expõem uma necessidade de reflexão, reforma e recuperação do caminho turístico cujo trajeto pretérito contribuiu para a chegada do cenário em que estamos. Por fim, nos mostrou o quão relevante é o seu papel em manter acesa agendas ambientais e sociais, que não podem e não irão ser apagadas, especialmente durante a pandemia. Mas como se mover sem poder sair de casa?

O pesquisador John Urry, ao questionar-se sobre o futuro das cidades, sugeriu quatro categorias possíveis para o futuro da civilização (URRY, 2016). São estas: a *fast mobility city* (cidade de rápida mobilidade), *digital city* (cidade digital ou virtual), *fortress city* (cidade fortificada) e *liveable cities* (cidades sustentáveis) (MORAES, 2018). No panorama em que vivemos atualmente, podemos pensar no futuro a partir do seu desenho da cidade digital. Na cidade digital, o movimento físico de pessoas e objetos seria substituído por meios de comunicação e experiências digitais, que são mais baratos, rápidos e sustentáveis. Além disso, são também menos arriscados e restritos, podendo ser mais acessíveis.

Estes lugares digitais seriam locais de performances virtuais de turistas, guias e anfitriões, com experiências de realidade virtual. Apesar de sabermos que o movimento para essa proposta de cidade já vinha crescendo nas últimas décadas, sua velocidade aumentou durante a pandemia, ganhando centralidade nas discussões sobre o futuro do turismo e até mesmo das sociedades contemporâneas.

Nesse contexto, os lugares ecológicos, territórios sociais e narrativas pessoais ganham mais uma alternativa de visitaç o, de encontro e de visibilidade a partir da mobilidade virtual – seja a partir de plataformas virtuais espec ficas para tal proposta, ou atrav s das m dias sociais tradicionais. Tal alternativa, al m de ser mais acess vel em termos espaciais e socioecon micos,   tamb m mais sustent vel para o meio ambiente, especialmente no que se refere aos lugares ecológicos, uma vez que economiza carbono, reduz impactos f sicos da visitaç o e diminui os dist rbios causados   biodiversidade.

## 2. CAPÍTULO I: EXPERIÊNCIAS TURÍSTICAS VIRTUAIS: CONCEITOS, EXPERIÊNCIAS E APLICAÇÕES<sup>5</sup>

### 2.1 Introdução

Edificações e plantações em meio a fragmentos florestais que parecem ser do bioma Mata Atlântica. É um dia de sol claro, sem nuvens no céu. Há sementeiras, viveiros, uma sementeira. Todos devidamente sinalizados. Ouço várias espécies de aves cantando. A voz do guia me traz de volta para a visita, e ele nos detalha onde estamos: na Reserva Ecológica de Guapiaçu (REGUA), uma Organização Não Governamental (ONG) localizada na alta bacia do Rio Guapiaçu, no município de Cachoeira de Macacu (RJ). Enquanto sou trazido para a realidade local, olho em volta e observo outras edificações: orquidário, alojamentos, sede do parque. Sou convidado a me direcionar para a Trilha Grande Vida. Aceito o convite.

O início da trilha é acessível, plana, com cascalhos. Larga o suficiente para passar um carro. À direita, há casas de abelhas nativas. Observo as árvores nas bordas na trilha, não são tão altas. A mata nessa região deve ser secundária, recuperada há não muito tempo. À minha esquerda, há bromélias no solo. Sempre olho o interior dessas plantas, na esperança de encontrar anfíbios. Novamente, sou trazido de volta dos meus devaneios pelo guia. Vamos seguir na trilha. A placa de informações diz que é necessário um calçado adequado. Será que estar descalço será um problema?

Lembro-me que, na verdade, não haveria como ser um problema. Afinal, estou sentado na sala de minha casa, no município do Rio de Janeiro, em frente ao meu computador, enquanto escrevo esses parágrafos. Participo de um *tour*, sim. Mas virtual. Com meu ventilador de chão ligado e o sol na janela à minha frente, sinto-me adequadamente climatizado. Até mesmo o bem-te-vi empoleirado no ipê-roxo do outro lado da minha janela parece responder ao canto emitido pelo computador. Meu guia virtual me conduz pelo território através de uma câmera que gira em 360 graus. Eu interajo com ele, apesar de saber que não haverá retorno. Não o vejo, mas consigo ouvi-lo com clareza.

Participo do *Tour 360* do Projeto Guapiaçu<sup>6</sup>, que consiste em uma plataforma digital com fotografias panorâmicas e captadas por *drones* (Fig. 1). Realizado pela REGUA e patrocinado pela Petrobras, o *tour* nos permite visitar a principal trilha da reserva enquanto somos guiados por uma voz adulta masculina que nos informa sobre o histórico da reserva, as

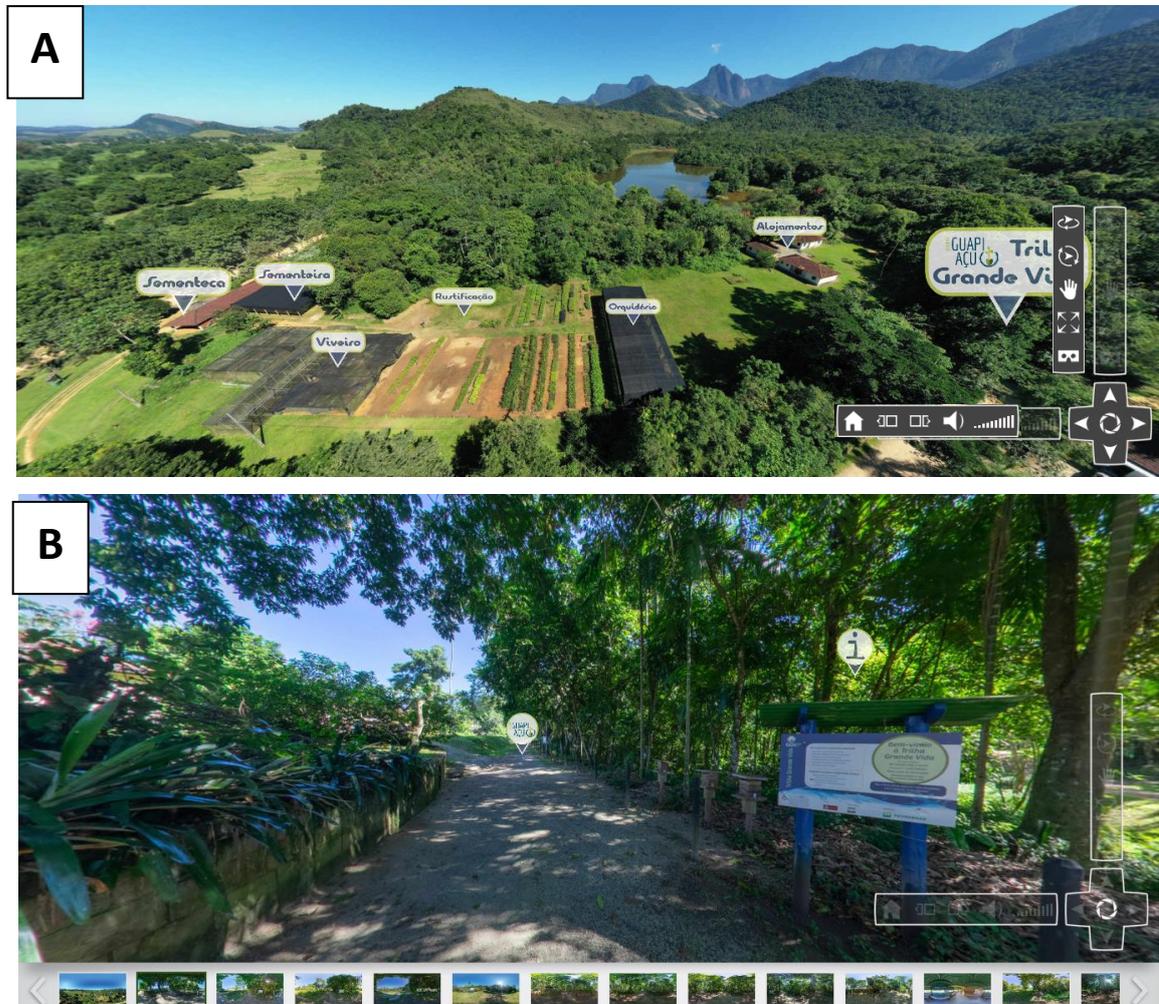
---

<sup>5</sup> Uma versão reduzida deste capítulo se encontra publicada na *Encyclopedia of Tourism Management and Marketing* (2022) com entrada sobre experiência virtual (*Virtual Experience*). Disponível em: <<https://www.e-elgar.com/shop/usd/encyclopedia-of-tourism-management-and-marketing-9781800377479.html>>.

<sup>6</sup> Disponível em: <<https://www.projetoaguapiacu.com/>>.

atividades do projeto, dados sobre a fauna e flora, entre outros. Conseguimos ouvir os sons da fauna local, além de termos uma visão aérea da reserva.

**Figura 1: Captura de tela do *Tour 360* do Projeto Guapiçu.**



**Fonte: adaptado de Projeto Iguçu, 2021.**

A partir da imagem inicial do *tour* (Fig. 1A), podemos ter uma vista panorâmica da Reserva Ecológica de Guapiçu, com destaque para principais edificações, o lago artificial ao fundo, o início da trilha principal do parque e parte da sede administrativa da reserva na extrema direita, próximo ao painel de controle. No painel vertical à direita da imagem, podemos iniciar/pausar a visita automática, parar/iniciar a autorrotação da imagem, alterar modo de controle, entrar em tela cheia e em *vr mode*, respectivamente, de cima para baixo. Logo abaixo, há o controle de movimento da imagem, nos quais as setas permitem se mover para cima, baixo, esquerda e direita. À esquerda está o painel horizontal, no qual podemos aumentar o volume ambiente, silenciá-lo, passar para a panorâmica posterior, retornar ao anterior e retornar à imagem área panorâmica inicial, respectivamente, da direita para a esquerda.

Na imagem inicial da Trilha Grande Vida (Fig. 1B), à direita está o painel de informações da trilha com dicas para uma caminhada consciente, dados referentes à trilha e redes sociais do projeto. À frente, o próximo ponto de parada da trilha, no qual seremos guiados por voz novamente. Na parte inferior da imagem, há as demais fotografias panorâmicas da reserva para acesso.

Ao imergir na paisagem virtual, ouvir o som da natureza e me familiarizar com ambiente, revisito Neiman e Mendonça (2000):

Quando entramos em uma área natural quase sempre nos sentimos bem, percebemos que alguma coisa muda. Quanto mais nos aprofundamos nessa relação, nessa intimidade com os elementos naturais, percebemos que ali há uma grande escola que nos proporciona uma das raras oportunidades que temos para realmente evoluir. Quem já teve a experiência de, por exemplo, caminhar por uma mesma trilha diversas vezes pode compreender isso: a cada vez há coisas diferentes que podemos ver ou coisas diferentes em que pensar (NEIMAN; MENDONÇA, 2000, p. 99).

A visita a esta área natural protegida é uma das poucas iniciativas de Ecoturismo Virtual disponíveis em nosso país, e foi uma das maneiras mais seguras de estar em contato, ainda que virtualmente, com áreas naturais protegidas no contexto da pandemia em decorrência do novo coronavírus (COVID-19) – doença infecciosa causada pelo vírus SARS-CoV-2. Neste contexto de crise política, econômica e ambiental, instrumentos que promovam o deleite cultural e que sejam fonte de reflexão de valores estéticos, ambientais, sociais e sentimentais são necessários para criar o efeito de fuga momentânea de um panorama de adversidades.

Nesse contexto, este capítulo/artigo tem como objetivo explorar os diferentes formatos e ofertas de produção de visitas virtuais na perspectiva do Turismo Virtual, com detalhamentos sobre seus benefícios, limitações e perspectivas, além de exemplos de como podem ser aplicados.

## **2.2 Experiências turísticas virtuais: conceitos, categorias e aplicações**

O turismo e a mobilidade virtual são resultados de grandes avanços tecnológicos que tem revolucionado a indústria turística e que promovem uma ampla diversidade de oportunidades para mobilidade (BUHALIS; LAW, 2008; MOLZ, 2012; ROSMAN; STUHURA, 2013). A partir da internet, possibilitou-se criar maneiras de trocar e acessar notícias, dados comerciais, econômicos, geográficos, e muito mais (NEVES et al., 2020). Como resultado, potenciais visitantes conseguem ter acesso a diversas informações do local de visita que influenciam a sua decisão de ir ao encontro com o outro, como situação política, econômica

e ambiental. A partir do conjunto dessas informações, o visitante pode ponderar sua visita presencial ou, ainda, se mover virtualmente com ele (BRISTOW, 1999).

Uma experiência virtual é uma experiência imersiva e interativa baseada em realidade virtual. Buhalis (2020) discute como a internet tem revolucionado o turismo desde a década de 1990, sendo uma dentre as diversas tecnologias que causaram mudanças disruptivas no setor. A realidade virtual é um conjunto de tecnologias que mergulham o usuário em um ambiente artificial que estimula percepções sensoriais baseadas em tecnologias de tela. Museus, patrimônios culturais, parques naturais e outras organizações e destinos de hospitalidade utilizam essa ferramenta para permitir que clientes experimentem remotamente territórios por meio de imagens virtuais, vídeos e plataformas que simulem um passeio a pé, por exemplo. As experiências de *tour* virtual resultam de avanços tecnológicos que revolucionaram a indústria do turismo e que promovem uma ampla diversidade de oportunidades para mobilidades virtuais.

Sheller e Urry (2006) apontaram que na virada do milênio novas formas de viagens virtuais e imaginativas estavam surgindo, em associação com viagens físicas. *Smartphones* criaram formas de interagir e comunicar e estar presente, ainda que fisicamente ausente. Os *smartphones* mediam e melhoram a experiência turística ao facilitar a cocriação dos viajantes antes, durante e depois da viagem. Uma gama de tecnologias pode ser usada para apoiar imersão e engajamento. No ciberespaço, é possível criar formas de trocar e acessar dados. Por exemplo, visitantes podem acessar uma ampla variedade de informações sobre seus locais de interesse, como dados políticos, culturais, conhecimento econômico e ambiental, em diversos formatos. Além disso, com o advento das plataformas de transmissão ao vivo, pode-se também desfrutar experiências em tempo real. Por sua vez, essas práticas virtuais podem influenciar as pessoas a visitar fisicamente um destino (NEVES et al., 2020).

As primeiras experiências virtuais relacionadas a atrações turísticas eram associadas a exposições virtuais oferecidas por museus físicos e digitais. Esses espaços virtuais são usados como fontes de pesquisa, deleite cultural, fonte de reflexão de valores estéticos, históricos e sentimentais, e como ferramenta de fortalecimento de identidades locais. Sites de patrimônios culturais podem ser usados como ferramenta para fortalecer identidades, pois são espaços de memória que podem corresponder a monumentos, festas, costumes e assim por diante (RUDEK, 2017). A digitalização destes conteúdos permite que os consumidores desfrutem de experiências que podem enriquecer sua compreensão e engajamento no local e fora do local.

Esse movimento digital se expandiu após a virada do milênio, e desde então museus ao redor do mundo começaram a se apropriar do desenvolvimento tecnológico e digitalizar suas coleções para fins científicos, educacionais, organizacionais e de marketing (MOENS, 2018;

RUDEK, 2017). Como resultado, novas tecnologias e iniciativas virtuais de acesso a museus, patrimônios culturais e ambientais, teatros e eventos musicais tornaram-se mais comuns e procurados por potenciais visitantes.

Também é possível encontrar em ambientes virtuais experiências em que os visitantes são convidados a conhecer e interagir com a natureza através de meios digitais. Em uma experiência virtual, pessoas de diferentes partes do mundo podem ter encontros com diferentes faces da natureza através de *tours* virtuais. É uma forma alternativa de se conectar com esses lugares, percebendo e entendendo sua existência e, potencialmente, aumentar a sensibilização sobre a importância da conservação da natureza (NEVES et al., 2020). A tabela abaixo (Tabela 1) descreve um intervalo de categorias de experiências virtuais:

**Tabela 1: Categorias de experiências virtuais divididas em cinco formatos e seguidas com descrição e exemplos. Uma mesma experiência virtual pode apresentar mais de uma categoria, a depender do formato de transmissão e material de exibição.**

<b>Categoria</b>	<b>Descrição</b>	<b>Exemplo de ofertas virtuais</b>
<i>Tour</i> virtual guiado/não-guiado	Qualquer <i>tour</i> que possibilite participação virtual, com ou sem interação humana/com ou sem guiamento virtual – não é um evento ao vivo. É assíncrono, logo, é possível experienciá-lo a qualquer momento.	- <i>Tour</i> virtual por favelas: <a href="https://beyondthemap.withgoogle.com/en-us/">https://beyondthemap.withgoogle.com/en-us/</a> - Aurora boreal na Noruega: <a href="http://www.airpano.com/360photo/Norway-Polar-Lights/">http://www.airpano.com/360photo/Norway-Polar-Lights/</a> - Grande barreira de corais: <a href="https://attenboroughsreef.com/">https://attenboroughsreef.com/</a>
<i>Outdoor Live/Video Walking Tour</i>	Experiências <i>outdoor live/video tour</i> se baseiam em transmissões em áreas externas através de plataformas de encontro virtual para páginas de mídias sociais. Nessas experiências virtuais, um guia caminha em um local turístico e o apresenta para a audiência virtual, similar a um <i>tour</i> presencial. O turista virtual pode interagir e fazer perguntas se a transmissão for simultânea. Se for uma experiência gravada, interação assíncrona pode ocorrer na seção de comentários.	- Vídeo: <i>Pompeii Walking Tour</i> : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=sUYJ8LbF1Ys">https://www.youtube.com/watch?v=sUYJ8LbF1Ys</a> - <i>Live: Tour</i> virtual pelo Museu de Favela: <a href="https://www.facebook.com/museudefavela/videos/801759837117401">https://www.facebook.com/museudefavela/videos/801759837117401</a>
<i>Indoor Live/Video Tour</i>	Experiências <i>indoor live/video tour</i> se baseiam em transmissões em áreas internas através de plataformas de encontro virtual para páginas de mídias sociais. Durante a experiência virtual, um guia conduz o turista virtual através de vídeos, imagens e plataformas digitais, como <i>Google Arts and Culture</i> . O visitante pode interagir e realizar perguntas quando o evento é síncrono. Se for uma experiência gravada, interação assíncrona pode ocorrer na seção de comentários.	- <i>Live: Tour</i> Virtual pela Cidade do Vaticano com Elena - trazida para você por <i>Girl Travel Tours</i> : <a href="https://www.youtube.com/watch?v=YxN-POmLZGQ">https://www.youtube.com/watch?v=YxN-POmLZGQ</a> - Vídeo: <i>Tour</i> virtual pelo memorial Yad Vashem e Cemitério Nacional Mount Herzl com o guia Ami Braun: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DopRs2i426k">https://www.youtube.com/watch?v=DopRs2i426k</a>

Exposição virtual	É uma exposição científica ou de arte que pode ser visitada virtualmente. Pode ser em um museu, ou exposições em universidades, livrarias, centro culturais, etc. A exibição não precisa ser primariamente física, podendo ser de origem inteiramente virtual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Tour</i> virtual pela exposição de Jean-Michel Basquiat: <a href="https://brantfoundation.org/">https://brantfoundation.org/</a></li> <li>- Exposição “Le Chemin des Etoiles”, da Opéra Nacional de Paris: <a href="https://artsandculture.google.com/exhibit/le-chemin-des-etoiles/QQscSIp9">https://artsandculture.google.com/exhibit/le-chemin-des-etoiles/QQscSIp9</a></li> </ul>
Museu digital	Museu que possui um website com <i>tour</i> virtual, além de imagens e descrições da coleção, e outros formatos. Alguns museus devolvem podcasts e canais no <i>Youtube</i> também.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Tour</i> Virtual pelo Museu do Louvre: <a href="https://www.louvre.fr/en/online-tours">https://www.louvre.fr/en/online-tours</a></li> <li>- Coleções do Louvre: <a href="https://www.louvre.fr/en/explore">https://www.louvre.fr/en/explore</a></li> <li>- Canal no <i>YouTube</i> do Louvre: <a href="https://www.youtube.com/channel/UCafm6w_rPndqAtokQy04Jdw">https://www.youtube.com/channel/UCafm6w_rPndqAtokQy04Jdw</a></li> </ul>

**Fonte: os autores.**

As experiências virtuais geralmente ocorrem com o objetivo de visitar um patrimônio cultural como forma complementar de acesso e experimentação de vivências virtuais que apoiem a interpretação e o engajamento. Elas permitem que os visitantes viajem efetivamente no ‘tempo máquina’, vivenciando destinos, histórias, cerimônias ou localidades do passado no futuro. Os visitantes também podem acessar conteúdos que não podem ser exibidos devido a questões físicas e socioespaciais, dentre outras limitações. Nesse contexto, experiências virtuais podem complementar experiências físicas para melhorar a compreensão do visitante ou personalizar a experiência. Elas também podem substituir ou preceder a visita se os usuários acessarem a experiência virtual fora do site.

Experiências virtuais podem motivar o turista virtual a fazer um *tour* físico. Boden e Molotch (1994) denominaram o desejo de visitar lugares fisicamente como “compulsão por proximidade”. De acordo com os autores, pessoas precisam de copresença ou experiências face a face, pois estas fornecem mais informações sobre os pensamentos e sentimentos de outras pessoas do que nas formas de interação digital. Assim, o contato virtual com esses lugares pode ser um incentivo, um pontapé inicial, para que as pessoas construam o desejo de estar lá pessoalmente. Eles também podem informar sobre a logística, os requisitos e a acessibilidade dos destinos, preparando o visitante para a viagem. Assim, um turista virtual pode potencialmente se transformar em um turista regular, o que aumentaria a demanda por esses destinos turísticos.

A seguir, apresentamos algumas das principais plataformas de experiências turísticas virtuais brasileiras e estrangeiras, com detalhamento sobre seus formatos e ferramentas, assim como experiências dos autores na utilização de visitas virtuais como instrumentos didáticos, turísticos e de fortalecimento comunitário durante a pandemia de COVID-19.

### 2.2.1 Bases de dados sobre turismo e mobilidades virtuais

Iniciativas brasileiras de estudo e catalogação de experiências turísticas vem sendo desenvolvidas, como o TurisData (2022), base de dados sobre os estudos sobre turismo e das mobilidades da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO). A base de dados possui um segmento denominado TurisGuia, que consiste em um guia turístico virtual que compila e apresenta diversas iniciativas de turismo virtual, junto a um resumo que sintetiza a proposta da experiência virtual das mais diversas temáticas (TURISDATA, 2022). Segundo a plataforma:

Estamos em casa, restritos por um vírus de alcance mundial, mas você sabia que podemos nos movimentar de outras formas? Existem viagens que não demandam avião, trem ou qualquer veículo. Não demandam movimento físico, mas sim o movimento virtual e/ou imaginativo. Podemos viajar através de nossas telas (*smartphones*, computadores, *tablets*, TVs), e também podemos viajar através de livros e podcasts (TURISDATA, 2022).

O guia<sup>7</sup> atualmente disponibiliza acesso a mais de 50 visitas virtuais, abrangendo temáticas como meio ambiente, arte, cultura, relações étnico-raciais, diversidade sexual, patrimônios materiais e imateriais, entre outros acervos nacionais e internacionais. A plataforma está em constante atualização.

### 2.2.2 Google Arts and Culture: experiências virtuais através de acervos e patrimônios mundiais digitalizados

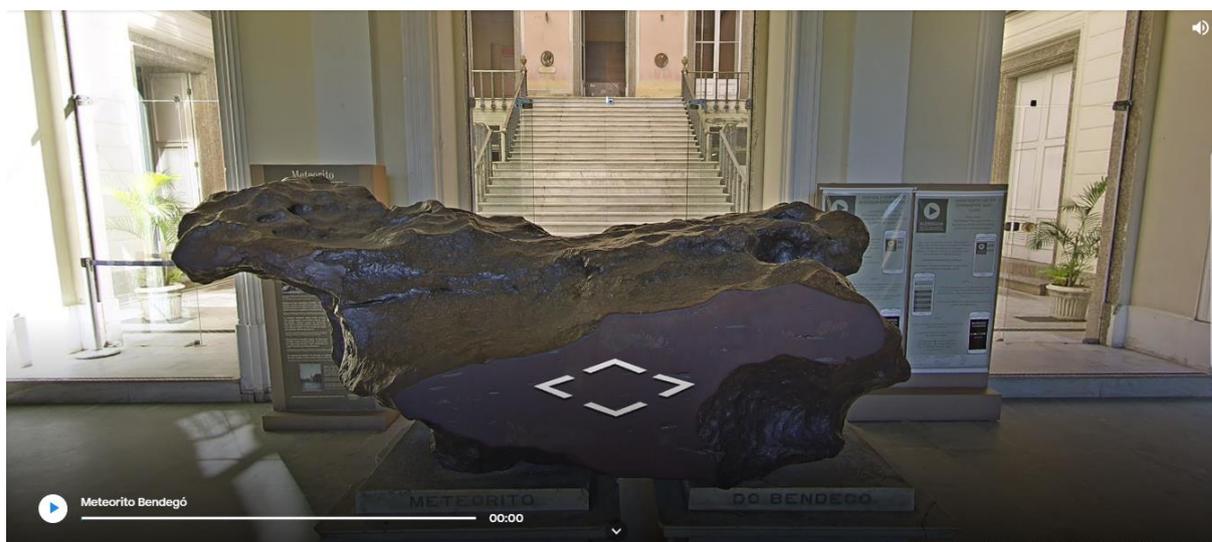
Lançada em 2011 pelo *Google Cultural Institute* e parceiros, a plataforma *Google Arts and Culture*<sup>8</sup> disponibiliza virtualmente acervos de mais de 2000 museus e coleções de todo o mundo de maneira gratuita (ANESA, 2020). Segundo a plataforma, sua missão é preservar e trazer a arte e cultura do mundo de modo online para que seja acessível a todas as pessoas, em todos os lugares.

A iniciativa utiliza o formato de *tour* virtual guiado/não-guiado a partir da tecnologia do *Street View* – representação gráfica do ambiente ao redor a partir de imagens panorâmicas – para oferecer experiências turísticas em exposições virtuais de museus e galerias de artes nacionais e internacionais (ver Tabela 1). Durante estas experiências, o visitante pode se movimentar pelos corredores e galerias a partir de um cursor autoguiado. Algumas visitas virtuais podem ser audioguiadas (Fig. 2).

<sup>7</sup> Disponível em: <<http://www.unirio.br/turisdata-rj-rj/guia-turistico-virtual>>.

<sup>8</sup> Disponível em: <<https://about.artsandculture.google.com/>>.

**Figura 2: Captura de tela de visita virtual audioguiada à exposição do Museu Nacional/UFRJ.**



**Fonte: adaptado de Google Arts and Culture. Acessado em 31/08/2022.**

Na Figura 2, visualizamos a primeira peça expositiva do saguão de entrada do Museu Nacional, o meteorito do Bendegó. Em seu centro, há um cursor com quatro setas apontando para direções opostas, a partir das quais o usuário pode se movimentar pelo espaço virtual. À esquerda, o botão de *play* ao lado da linha de reprodução permite controlar a voz do roteiro audioguiado. Ao fundo, parte da estrutura do Museu, e a escadaria de acesso ao primeiro andar. Este é um dos acervos que permaneceu preservado após o último incêndio que acometeu o prédio.

Adicionalmente, a plataforma realiza a exibição virtual de obras de artes fotografadas em alta tecnologia. A exibição de pinturas é feita com o auxílio da *Art Camera*, desenvolvida para realizar a digitalização de obras em duas dimensões em alta resolução, além de diversas tecnologias para a digitalização de acervos em três dimensões, como no caso de esculturas, mobiliários e artefatos.

A plataforma iniciou parcerias com instituições museais tradicionais, como o *The Metropolitan Museum of Art*, Estados Unidos; *Uffizi Musei Firenze*, Itália; *National Gallery*, Reino Unido; *Museo Thyssen*, Espanha; *Château de Versailles*, França; *Van Gogh Museum*, Países Baixos, entre outros. Atualmente, possui parcerias com diversas instituições e iniciativas comunitárias ao redor do mundo, com exposições das mais variadas temáticas, como arte clássica, diversidade étnica, esporte, religiosidade, territorialidade, história natural, e assim por diante. Além disso, possibilita a proposição de projetos em parceria com a plataforma através de formulário online, gerando exposições continuamente. A oferta de experiências virtuais

brasileiras está distribuída em 101 coleções, 13 matérias e 43.707 itens digitalizados (GOOGLE ARTS AND CULTURE, 2022).

### **2.2.3 *Lockdown Stories Project*: experiência de iniciativa internacional de mobilização virtual de favelas cariocas**

O primeiro registro de uma visita virtual a um território de favela ocorreu a partir da plataforma do Google “Além do Mapa” (*Beyond the Map*), alocada dentro da *Google Arts and Culture*, e que consiste em um *tour* virtual guiado no formato *outdoor live/video walking tour* (ver Tabela 1) que se propõe a levar o turista digital para “as comunidades do Rio de Janeiro, lar de mais de 1,4 milhão de pessoas” (para mais detalhes, ver descrição em MORAES, 2021). Idealizada às vésperas dos Jogos Olímpicos de 2016, a iniciativa seguiu como a única oferta de turismo virtual a favelas até o início da pandemia da COVID-19, quando se tornou uma alternativa de visitação a esses territórios de maneira segura.

Nesse contexto de isolamento social e (i) mobilização de pautas territoriais, sociais e ambientais de favelas, idealizamos e realizamos o projeto *Lockdown Stories: Grassroot Media Making in the favelas of Rio de Janeiro* (Histórias da Quarentena: produção de mídia popular nas favelas do Rio de Janeiro) no segundo semestre de 2020 (ver MORAES et al., 2021), iniciativa que reúne vozes de coletivos, guias de turismo e articuladores locais de favelas do Rio de Janeiro, promovendo o treinamento comunitário e elaborando colaborativamente experiências de *tours* virtuais em seus territórios. Deste modo, torna possível, ainda que de modo restrito, a contínua mobilização de suas narrativas locais e a visitação aos territórios de favelas na cidade, frente a ausência de diversidade de ofertas virtuais.

O projeto teve como proposta avaliar o impacto da pandemia no turismo em favelas, encontrar alternativas para os moradores atuantes no turismo em favelas (*e.g.* visitas virtuais), e aumentar a visibilidade de seus discursos e territórios através das mídias sociais – ao levar as narrativas de seus guiamentos para o ambiente virtual. A partir disso, reintroduzir as favelas turísticas não contempladas nas visitas virtuais já disponíveis no circuito do turismo virtual: favela da Babilônia, Chapéu Mangueira, Pavão, Pavãozinho e Cantagalo, Rocinha, Santa Marta, e Providência. Em associação com articuladores locais desses territórios, produzimos seis *tours* virtuais guiados transmitidos em tempo real via plataforma *Zoom* e *Facebook* nos formatos *outdoor live/video walking tour* e *indoor live/video tour* (para mais detalhes, ver MORAES et al., 2021) para uma audiência nacional e internacional – os *tours* virtuais contaram com tradução simultânea para inglês, prática inovadora dentre as observadas nas grandes e médias

plataformas. As experiências turísticas permanecem gravadas e disponíveis para o público nas redes sociais do projeto e são objeto de análise do capítulo/artigo 2.

#### **2.2.4 O museu vai à escola: experiências de mediações presenciais de acervos virtuais em ambiente de ensino não-formal**

O Serviço Social do Comércio do Rio de Janeiro (SESC RJ) iniciou em abril de 2022 o projeto CONSCIÊNCIAS, iniciativa da Gerência de Educação que “visa fomentar o pensamento crítico e a mudança de comportamento dos participantes, para que assim, possamos contribuir para uma sociedade mais justa e igualitária, combatendo o racismo e todas as suas interseções e ramificações” (ROCHA, 2022). O projeto atua a partir de programações multilinguagem para o envolvimento de professores, pesquisadores, artistas, estudantes e a sociedade civil como um todo em um debate acerca do racismo e da identidade negra.

Dentre a grade programática do projeto, destacamos a programação “Acervos negros: patrimônios digitalizados”, a qual idealizamos com o objetivo de mobilizar o debate racial a partir de acervos digitalizados de patrimônio, história e memória negra e afro-brasileira. A atividade buscou trazer o museu para dentro da instituição a partir de exposições virtuais da plataforma *Google Arts and Culture* para promover a aproximação dos convidados ao patrimônio público e racializado, mobilizando temáticas acerca da composição étnica brasileira, políticas públicas para população negra, arte, cultura e tecnologias afro-centradas, entre outros, em um ambiente de ensino não-formal.

A atividade consistiu em dois encontros presenciais no Auditório da Unidade Madureira com mediação de guia de turismo credenciada ao Ministério do Turismo e voluntária no Instituto Pretos Novos (IPN)<sup>9</sup>. As atividades, ofertadas para o público amplo, teve duração de duas horas e participação de alunos de escolas públicas do Ensino Fundamental I, Ensino Médio Técnico e de Centro de Educação de Jovens e Adultos (CEJA) da 5ª Coordenadoria Regional de Educação do Município do Rio de Janeiro (CREA) e seus responsáveis legais. Registramos também a presença de idosos e demais usuários da unidade.

No primeiro encontro (Fig. 3), realizamos a mediação da exposição “Das Galés às Galerias: representações e protagonismos do negro no acervo do Museu Nacional de Belas Artes<sup>10</sup>”. A exposição virtual (ver Tabela 1) busca construir uma linha do tempo com múltiplas

---

<sup>9</sup> O Instituto de Pesquisa e Memória Pretos Novos (IPN) possui a missão de pesquisar, estudar, investigar e preservar o patrimônio material e imaterial africano e afro-brasileiro, com ênfase ao sítio histórico e arqueológico do Cemitério dos Pretos Novos, sobretudo com a finalidade de valorizar a memória e identidade cultural brasileira em Diáspora. Disponível em: <<https://pretosnovos.com.br/ipn/>>.

<sup>10</sup> Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/story/HwWx6yWZYpuFIg?hl=pt-BR>>.

interpretações do negro e de seu legado na construção da sociedade brasileira através de esculturas e pinturas de e/ou sobre pessoas negras.

**Figura 3: Fotografia do primeiro encontro da mediação de acervos afrocentrados virtuais no Auditório da Unidade Sesc Madureira.**



**Fonte: os autores**

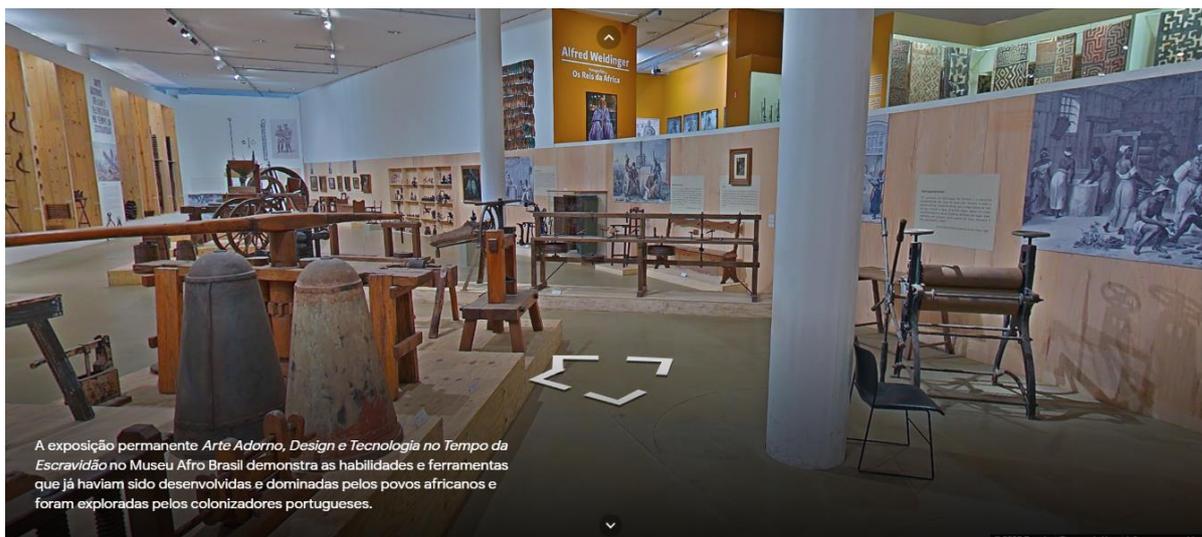
Nesta imagem do primeiro encontro em Madureira (Fig. 3), vemos parte do público do Ensino Fundamental I disposto na frente do Auditório. Em pé, a guia de turismo Daniela Mahmud, mediadora presencial da exposição virtual. Com o microfone na mão e crachá de guia de turismo, se apresenta para o público de costas para o fundo de palco preenchido pela projeção do primeiro *slide* da exposição virtual.

No segundo encontro, trabalhamos com a exposição “Design e Tecnologia na Escravidão: as habilidades e conhecimentos africanos que construíram o novo mundo e inspiram o presente<sup>11</sup>” e “Arte, Adorno, Design e Tecnologia no Tempo da Escravidão<sup>12</sup>”, cujo objetivo é tratar dos conhecimentos trazidos e produzidos por pessoas negras escravizadas durante o Brasil Colônia, além de debater sobre ancestralidade e riqueza étnica-cultural dos povos negros. A exposição faz parte do acervo do Museu Afro Brasil. Em adição ao formato de *tour* presente na primeira exposição, esta traz também a possibilidade de locomoção pelo espaço físico do museu na exposição permanente “Arte Adorno, Design e Tecnologia no Tempo da Escravidão” a partir de um cursor, no qual movemo-nos através das salas de maneira autônoma, imersiva e tridimensional (Fig. 4).

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/story/CgXRoMWwAyyxIg>>.

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://artsandculture.google.com/entity/g11h69hdh11?hl=pt>>.

**Figura 4: Captura de tela de visita virtual pela exposição Arte Adorno, Design e Tecnologia no Tempo da Escravidão.**



Fonte: adaptado de *Google Arts and Culture*. Acessado em 31/08/2022.

Na imagem acima (Fig. 4), vemos uma captura de tela estática da exposição. No centro da imagem, há um cursor para movimentar-se pelo espaço expositivo, e no canto esquerdo, uma breve descrição da exposição que se modifica conforme o usuário se locomove pelo espaço. Peças expositivas como quadros e aparatos tecnológicos do período da escravidão estão dispostas nas paredes e no chão ao redor da sala.

Em ambos os encontros, observamos, a partir da pesquisa-intervenção, uma maior participação do público infantil e adolescente nos debates levantados no decorrer da mediação, demonstrando ampla aceitação da temática e do formato da atividade. Na primeira exposição, destacam-se comentários relativos à similaridade das roupas representadas em pinturas coloniais com as utilizadas por mulheres contemporâneas através da religiosidade de matriz africana, reconhecimento de símbolos de orixás e demais elementos religiosos, reconhecimento de fenótipo semelhante entre crianças negras de pinturas ou esculturas com elas mesmas, ou com parentes próximos (*e.g.* “Olha, essa criança parece comigo!” na obra *Creoula* (1940), de Margarida Lopes de Almeida), se repetindo também com pessoas idosas, que se assemelhavam aos seus avôs e avós (*e.g.* “Ela parece como uma fotografia antiga da minha avó”), leitura e interpretação de elementos da paisagem, acrescidos de comentários de incredulidade frente a causos da escravidão, deslumbramento frente à redescoberta de tecnologias produzidas por escravizados antes e durante o período de colonização, entre outros, evidenciando seu potencial didático e social para o debate de saberes e identidades ancestrais afro-centrados.

### 2.2.5 Turismo virtual no Brasil, *Airbnb experience* e *Heygo*: experiências turísticas online com moradores locais

Dentre as principais plataformas de turismo virtual no país, destaca-se a Turismo Virtual no Brasil.<sup>13</sup> Esta iniciativa é composta por profissionais de turismo credenciados pelo Ministério do Turismo e possui como objetivo “levar passeios, entretenimentos, conhecimentos e cultura a todos os turistas e brasileiros atendendo aos mercados doméstico e internacional.” A partir disso, propõe-se auxiliar no planejamento e na realização de viagens nacionais com guias locais, em uma experiência turística definida como “nada mais é do que viajar de forma online (TURISMO VIRTUAL NO BRASIL, 2022).”

Durante o período pandêmico, os guiamentos foram realizados no formato *indoor live/video tour* (ver Tabela 1) para grupos de turistas. Dentro de uma plataforma de videoconferência online (*i.e. Zoom*), um guia local transmite uma apresentação em *PowerPoint* com imagens e vídeos representando ambientes físicos e descrevendo aspectos culturais, sociais, históricos e ambientais da localidade com a audiência virtual. Frequentemente, dicas sobre atrativos e experiências turísticas são trocadas, como melhor época do ano para viajar, meios de transporte e hospedagem, aspectos da segurança pública, contatos para guias e reservas, entre outros.

Em alguns casos, guias oferecem a possibilidade de levar *souvenirs* do passeio turístico, que consistem em uma fotomontagem do turista virtual em um fundo estático e pré-fotografado da localidade visitada, dando a impressão de uma visita física ao local. Tantos os *souvenirs* quanto os guiamentos são pagos. Em associação com os guiamentos, ocorrem *lives* nas redes sociais do *Instagram* para divulgar os próximos passeios virtuais e apresentar os guias que irão conduzir o guiamento no território.

De modo similar, a plataforma estrangeira *Airbnb Experience*<sup>14</sup> propõe-se a estabelecer uma ponte entre o turista virtual e os “anfitriões locais” de diversas partes do mundo (AIRBNB, 2022). Devido às restrições de locomoção durante o período pandêmico, a plataforma realizou guiamentos em grupo no mesmo formato apresentado pela iniciativa brasileira, utilizando materiais de apoio como *PowerPoint*, *Google Maps* e *Youtube* transmitidos de dentro de suas casas – seguindo o slogan criado pela Organização Mundial de Turismo (UNWTO, 2020) “*By staying home today, we can travel tomorrow*” (Ao permanecer em casa hoje, podemos viajar amanhã). Atualmente, a plataforma oferece experiências em formatos variados, incluindo *outdoor live/video walking tour* (ver Tabela 1).

---

<sup>13</sup> Disponível em: <<https://turismovirtualnobrasil.com.br/>>.

<sup>14</sup> Disponível em: <<https://www.airbnb.com.br/s/experiences/online>>.

Sua diversidade de formatos e formações profissionais permite a abordagem de diversos temas de maneira mais específica e direcionada, como questões sociais, raciais, de gênero, entre outros – diferentemente da plataforma brasileira, não é necessário ser um guia de turismo para se credenciar. Adicionalmente, os profissionais inscritos na plataforma possuem orientações iniciais para oferta dos seus serviços virtuais e podem frequentar seminários e *workshops* gratuitos de aprimoramento de técnicas, metodologias e abordagens online. As experiências virtuais são pagas e costumam ter valor elevado para o público brasileiro, especialmente quando se trata de experiências internacionais, devido a conversão da moeda. Há poucas experiências realizadas em português.

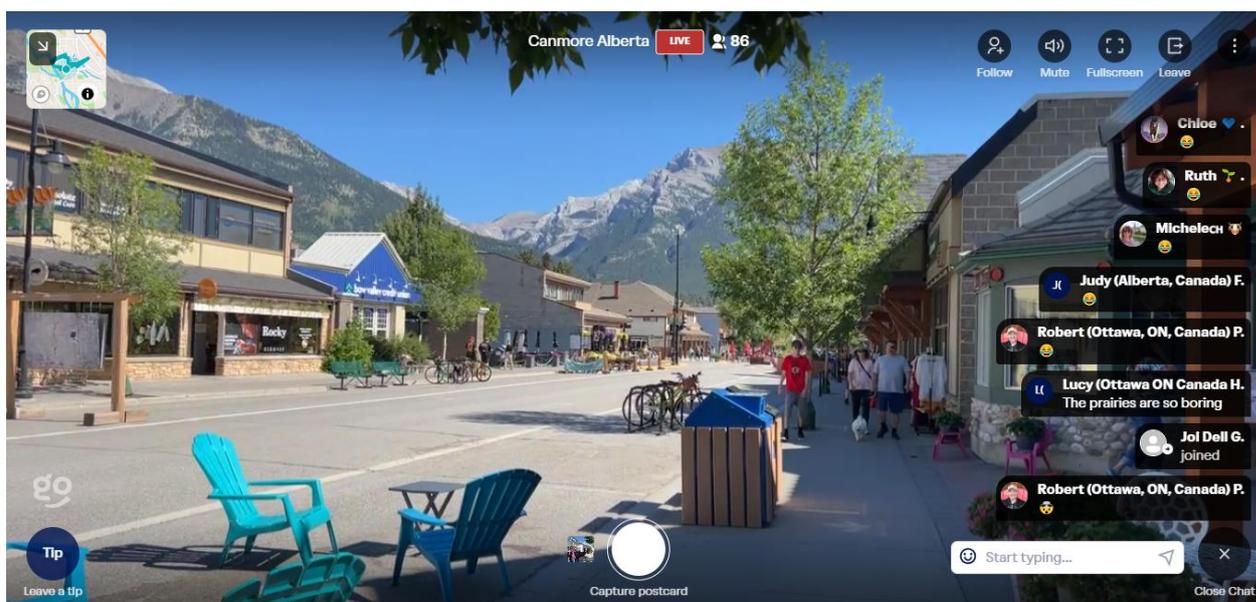
A *startup* britânica *Heygo*<sup>15</sup> se apresenta como uma plataforma online de transmissão de experiências ao vivo com “pessoas incríveis em lugares inacreditáveis”, nos quais o visitante virtual pode explorar “cidades, museus, e a natureza online, em tempo real”. Seu formato principal é o *outdoor live/video walking tour* (ver Tabela 1): “Esqueça apresentações de slides ou vídeo pré-gravados, esta é uma transmissão ao vivo e qualquer coisa pode acontecer!” (HEYGO, 2022).

Diferentemente das plataformas anteriores, esta possui canal de transmissão próprio, com ferramentas de interação personalizadas e de locomoção virtual alocados no próprio site – é possível acompanhar em tempo real a localização do guia no mapa geolocalizado (Fig. 5). Ademais, as experiências turísticas são completamente gratuitas e baseadas no modelo *tip-supported*, que consiste na doação voluntária do valor em que o visitante está confortável em pagar. Todos os doadores e respectivos valores aparecem automaticamente no *chat* assim que a transação é feita, de modo a estimular os demais turistas virtuais. A maioria das ofertas de *tours* são em inglês e ocorrem em países do Hemisfério Norte.

---

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://www.heygo.com/home>>.

**Figura 5:** Captura de tela de visita virtual guiada à Alberta, Canadá, realizada na plataforma *Heygo*. O *print* foi realizado com ferramentas de captura do próprio computador, em vez da plataforma, visando preservar os elementos gráficos em tela.



Fonte: adaptado de *Heygo*.

Na tela (Fig. 5), vemos uma calçada ampla com pessoas caminhando, cadeiras dispostas e lojas térreas à direita de uma rua sem tráfego. Ao fundo, um maciço parcialmente coberto por neve. Na extremidade esquerda, abaixo, um botão *Tip*, utilizado para realizar doações aos guias virtuais. Logo acima, um mapa expansível que mostra a localização exata do guia em tempo real. Próximo ao centro, um botão branco utilizado para fazer a captura do *postcard*. Na extremidade oposta, acima, há a sinalização de *live* em uma caixa vermelha, com o nome do local visitado à esquerda, Canmore Alberta, e o número de usuários *online* à direita. No lado direito da tela, botões com a opção de seguir a página do guia na plataforma, controlar o áudio, aumentar a tela e sair da transmissão. Abaixo, mensagens escritas no *chat* por diversos turistas virtuais, com uma caixa em branco aberta para participação.

Como lembrança da experiência virtual, a plataforma permite a geração de *postcards* do *tour* a partir de ferramentas de captura de tela de modo gratuito (ver Fig. 2) – mas sem a oferta de foto-colagem. Além disso, é possível seguir e acompanhar as atividades dos guias de turismo a partir de uma rede social na plataforma. Neste canal, é possível acessar métricas e premiações do guia na plataforma (*e.g.* quantidade de *tours* realizados, tempo de atuação na *Heygo*, quantidade de *postcards* gerados, avaliações dos turistas, entre outros), além de se inscrever em guiamientos futuros e marcar experiências privativas.

A duração média das experiências de turismo virtual nas plataformas é de 30 min até 1h, a depender da temática, formato e nível de interação entre o público e o orador. Sendo assim, é possível que esse tempo seja extremamente reduzido ou ampliado. De modo geral, os *tours*

não são gravados ou disponibilizados ao público posterior à transmissão, e não possuem ferramentas de tradução simultânea para outros idiomas.

Demais iniciativas de turismo virtual de menor alcance, como a plataforma Era Virtual, são constantemente desenvolvidas e disponibilizadas virtualmente. Esta última, por exemplo, se constitui em um projeto que visa criar visitas virtuais a museus brasileiros, parques nacionais e patrimônios da humanidade da UNESCO. Segundo o site institucional (COELHO; SANDIM, 2022), o projeto busca ser uma referência de material didático não-formal em escolas. Com apoio da Vale, já produziu cerca de 47 visitas virtuais a museus, exposições temporárias e patrimônios culturais, número em constante crescimento.

### **2.2.6 Rio Innovation Week: pensando estratégias e perspectivas tecnológicas para o Turismo Virtual no Brasil**

O futuro das experiências turísticas foi pauta durante a primeira edição do evento *Rio Innovation Week*<sup>16</sup>, que ocorreu entre 13 e 16 de janeiro de 2022 com o objetivo de “transformar o Rio de Janeiro em um Estado referência em inovação e empreendedorismo tecnológico, impulsionando negócios, gerando novas oportunidades, conectando setores e investidores” (RIO INNOVATION WEEK, 2022a). O evento possuiu formato de uma grande feira tecnológica com estandes, palestras, mesas redondas e intervenções artísticas e lúdicas de empresas públicas e privadas de diversos setores da sociedade civil, incluindo de turismo.

Dentre as tendas temáticas do megaevento, destacamos a *TurisTech Zone*<sup>17</sup>, espaço dedicado a exposições e debates acerca do futuro do turismo inteligente e tecnológico no estado do Rio de Janeiro, e na qual “experts e visionários vão debater assuntos como turismo espacial, turismo virtual, entre outros” (RIO INNOVATION WEEK, 2022b). Neste setor, houve três estandes representando o debate da inovação tecnológica através do turismo virtual: (1) O Rio continua lindo<sup>18</sup>. E perto!; (2) *Glocal Audioguide*; e (3) *Ifriend*.

O projeto “O Rio continua lindo. E perto!” é uma iniciativa da Secretaria de Estado de Turismo (Setur-RJ) em parceria com a Fecomércio, a Associação de Hotéis do Rio de Janeiro (ABIH-RJ), o grupo Multiplan e a Aliansce Sonae que possui como objetivo “promover os atrativos turísticos do RJ e movimentar a vinda de turistas para o verão de 2022 (TURISRIO, 2021).” A campanha, que viajou o território brasileiro, buscou imergir os visitantes nas atrações

---

<sup>16</sup> Disponível em: <<https://rioinnovationweek.com.br/>>.

<sup>17</sup> Disponível em: <<https://rioinnovationweek.com.br/turistech-zone/>>.

<sup>18</sup> Disponível em: <[http://www.turisrio.rj.gov.br/detalhe\\_noticia.asp?ident=1723](http://www.turisrio.rj.gov.br/detalhe_noticia.asp?ident=1723)>.

turísticas do estado com o auxílio de óculos de realidade virtual e fones de ouvido para reprodução de vídeos gravados por drones sobrevoando as belezas naturais das cidades (Fig. 6)

**Figura 6: Fotografia de experiência de realidade virtual pelo estado do Rio de Janeiro ofertada pela Setur-RJ durante evento do *Rio Innovation Week*.**



**Fonte: os autores.**

Um *stand* composto por cadeiras e um grande *totem* abriga a experiência de realidade virtual (Fig. 6). No *totem*, há uma grande imagem do Cristo Redentor, ao lado de maciços verdes do estado do Rio de Janeiro, um pôr do sol e uma ilustração do Museu de Arte Contemporânea de Niterói. A frase “O Rio continua lindo. E perto!” atravessa a estrutura, apoiada sobre os Arcos da Lapa. Sentados, há quatro visitantes utilizando óculos de realidade virtual e fones de ouvido, de costas para os arcos. Cada usuário direciona a cabeça para uma direção distinta, como se estivessem olhando diferentes partes de um mesmo espaço. Em frente, um balcão para informações e inscrições para a atividade.

A estrutura esteve presente no evento de maneira livre e gratuita, permitindo que pessoas de diferentes localidades pudessem experienciar de maneira visual e auditiva um *tour* virtual guiado no formato *outdoor live video* (ver Tabela 1).

A *Glocal Audioguide*<sup>19</sup> se apresenta como uma *startup* brasileira cujo objetivo é aproximar viajantes aos locais que visitam ou desejam visitar de maneira autônoma e móvel. A partir de uma aplicativo para *smartphone* geolocalizado – “seu guia virtual no *smartphone*”, o usuário pode se locomover com auxílio de uma mapa virtual por locais turísticos de diversas

<sup>19</sup> Disponível em: <<https://www.glocalaudioguide.com/>>.

idades, como Rio de Janeiro, São Paulo e Porto Alegre, em um passeio audioguiado disponível em português e inglês. Baseado em fotografias, o trajeto passa pelos principais pontos turísticos abordando questões históricas, estéticas e ambientais da localidade, com um roteiro criado por guias locais. O guiamento virtual guiado possui custo de adesão e tempo limitado de acesso. No estande, foi possível realizar roteiros audioguiados de maneira gratuita e experimental com auxílio de representantes da companhia.

No terceiro estande, a empresa *Ifriend*<sup>20</sup> apresenta uma proposta de plataforma digital que conecta viajantes a guias e moradores locais de todo o mundo com serviços de guiamentos e roteiros. Durante o evento, o estande possibilitou a imersão virtual nas ruínas do Sítio Arqueológico de São Miguel Arcanjo. Com auxílio de um óculos de realidade virtual, fone de ouvido e um controle de perspectiva, foi possível se locomover de maneira autônoma pelo território em três dimensões e obter informações do local com um guia de turismo em holograma (Fig. 7).

**Figura 7: Fotografia de experiência de realidade virtual pelas ruínas do Sítio Arqueológico de São Miguel Arcanjo ofertada pela empresa Ifriend durante evento do Rio Innovation Week.**



**Fonte: os autores.**

Na imagem acima (Fig. 7), estou em pé, segurando o controle de movimento virtual com a mão direita e uma bateria com a mão esquerda. De máscara, utilizo óculos de realidade virtual e fones de ouvido para imergir no cenário digital. Atrás de mim há uma televisão transmitindo parte do *tour* virtual do qual participo, com as ruínas ilustradas ao fundo.

<sup>20</sup> Disponível em: <<https://theifriend.com/>>.

Além da experiência turística promovida, a plataforma realiza guiamentos coletivos gratuitos a partir do seu canal no *Youtube*<sup>21</sup> nos formatos de palestra *indoor live/video tour* e no modelo *walking tour* (ver Tabela 1) síncrono e assíncrono. Os guiamentos são realizados em português e ficam disponíveis na plataforma após o término da transmissão. A visitação ocorre especialmente em território brasileiro, com poucos roteiros internacionais. Experiências presenciais são pagas e reservadas através do site, que funciona como um mediador entre o turista e o guia de turismo. Segundo a *startup*, a plataforma se consolida como “a maior plataforma do Brasil com guias locais do mundo” (THE IFRIEND, 2022).

A segunda edição do evento está prevista para ocorrer de 08 a 11 de novembro de 2022, na cidade do Rio de Janeiro. Segundo site oficial do evento, a *TurisTech Zone* – nomeada também de Turismo 5.0 – estará presente no evento com o objetivo de “fomentar todo o ecossistema do setor, conectando as áreas e profissionais de Turismo e Inovação, estimulando o investimento em startups que podem apoiar a transformação digital desse mercado. Entre os temas da pauta estarão turismo espacial, turismo virtual e nomadismo digital ” (RIO INNOVATION WEEK, 2022).

### 2.3 Considerações finais

Prepare-se para algo especial. Estamos viajando sem passaporte, sem passagem de avião e sem bagagem. E ainda assim você experimentará todas as vistas, sons e histórias apenas com seu *laptop*, lanche favorito e um guia incrível (tradução direta de HEYGOO, 2022).

O movimento de ampliação de ofertas turísticas virtuais a patrimônios culturais e ambientais, iniciado com a virada do milênio, se intensificou durante o período pandêmico. Com a impossibilidade da movimentação física em decorrência do isolamento social, maneiras alternativas de se locomover foram produzidas, diversificadas e ofertadas: a partir da mobilidade virtual, pessoas puderam se mobilizar em torno de lugares, pessoas e narrativas.

Antes do período pandêmico, experiências turísticas virtuais eram atreladas especialmente a espaços museais e instituições de memória e acervo, com poucas alternativas para experiências junto à natureza e às comunidades e narrativas locais. Com a impossibilidade de acessá-las por questões além de dificuldades espaciais e socioeconômicas – neste caso, de segurança sanitária – novas formas de se conectar e estar presente, ainda que virtualmente, foram desenvolvidas. Nesse sentido, analisamos o processo de criação e aprimoramento de

---

<sup>21</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/TheiFriend/about>>.

plataformas de turismo e mobilização virtual durante a pandemia, com ofertas e formatos variados, em um movimento global de mobilidade virtual.

No contexto de pandemia pós-isolamento social e pós-vacina, no qual estamos inseridos atualmente, observamos quais formatos de experiências virtuais devem permanecer como legado do desenvolvimento tecnológico. Por exemplo, o formato de mediação presencial de acervos virtuais, como realizado no SESC, deve seguir como uma alternativa complementar de acesso a patrimônios espacialmente distantes. A partir disso, pode se consolidar como uma ferramenta educativa, ao possibilitar a mobilização de narrativas e pautas através de exposições virtuais - seja em ambiente escolar, seja para uso pessoal. Para isso, a constante aprimoração e ampliação de plataformas digitais, como *Google Arts and Culture* e exposições virtuais de instituições patrimoniais, aliado à uma maior diversidade de temas e adesão de organizações locais, é essencial para que tornem os espaços virtuais mais representativos étnica, sócio e ambientalmente.

Uma iniciativa recente de acesso virtual a territórios e narrativas locais pode ser observado no projeto “Destino inteligente tem memória e história: mobilizando o turismo de base comunitária na Rocinha”, aprovado em edital realizado pela FAPERJ exclusivamente para a favela da Rocinha. Desdobramento local do Projeto *Lockdown Stories*, seu objetivo é criar um guia turístico virtual que reunirá mapas, exposições virtuais e áudio *tour*, além de disponibilizar informações turísticas de modo a colaborar para a retomada do turismo de base comunitária pós-pandemia. Sendo assim, alia interesses turísticos, econômicos, educativos e de preservação de memória e patrimônio local.

Por outro lado, a oferta de *tours* virtuais guiados de longa duração e de formato *indoor live*, como observado na plataforma Turismo Virtual no Brasil, deve ter seu protagonismo reduzido frente a experiências de curta-duração e gravadas. Com o afrouxamento das medidas de isolamento social, os fluxos de mobilidade física estão sendo gradualmente restaurados, alocando o tempo e energia para atividades pré-pandemia. Nesse sentido, experiências curtas e gravadas possibilitam o turista de acessá-las em seu próprio tempo e espaço – como no transporte público ou em horários de lazer. Este último formato, inclusive, já vem sendo gradualmente utilizado na plataforma *Ifriend*. Similarmente, experiências direcionadas para interesses específicos devem ganhar espaço, atendendo a demandas personalizadas de se instrumentalizar e familiarizar com territórios ou ideias, muito observado atualmente no *Airbnb experiences*.

Por fim, com a modernização das tecnologias de realidade virtual e com o advento recente do metaverso, novos formatos e modos de interagir com ambientes virtuais ainda devem

surgir e se popularizar. A ampliação de experiências com óculos de realidade virtual e o aumento do debate acerca do metaverso indicam que a mobilidade virtual, intensificada no período pandêmico e assistida pelas mídias sociais, deve se tornar uma prática cada vez mais comum e acessível ao público – como proposto e debatido no evento *Rio Innovation Week*. Neste futuro tecnológico, será cada vez mais comum uma viagem “sem passaporte, sem passagem de avião e sem bagagem”, que dependa estritamente das capacidades de domínio e acesso tecnológico do visitante, e nas quais o turista poderá experimentar sensações cada vez mais próximas das físicas. Ofertas de experiências virtuais imersivas com mais frequência, em todo lugar: no celular, no computador, nos shoppings, em eventos. É o futuro da virtualização de espaços, ideias, pessoas, debates e narrativas.

### 3. CAPÍTULO II: FAVELA VIRTUAL TOUR: SOBRE MOBILIDADES TURÍSTICAS EM FAVELAS NO CONTEXTO DA PANDEMIA DE COVID-19 <sup>22</sup>

#### 3.1 Abertura do *tour* virtual na Rocinha

Em uma sala de reunião virtual, vemos uma típica cena dos tempos da pandemia: retângulos com imagens de rostos sem corpos se movendo. Em dois dos retângulos estão nossos guias, Antônio Firmino e Erik Martins. O primeiro, fundador e diretor do Museu Sankofa, um professor negro e morador da Rocinha, com cabelos grisalhos. Atrás dele, vemos uma parede laranja com alguns mapas e fotos do que parece ser a própria Rocinha. O segundo, professor de inglês e guia de turismo, branco, de cabelos presos, sentado em um sofá. Ao fundo, vemos uma cozinha e geladeira com imãs e fotos na lateral. Além deles, está presente a equipe que assessora o *tour* virtual. Sem perceber que já estamos ao vivo, Erik pede para alguém trazer-lhe um copo de água. Em seguida, a equipe avisa: “Estamos ao vivo. Podem começar”. Em resposta, Erik fala “Eu não tô pronto não”, e ri, como se estivesse nervoso, mas em seguida afirma que está bem e já pode começar. “Vamo lá, vamo lá então, pessoal”

O trecho apresentado descreve a abertura de uma série de *tours* virtuais em favelas, realizados entre novembro e dezembro de 2020 pelo projeto *Lockdown Stories: Grassroot Media Making in the favelas of Rio de Janeiro* (Histórias da Quarentena: produção de mídia popular nas favelas do Rio de Janeiro)<sup>23</sup> apresentado no contexto na pandemia do novo coronavírus, quando destinos turísticos foram fechados, voos foram cancelados e barreiras sanitárias foram criadas em todo o globo. Para sobreviver no imaginário dos turistas e, portanto, não serem esquecidos, mas lembrados em uma retomada após a pandemia, uma série de estratégias foram criadas no mundo do turismo, dentre elas os *tours* virtuais. Nesse sentido, inspirada no debate sobre as mobilidades turísticas e a invenção e reinvenção de lugares, de modo a mantê-los em movimento e acompanhando os fluxos globais de turismo (ALLIS; MORAES; SHELLER, 2020), a equipe do projeto em tela apresentou uma proposta de

<sup>22</sup> Este capítulo se encontra publicado na sua versão integral no periódico *Cadernos de Arte e Antropologia* (2021), da Universidade de São Paulo. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/cadernosaa/4284>>. Uma versão em inglês foi publicada no formato de capítulo de livro na publicação “*Alternative (Im)Mobilities*” da Taylor and Francis Group. Disponível em: <<https://www.taylorfrancis.com/chapters/edit/10.4324/9781003224518-10/favela-virtual-tour-camila-maria-dos-santos-moraes-bernardo-de-la-vega-fabian-frenzel-isabella-rega-juliana-mainard-sardon>>.

<sup>23</sup> Projeto financiado pelo Fundo de Pesquisa *QR Global Challenges* da Universidade de Leicester (*Research England*) e contou com a colaboração de moradores das favelas. Registramos aqui nosso agradecimento. Para maiores informações ver o site do projeto. Disponível em: <<http://lockdownstories.travel/>> Acesso em 29 jan. 2022.

produção de *tours* virtuais em favelas com o objetivo mitigar os impactos da pandemia no turismo em favelas e, ao mesmo tempo, fazer um registro das narrativas sobre a pandemia do novo coronavírus nessas áreas.

Dito isso, este artigo se propõe a descrever um dos resultados do projeto, os *tours* virtuais produzidos com moradores de favelas que atuam como guias de turismo e produtores culturais, de modo a analisar as narrativas e as diferentes experiências em diferentes favelas e contribuir para os estudos sobre turismo em favelas, bem como para os estudos sobre *tours* virtuais e (i) mobilidades turísticas durante a pandemia do novo coronavírus.

Para isso, é importante compreendermos que o turismo em favelas é a expressão local de um fenômeno global: o turismo em áreas de pobreza, que movimentava, em 2015, mais de 1 milhão de turistas e tinha 80% desse fluxo concentrado entre o Rio de Janeiro no Brasil e a África do Sul (FRENZEL, 2016). No Brasil, esse tipo de turismo se desenvolveu nos anos 1990 no Rio, mais especificamente na Rocinha durante a ECO 92, e, nos anos 2000, se expande para outras favelas da cidade como parte e parcela das políticas públicas no contexto dos megaeventos, a saber, a Copa do Mundo de Futebol da FIFA 2014 e os Jogos Olímpicos Rio 2016 (FREIRE-MEDEIROS, 2013; FRENZEL, 2016; MORAES, 2017). Nesse período, houve uma série de investimentos públicos nacionais e internacionais na atividade, uma vez que esta se apresentou como potencial para geração de renda nas favelas. Além disso, para moradores engajados no turismo, revelou-se também como um campo profícuo na disputa por narrativas sobre as favelas (FRENZEL, 2016; MORAES, 2017).

Considerando o paradigma das novas mobilidades (SHELLER; URRY, 2006), mais especificamente as mobilidades turísticas (SHELLER; URRY, 2004; ALLIS; MORAES; SHELLER, 2020), como repertório teórico e criativo para análise do turismo em favelas, este artigo pretende responder: o que precisou ser mobilizado para converter as favelas turísticas em atrativos turísticos virtuais? E em que medida as favelas foram reinventadas para atrair visitantes e pessoas inseridas em movimentos virtuais, ou ainda aquelas que desejavam se movimentar virtualmente?

Para isso, serão aqui descritos e analisados quatro *tours* virtuais realizados nas seguintes favelas: Rocinha, Providência, Pavão, Pavãozinho e Cantagalo e Santa Marta. Tais *tours* estão disponíveis na íntegra na página do *Facebook* do Projeto<sup>24</sup>. Para interpretação desse objeto, utilizamos o modelo analítico proposto por Freire-Medeiros e Lages (2020) no artigo “Virada

---

<sup>24</sup> Disponível em: <<https://www.facebook.com/TourismVirtualStories>>. Acesso em 29 jan. 2022.

das Mobilidades”, em especial, o detalhamento analítico para tratar de mobilidades e entes em movimento.

### 3.2 Antes de começar o nosso *tour* virtual

Os *tours* ou visitas virtuais não são exatamente uma novidade, mas se modificaram durante a pandemia. As primeiras experiências virtuais relacionadas a atrações turísticas foram aquelas associadas às exposições virtuais oferecidas por museus (RUDEK, 2017). Com a pandemia do novo coronavírus, as experiências de *tours* virtuais avançaram para as plataformas de reuniões virtuais e passaram a reunir guias de turismo profissionais e viajantes/turistas/visitantes virtuais em um momento de restrição de pessoas nas ruas.

A empresa *AirBnb* criou a modalidade “experiências virtuais”, por meio da qual era possível assistir à preparação de uma receita de culinária com alguém do outro lado do planeta, a uma aula de dança, ou ainda realizar um *tour* virtual. É importante citar que nenhuma dessas experiências era transmitida ao vivo da rua. A proposta da empresa era que ambos, os turistas e o guia, estivessem ao mesmo tempo em suas casas, mas em contato e em trocas virtuais, por onde viajavam através de imagens, fotos e vídeos previamente selecionados.

No Brasil, passamos a encontrar a plataforma Turismo Virtual no Brasil<sup>25</sup>, criada por dois guias de turismo do Rio de Janeiro para a divulgação de *tours* virtuais. Os primeiros *tours* eram semelhantes aos do *AirBnB*, com todos em casa, e os lugares turísticos se concretizavam como lugares de encontro entre visitantes virtuais e guias/anfitriões virtuais, onde culturas e saberes eram trocados. Como já observado por Allis, Moraes e Sheller, “as mobilidades turísticas envolvem complexas combinações de movimentos e pausas, realidades e fantasias, lazer e trabalho” (2020). Assim, podemos observar que, durante a pandemia, as mobilidades turísticas se adaptaram para as pausas de movimentos físicos e deram mais espaço para movimentos virtuais e imaginativos.

É com base nas experiências citadas e em experiência prévia de *tour* virtual em favelas na plataforma Além do Mapa<sup>26</sup>(*Beyond the Map*), criada pelo Google às vésperas dos Jogos Olímpicos Rio 2016 com a promessa de levar o turista digital para as favelas do Rio (MORAES, 2017), que o projeto em tela apresentou a proposta para um financiamento emergencial na Inglaterra. Tal proposta foi contemplada para avaliação e mitigação de impactos da pandemia do novo coronavírus no turismo em favelas do Rio de Janeiro, e os *tours* virtuais foram produzidos com o objetivo de contribuir para a atenuação desse impacto no setor.

---

<sup>25</sup> Disponível em: <<https://turismovirtualnobrasil.com.br/>>. Acesso em 29 jan. 2022.

<sup>26</sup> Disponível em: <<https://beyondthemap.withgoogle.com/pt-br/>>. Acesso em 29 jan. 2022.

Para a produção dos *tours* virtuais, orientamo-nos pela discussão metodológica de Buscher e Veloso (2018), que sugerem a ampliação dos métodos de pesquisa para novas perspectivas de movimento, interação e colaboração entre pesquisadores e sujeitos pesquisados e, para tanto, indicam algumas formas de se mover com os objetos e/ou sujeitos de pesquisa: mover-se e tornar-se, mover-se e o movimento, mover-se e comover-se, e mover-se por impulso.

Para a produção dos *tours* virtuais, optamos pelas formas “mover-se e tornar-se” e “mover-se por impulso”. A primeira sugere como método seguir as pessoas, as coisas e as metáforas, não só fisicamente, mas também fazendo uso de tecnologias. No nosso caso, em momento de isolamento social, movemo-nos apenas virtualmente com auxílio de câmeras e *smartphones*. Já a segunda forma, que indica os movimentos por impulso, foi acionada pela equipe do projeto na medida em que nossa proposta previa intervenção, ou seja, a mobilização da equipe do projeto para intervir na realidade com vistas à mitigação dos impactos da pandemia. Assim, vimos, como Buscher e Veloso, que o ato de se mover como método e metodologia, de forma figurada ou literal, ajuda “a enfrentar as imobilidades (forçadas, reais ou imaginadas) por meio de novas possibilidades analíticas e políticas” (2018).

Considerando ainda a inserção prévia nas favelas de uma das autoras e coordenadoras do projeto que, inspirada em Valladares (2007), realizou por alguns anos observação participante e construiu uma rede de confiança junto aos moradores das favelas atuantes no turismo, a equipe do projeto possuía as condições necessárias para retomar o contato virtual na pandemia e conduzir suas atividades, tendo na observação participante o método central.

Assim, para a produção dos *tours* virtuais sobre as favelas, realizamos, junto com os moradores, *tours* virtuais oferecidos pelo *AirBnb* e pela Plataforma de Turismo Virtual do Brasil. A partir dessas experiências, refletimos sobre como seriam os *tours* virtuais nas favelas e realizamos reuniões para discutir seu formato e conteúdo, mantendo a liberdade de criação e produção nas favelas. Cada tour foi pensado separadamente, considerando as especificidades de cada favela, e, antes de cada um, fazíamos um ensaio para checar as conexões à internet e a proposta pensada pelos moradores.

Os guias e moradores tinham seus roteiros regulares em mente e partiam destes para a produção dos *tours* virtuais, ou seja, não eram novos roteiros com novos conteúdos, mas sim uma adaptação do roteiro de visita presencial à favela para um roteiro virtual. Definimos também que os *tours* virtuais não seriam um substitutivo do *tour* presencial, mas sim uma versão resumida ou fragmento deste para motivar o turista virtual a se mover até a favela, fisicamente, assim que possível. Desse modo, os *tours* da Rocinha e do Museu de Favela se

dedicaram a trechos do *tour* regular, ou seja, se dedicaram a uma breve amostra do que são seus roteiros e do que apresentam para os turistas. Já os *tours* da Providência e Santa Marta passaram pelos principais pontos dos *tours* regulares, porém de forma rápida e ágil, o que só seria mesmo possível por meio de um *tour* virtual, com apoio de tecnologias e de parcerias locais, como veremos adiante.

Dessa forma, para começar a nossa série de *tours* virtuais, é importante compreendermos as mobilidades de várias ordens que viabilizaram esse tipo de *tour*. A primeira e talvez mais óbvia: a mobilidade virtual dependente de infraestruturas materiais conectadas, como os celulares, computadores e internet, mas também dos entes em movimento, que seriam aqui os nossos guias em favelas, que se movimentaram fisicamente e virtualmente, e os turistas, que se movimentaram exclusivamente de forma virtual, assim como a equipe do projeto.

### **3.3 Começando os nossos *tours*: as infraestruturas materiais conectadas e os entes em movimento**

A primeira infraestrutura material conectada é o celular ou computador com acesso à internet e que permite a entrada na sala de reunião virtual. Essa é a primeira interface desses *tours* virtuais, onde se encontram os guias, a equipe do projeto, que assessora todos os *tours*, os intérpretes – os *tours* contaram com tradução simultânea em inglês para o público internacional – e alguns dos turistas virtuais, já que outros podem estar na segunda interface do *tour* virtual, o *Facebook*, onde os *tours* virtuais foram transmitidos ao vivo e onde ainda estão disponíveis. Começamos então os *tours*.

#### **3.3.1 *Tour* Virtual Rocinha**

Enquanto Erik se apresenta e cumprimenta o público, compartilha sua tela para iniciarmos o *tour* e assim vemos uma imagem de satélite do *Google Maps*. O guia ajusta o mapa para que vejamos somente a América do Sul, com o Brasil no centro, e explica que utilizará o mapa para ambientar os convidados. Com o cursor, aponta para regiões da cidade do Rio até chegar à Rocinha, “considerada a maior favela do Brasil”, diz ele, e em “uma localização privilegiada”. Ao fundo, ouvimos uma criança que descobrimos ser o sobrinho de Erik. Ela aparece na câmera por um breve momento e acena. Em alguns momentos, sua fala congela rapidamente, mas sem causar prejuízos para o entendimento geral de sua narrativa. Tudo parte do cotidiano das mobilidades, neste caso, mais precisamente das mobilidades virtuais e suas pausas e turbulências (FREIRE-MEDEIROS; LAGES, 2020), que, como veremos nos *tours*

virtuais, serão provocadas por crianças, animais de estimação, falhas da internet, microfones abertos, para citar alguns.

Após essa breve apresentação da Rocinha, ancorada no *Google Maps*, Erik passa a palavra para Firmino e libera o controle para que ele compartilhe sua tela, agora ancorada no site do Museu Sankofa, instituição que organiza e preserva a memória e história da Rocinha. Começamos então a visualizar o site do Museu, produzido em uma parceria com o Instituto Moreira Salles, e Firmino explica que se trata de um museu de percurso. Após essa introdução, indaga o público: “Por que não ter um museu? Por que não ter um espaço de memória e história?”. E enfatiza que essa é uma luta diária dos moradores da Rocinha e outras favelas, uma luta pela manutenção de um espaço de memória.

Firmino segue explanando sobre como o percurso do Museu é reproduzido em um *tour* regular que inicia na parte alta da favela da Rocinha, “justamente para dar o entendimento de como se deu o crescimento da cidade do Rio de Janeiro e o crescimento da favela”, e explica que foi “da parte alta, vindo da Gávea, para a parte da baixa em São Conrado”. No site, que está sendo compartilhado, vemos uma foto aérea da favela e um texto explicativo logo abaixo. Vemos também outras fotografias e mapas antigos da cidade, que ilustram o loteamento do território onde hoje se encontra a favela da Rocinha. Firmino segue sua fala contando sobre os períodos de expansão enquanto navega por fotos e uma linha do tempo no site. Por fim, explica a origem do nome do museu, Sankofa, que faz alusão a uma ave africana mítica que possui a cabeça virada para trás e os pés para frente, cujo sentido se traduz em: “Se eu quero construir o presente e o futuro, eu tenho que olhar o passado”. Então encerra, passando a palavra e a tela de volta para Erik.

Erik volta a compartilhar sua tela, projeta a página do perfil Rocinha Histórica no *Instagram* e mostra algumas fotos da página do museu. Em seguida, mostra a página de seu projeto, Rocinha by Rocinha, no *Facebook*, apresentando para os turistas virtuais toda essa vida social virtual do Museu, da Rocinha, e de seus projetos. A partir de um pequeno vídeo no *Instagram*, Erik nos convida a conhecer o interior da Rocinha, sob o ponto de vista de um motorista de automóvel. Com o vídeo, subimos imagneticamente e virtualmente pela estrada principal da favela, a estrada da Gávea, rodeada por casas, prédios, comércios e pessoas. O guia então chama a atenção para a movimentação da rua, com carros, motos e caminhões, e acrescenta: “A Rocinha nunca dorme”. Logo após o vídeo, retornamos para a visualização do *Google Maps* (Fig. 8).

**Figura 8: Captura de tela do *Tour Virtual da Rocinha*.**



**Fonte: Página do Facebook do projeto.**

A imagem é do momento em que retornamos para o *Google Maps*. Estamos no modo de navegação de rua, como se estivéssemos nos movendo pelo território. Vemos, novamente, pessoas, automóveis e casas enquanto Firmino e Erik se revezam como narradores e aparecem no canto superior direito da tela, coordenam a nossa movimentação virtual e falam sobre os principais pontos da favela, como a curva do S, exatamente o local no mapa onde estamos naquele momento. Podemos ver carros, motos, pessoas e o nome “Estrada da Gávea” digitado na pista como localização do próprio mapa. Erik brinca: “a gente vive aqui num caos organizado”, e encerra essa primeira parte do *tour*. Dalí, seguimos para o momento de interação de visitantes e anfitriões virtuais, no qual são feitas perguntas para os guias e moradores presentes. Ao final do *tour*, todos foram convidados para o próximo, a ser realizado na semana seguinte.

Seguimos para o próximo *tour*, agora na Providência. Para esse *tour*, Cosme, nosso guia, colocou-se em movimento físico previamente. Ele marcou um “Rolé dos Favelados”, seu roteiro regular presencial na favela, para um público restrito e filmou todo o percurso com seu celular. Com o mesmo aparelho, ele compilou todas as filmagens em um único vídeo a se tornar a base de seu *tour* virtual.

### 3.3.2 *Tour Virtual Providência*

Pelas lentes da câmera de seu celular, em posição horizontal, vemos e ouvimos um homem jovem adulto, negro, de cabelo e barba curta. Sentado no sofá de sua casa, veste uma

camisa de botão floral e um cordão com seu crachá de guia de turismo. É o início do “Rolé dos Favelados” virtual.

Cosme inicia o “rolé” com uma breve saudação para os presentes e apresenta a Favela da Providência como “a primeira favela do Brasil, lugar onde nasci e até hoje vivo”. Após breve contextualização da sua história, discorre sobre como iniciou seu trabalho como guia de turismo. No meio de sua fala, Cosme pausa para tirar o rabo de seu gato, Benjamim Salomão, da frente da câmera, outra turbulência usual em atividades virtuais.

Nosso guia segue nos contando sua história de vida, movendo imaginativamente sua narrativa. Nesse momento do *tour* vemos apenas Cosme em sua casa e ouvimos sua história, sem suportes como fotografias, vídeos ou qualquer outra imagem. Ele conta que frequentou a Igreja Metodista, no bairro da Gamboa, uma instituição com projetos sociais que atraíam metodistas do mundo inteiro e que, ao chegarem no pé da favela, pediam ao Cosme para levá-los para conhecer. Em troca, ele era levado para conhecer sua própria cidade e estado, acompanhando os grupos estrangeiros.

Cosme também conta que, ao longo de sua vida, engajou-se nas lutas por direitos sociais, moradia e saneamento básico. Conta-nos sobre o início da pacificação do Morro da Providência, das políticas públicas municipais de remoção de favelas e os grandes projetos de infraestrutura turística no território e nos expõe um paradoxo que enfrenta durante sua militância: a atuação como guia de turismo e militante: “como um profissional do ramo turístico pode ser contra um teleférico em seu território?”. Lembra que, antes de ser um guia, é um morador que luta pela melhoria da favela e explica que seu objetivo é mostrar ao turista o “real” Rio de Janeiro, com suas verdadeiras faces, muito além das tradicionais atrações da Zona Sul da cidade.

Dito isso, conta que, apesar de ter aprendido que o guia de turismo deveria ser imparcial, decide criar o “Rolé dos Favelados”, para se opor à impessoalidade. É apenas após essa contextualização de seu trabalho que ele convida o público a assistir o vídeo. Com o vídeo pronto para iniciar, e em meio a mais um gole de água, Cosme interage com mais um espectador cujo áudio estava ligado (outra turbulência). Com humor, pergunta: “Que guarda-chuva? Tem alguém falando para pegar guarda-chuva.”, como quem respondesse a uma pergunta que estava sendo direcionada a outra pessoa no áudio. A equipe do projeto assume então o compartilhamento da tela e o *tour* virtual passa a ficar ancorado no vídeo (Fig. 9). Durante a transmissão, o vídeo ficou sem som para que nosso guia pudesse nos guiar ao vivo.

**Figura 9: Captura de tela do *Tour Virtual da Providência*.**



**Fonte: Página do *Facebook* do projeto.**

Na imagem, vemos Cosme de máscara em uma ladeira da Providência de paralelepípedo, com casas e carros nas laterais, e vemos, ao mesmo tempo, Cosme no canto superior direito da tela. Isso porque estamos vendo uma imagem gravada previamente, sendo explicada, narrada e apresentada por Cosme durante o *tour* virtual.

Ao longo do *tour*, nosso guia nos narra acontecimentos históricos, descreve os locais pelos quais percorre e fala sobre questões raciais, sociais e econômicas, enquanto o vídeo nos mostra percursos pelas calçadas, comércio local, travessas e vielas do Morro, bem como o chão de paralelepípedos, grafites, vistas panorâmicas, casas, igrejas, turistas, além de outros moradores. O vídeo finaliza com uma performance artística e cultural, um ato teatral em que Cosme interpreta um diálogo e canta uma canção autoral acompanhada de pandeiro. Na letra da música, é reforçada a temática política, social e educacional de seu *tour*, que finaliza com menção à execução da vereadora Marielle Franco. Esse final remete ao final dos *tours* regulares, que se encerram em um almoço no Bar da Jura. Ao lado desse bar, há um grafite da vereadora Marielle que, apesar de não aparecer no *tour* virtual, é transportado para a narrativa desse *tour* por ser considerado um elemento central do “Rolé dos Favelados”.

Assim como no *tour* anterior, encerramos com o momento de interação, perguntas e o convite para o próximo *tour*.

### 3.3.3 *Tour Virtual Santa Marta*

Chegamos ao Santa Marta. Nesse *tour*, a sala virtual está cheia e movimentada. Podemos notar pessoas se movimentando por ruas da favela, mas também em casas dentro da favela. Uns estão andando na rua, outros ajustando o celular, os demais observando. Verônica, uma das guias do *tour* de hoje, comenta: “Só falta a Salete, né?”, a qual responde prontamente: “Oi! Tão me ouvindo? Tão me vendo? Peraê, peraê. Peraê, gente”. Nesse instante, podemos ver a imagem de Salete, que ajeita seu cabelo, coloca sua máscara e ouve a confirmação de que a estamos ouvindo. Por entre sons de televisão e barulhos da rua, Verônica inicia sua fala. Vemos que ela está na reunião pelo seu celular. É uma jovem mulher branca de cabelos escuros, compridos e cacheados, vestindo blusa preta, sentada em um cômodo branco de sua casa e com fones de ouvido. A guia se apresenta, sorridente, fala do Santa Marta e explica: “Vocês estão aqui, virtualmente, mas vão conhecer Santa Marta, conhecer essa energia, o brilho que tem dentro da favela, as nossas crianças, a nossa comunidade”. Por fim, saúda a todos e passa a palavra para o próximo guia, Allan Basílio.

Em um dos retângulos, Allan se apresenta. Vemos um jovem negro de barba curta e cabelo tipo *black power*, de fone de ouvido, crachá de guia e blusa branca, que chama atenção para sua localização na entrada da favela, no stand que fica na praça que dá acesso ao Santa Marta e onde recebem os turistas. Nosso guia nos explica que ali é feito o primeiro contato com todos os visitantes e mostra um totem com o mapa da favela, indicando os principais pontos do *tour* regular que serão apresentados também no *tour* virtual. Após sua fala, Allan passa a palavra para Salete, que está no acesso à favela perto da escadaria e do plano inclinado.

A partir desse momento, vemos somente a tela de Salete, na qual observamos uma mulher branca de cabelo liso, loiro e comprido. De jaqueta branca e blusa azul, Salete usa seu crachá e dispensa o uso de fone, colocando-nos para ouvir bem os diversos sons da favela enquanto nos fala dos acessos ao Santa Marta. Salete conclui sua fala passando a palavra para Elias, já dentro da favela, mais especificamente na associação de moradores.

Com o celular na vertical, vemos um homem adulto, pardo, de cabelos escuros e curtos. De fone de ouvido e blusa clara, Elias nos mostra o letreiro colorido acima da entrada da associação e entra em uma sala onde vemos fotos impressas/reveladas coladas na parede, fotos do Santa Marta em diferentes períodos históricos, e nos apresenta o presidente da associação, Zé Mário, que fala brevemente das lutas comunitárias antes de encerrar sua participação e passar para Mário, que está na laje/estátua do Michael Jackson.

De óculos estilo avião, fone de ouvido e blusa branca e crachá, vemos um homem negro com a barba e cabelos curtos que nos saúda e nos mostra a estátua do Michael Jackson,

um dos principais pontos turísticos da favela. Nesse ponto, também nos mostra os grafites relacionados à pandemia de COVID-19 pintados na parede de uma casa. Após sua fala, o guia nos direciona para um vídeo sobre a próxima parada do bondinho.

O vídeo, de cerca de um minuto, é então colocado no ar pela equipe do projeto e apresenta o guia de turismo, Barbosa, um homem negro de camisa branca e crachá que participa do *tour* através de vídeo gravado previamente, pois estava com suspeita de covid e em isolamento em casa. Após o vídeo, Verônica nos convida a visitar o pico, “o topo da favela”, com os guias Mandudu, Mário e Marco.

Ao chegarmos virtualmente ao mirante, pelas lentes do celular de Mario, que correu da estátua do Michael Jackson até a parte alta, encontramos Mandudu, um homem negro, de cabelos raspados e grisalhos, discursando sobre a favela para outros visitantes. Ao ouvi-lo, notamos seu sotaque francês. Diferente de nossos demais guias, Mandudu não é nascido e criado na favela, veio do Congo para o Brasil recentemente e hoje mora no Santa Marta.

Nesse momento, passamos a ver imagens de três celulares ao mesmo tempo e no mesmo lugar, mas mostrando pontos distintos: ora a parte alta da favela, ora a paisagem vista dali, ora um dos guias. E é nessa bagunça animada e ao mesmo tempo organizada que encerramos o *tour* do Santa Marta e passamos para a interação com o público, onde o coletivo manteve sua organização e revezamento para responder às perguntas dos visitantes virtuais.

Nesse último *tour*, vimos uma importante interação, apoio e confiança entre os guias do Coletivo do Santa Marta, o que foi fundamental para a realização do *tour* no formato descrito aqui. Os guias se colocaram em movimento físico simultaneamente ao movimento virtual e, organizados em uma transmissão coletiva, distribuíram-se por diferentes pontos da favela, de onde transmitiram ao vivo sua parte de um *tour* que, como um quebra-cabeça, compôs todo o *tour* virtual.

### **3.3.4 *Tour* no Pavão, Pavãozinho e Cantagalo**

Chegamos ao *tour* do Pavão, Pavãozinho e Cantagalo. Pela lente de sua câmera do celular, em posição vertical, vemos uma mulher negra com os cabelos até o ombro. Segurando o celular com a mão e munida de óculos e fones de ouvido, a guia veste uma blusa branca e se posiciona de pé em uma rua da favela. Vemos, ao fundo, uma casa cujo muro está parcialmente pintado com uma arte em grafite. Sorridente, se apresenta e, enquanto fala, Márcia gira o celular para que possamos ver melhor a favela e iniciar seu *tour*.

Logo no início, Márcia interage com duas senhoras negras de meia-idade e as introduz: “São meninas da comunidade, crescidas comigo. Cada família dessas tem uma história”, e lhes

explica que está contando a história da favela “para o mundo ver”, reconhecendo que está conectada ou em contato com várias pessoas de diversas partes do mundo naquele momento (Fig. 10).

**Figura 10: Captura de tela do *Tour Virtual do Museu de Favela*.**



**Fonte: Página do *Facebook* do projeto.**

Atrás de Márcia, vemos uma casa que ela explica ser da associação de moradores, onde vemos um grafite de fundo azul com a representação da favela e um grande galo colorido. Na extremidade esquerda da pintura, lê-se “Becos e vielas, nosso nome é favela”. A partir desse grafite, Márcia inicia sua fala sobre o Museu de Favela (MUF), criado em 2008, para ser uma porta de entrada para a visitação à favela e mudar a visão atrelada à violência.

Márcia segue com o *tour* virtual nos contando sobre o MUF e como funciona a visitação pelo museu a céu aberto, explica que se baseia em um circuito de grafites nas paredes das casas que contam as histórias e memórias da favela, chamado de “Casas-Telas”. Enquanto nos fala, vemos no trajeto casas, motos, moradores e algumas das vistas do alto da favela.

Ao seguirmos pelo circuito, Márcia enfatiza: “se eu fechar a câmera é porque eu preciso, tá bom?”. Sem precisar dizer muito, alguns dos turistas virtuais entendem a mensagem. Ao se movimentar fisicamente pela favela com um celular na mão e fazendo uma transmissão ao vivo, Márcia precisa se preocupar com o enquadramento de imagens da favela que circularão “para o mundo ver”, como ela mesma disse, considerando que o vídeo ainda fica disponível para acesso no *Facebook*.

Ao longo do *tour*, Márcia reveza entre a câmera traseira e frontal de seu celular com habilidade, nos permitindo ora vê-la, ora ver a favela, até que chegamos à primeira “Casa-Tela”.

Na arte em grafite, vemos um morro com algumas casas. Segundo Márcia, a tela conta a história da origem dos primeiros moradores da favela que vieram de Minas Gerais, na década de 1940, para construir a cidade, e explica: “quando as obras acabaram, eles perderam o emprego e não tinham condição de voltar para a terra deles, então subiram os morros”. Vemos novamente um enorme galo de boca aberta, símbolo do morro Cantagalo, como se estivesse emitindo um som ou canto. Ao fundo, a representação de pessoas negras trabalhando na terra e uma pequena casa branca entre duas grandes árvores. Márcia, então, nos mostra um cordel escrito na parede que descreve o que está ilustrado na Casa-Tela e o lê em voz alta:

Em 1907

Um morro interiorano Foi refúgio de escravos  
 Dos que vinham chegando De Minas Gerais de maleta  
 No Lago Rodrigo de Freitas Passavam os dias pescando  
 Plantavam e comiam do cacho No mesmo quintal da galinha  
 Lá do alto do morro Serviço barato descia  
 Na hora que o galo cantava O povo debaixo escutava  
 Cantava para mais um dia

*(Trecho do cordel que narra o Circuito das Casas-Telas. Autoria do Cordel: Museu de Favela 2010).*

Acabada a leitura, Márcia segue para a próxima parada, onde vemos outra vista da cidade a partir da favela, o Arpoador e as Ilhas Cagarras, e mais outras duas Casas-Telas que retratam a falta de energia, água e saneamento nas favelas. Ela explica que esses grafites não têm como objetivo trazer elementos negativos ou pejorativos, mas “lembrar desse tempo como parte da história do território”.

Para encerrar o *tour*, Márcia escolhe parar em um mirante de onde vemos o Pavão e Pavãozinho e a vista da Baía de Guanabara, além de prédios dos bairros que circundam as favelas e um céu azul, quase sem nuvens. No muro que serve de guarda-corpo ao mirante, vemos um grafite que retrata elementos da natureza, política, lazer e turismo da cidade do Rio de Janeiro. Da esquerda para direita, um pé de jaca, o estádio do Maracanã, Pão de Açúcar e Urca, os arcos olímpicos entrelaçados nas palavras “Rio de Janeiro”, a Baía de Guanabara com peixes e lixo e uma urna eletrônica de votação, com a palavra “Fim” na tela. Com o “fim” no grafite chegamos também ao fim da série de *tours* virtuais.

### 3.4 Considerações Finais

Por que vocês vão na favela?

O que faz você ir para a favela?

Por que você sai do seu país, do seu estado, da sua cidade, para ir para a favela?

Agora vocês estão na favela comigo.

*(Transcrição de trecho de fala do guia Cosme Felippsen no Tour Virtual da Providência).*

Essas são indagações de Cosme ao final do “Rolé dos Favelados” virtual. Ainda que todos estejam presentes virtualmente, nos *tours* virtuais o turista virtual teve a oportunidade de se mover digitalmente por algumas favelas do Rio de Janeiro.

Retomemos a pergunta inicial deste trabalho: o que precisou ser mobilizado para converter as favelas turísticas em atrativos turísticos virtuais? Como vimos, foi preciso que os guias das favelas tivessem acesso à infraestrutura materiais conectadas, como computadores, celulares e internet, mas também foi preciso que se colocassem em movimento físico e virtual e pensassem no que queriam apresentar “para o mundo” naquele momento.

Ao observar a performance dos guias nos *tours* virtuais, vimos que mobilizar virtualmente esses lugares, as favelas, demandou performances e movimentos dos corpos dos guias, que, como constatamos, precisaram se mover fisicamente pela favela de modo a preparar os *tours* virtuais ou para executarem *tours* ao vivo. Para isso, precisaram de celulares ou computadores, internet, fones de ouvido, máscaras de proteção contra COVID-19, quando estavam transmitindo da rua, suportes, equipes de apoio nas favelas, mas também nas salas virtuais, mediando entrada na sala, perguntas para os guias, transmissão para as redes sociais e divulgação. Do mesmo modo, o turista virtual só poderia ser aquele também capaz de se mover virtualmente, com celular, computador e internet. Essas micro-mobilidades são cruciais e determinantes para a realização de um *tour* virtual e para o complexo jogo das (i)mobilidades turísticas em escala global no contexto da pandemia de COVID-19.

Inicialmente, o projeto previa *tours* virtuais em formatos mais tradicionais, semelhantes ao primeiro *tour* do projeto, o *tour* virtual da Rocinha. No entanto, os guias quiseram fazer essa condução em formato de transmissão ao vivo, como no Santa Marta e Museu de Favela, ou a partir de vídeos gravados previamente, como foi o caso do *tour* da Providência. Assim, considerando o debate das mobilidades justas (SHELLER, 2018) e diante das desigualdades já impostas, o morador das favelas foi aquele que, em contexto de pandemia, não pôde se isolar ou trabalhar de casa e, portanto, não via problema em se mover fisicamente para fora de casa para trabalhar, seja na preparação do *tour* virtual, na execução dele ou ainda em qualquer outra atividade que eles desempenharam para sobreviver durante a pandemia.

Nessa reinvenção virtual das favelas turísticas, também foi possível observar que o guia de turismo pôde ficar mais no controle do olhar do turista, no sentido de Urry (2001). Isso porque, no *tour* virtual, só se vê aquilo que o guia enquadra para ser visto, e pode-se notar que os guias tinham plena consciência disso, como vimos com Márcia, quando ela sinaliza que se “fechar a câmera é porque eu preciso, tá bom?”. Ou ainda na ausência do tema pandemia nas falas dos guias.

É importante destacar que, apesar dos *tours* virtuais terem sido apresentados como estratégia durante a pandemia, a pandemia em si não foi um tema trazido pelos guias nos *tours* virtuais. A exceção do uso de máscaras em alguns momentos dos *tours*, ou no *tour* do Santa Marta com breve menção a um grafite, quando o guia rapidamente mostra que se trata de uma representação da sanitização, um projeto que um grupo do Santa Marta liderou (MENEZES; MANO, 2020), a pandemia não apareceu nos *tours*.

No entanto, a pandemia estava presente no território, com a instalação de bicas para lavagem de mãos perto dos pontos de mototáxis e em outros locais de passagem, ou ainda em campanhas de arrecadação de produtos de higiene e cestas básicas, coisas percebidas e vistas rapidamente por um visitante que se encontrasse presencialmente na favela, mas que não foram enquadradas nos *tours* virtuais.

Outro ponto que merece destaque é o fato de no *tour* virtual o guia poder ser o principal atrativo. Uma pessoa com nome e sobrenome que conta sua história naquele momento com grande atenção por parte do turista virtual, que não vê na tela muita coisa além do guia ou daquilo que é enquadrado. Em um *tour* regular, o turista está imerso na favela, repleto de estímulos visuais, auditivos e olfativos. Vale ressaltar que às vezes o estímulo auditivo no *tour* virtual se sobressai pela captação dos microfones abertos nas favelas, mas não tira do guia a centralidade no *tour*. Eles conseguem inclusive brincar com isso, como Cosme fez, respondendo a alguém que perguntava sobre um guarda-chuva e havia esquecido o microfone aberto.

Por fim, podemos supor que os *tours* virtuais se apresentaram como uma alternativa para manter as favelas em movimento durante a pandemia, em especial na manutenção do movimento das contra-narrativas sobre as favelas, um conteúdo presente em todos os *tours* virtuais.

Além disso, tais experiências virtuais podem motivar o turista virtual a fazer um *tour* como esse no futuro, visitando de fato fisicamente uma favela. Tal desejo de estar nos lugares foi denominado por Boden e Molotch (1994) como “compulsão por proximidade” (tradução dos autores). De acordo com esses pesquisadores, as pessoas precisam de experiências de copresença ou face a face porque fornecem mais informações sobre os pensamentos e sentimentos de outras pessoas do que as formas de interação digital. No final das contas, o contato virtual com esses lugares pode ser um incentivo, um pontapé inicial, para que as pessoas desenvolvam o desejo de estar lá pessoalmente, e um turista virtual pode potencialmente tornar-se um turista regular, o que aumentaria ou recuperaria a demanda pelas favelas turísticas no

futuro pós-pandêmico. Até porque, como diriam nossos guias, “quem não é visto não é lembrado”.

Por fim, para Cosme, “a favela é vida, é energia. Então não é difícil responder porque as pessoas vão para a favela”. E acrescenta: “Vir no Rio de Janeiro e não conhecer uma favela é não conhecer o real Rio de Janeiro”. Cosme encerra seu *tour* com uma mistura de canções que ele adapta para a realidade das favelas do Rio, uma mistura de “Opinião” de Zé Ketí com “Barracão” de Elisabeth Cardoso, Jacob do Bandolim e Época de Ouro, onde ele inclui os nomes das favelas que estavam presentes no *tour* virtual, favelas ameaçadas de remoção ou removidas pela administração municipal, fechando seu *tour* de conteúdo crítico e político.

Vai barracão  
 Pendurado no morro  
 E pedindo socorro  
 Vai barracão  
 Tua voz eu escuto  
 Não me esqueço um minuto  
 Porque sei  
 Que tu és  
 Barracão de zinco  
 Tradição do meu país  
 Barracão de zinco  
 Pobretão e feliz  
 Podem me prender  
 Podem me bater  
 Podem até deixar-me sem comer  
 Que eu não mudo de opinião  
 Daqui do morro eu não saio não  
 Da Providência eu não saio não  
 Do Santa Marta eu não saio não  
 Da Vila Autódromo eu não saio não [...]  
 E não tem água que fura um poço  
 Se não tem carne  
 Eu compro osso e ponho açúcar  
 E deixa andar  
 Deixa andar  
 Falem de mim o que quiser falar Aqui que eu não pago aluguel  
 E seu eu morrer amanhã, seu doutor Estou pertinho do céu  
 (*Transcrição da música cantada por Cosme Felippen ao final do Tour Virtual da Providência*).

Terminada a canção, Cosme convida o público a bater palmas e abrir seu microfone para que ele possa ouvir os turistas virtuais. Na tela, vemos espectadores sorridentes, batendo palmas, alguns com microfone ligado, e coros de parabéns.

## **4. CAPÍTULO III: MOBILIDADES VIRTUAIS COMO FERRAMENTA PARA MOBILIZAÇÃO DE PAUTAS SOCIAIS E RACIAIS – UM BREVE RELATO ANALÍTICO DA AÇÃO TRAJETÓRIAS NEGRAS EM FAVELAS DO RIO DE JANEIRO NO SESC MADUREIRA<sup>27</sup>**

### **4.1 Introdução**

Diante da minha experiência profissional e acadêmica no mestrado e, principalmente, no projeto *Lockdown Stories*, fui aprovado no processo seletivo para Analista de Arte, Ciência e Tecnologia no SESC RJ, Unidade Madureira, em maio/2021, onde atuo com tecnologia social, educação antirracista e divulgação científica. O trabalho com as favelas foi essencial nesse processo, visto que esta é a unidade referência para debates étnico-raciais e periféricos. Uma vez admitido, trouxe o debate das favelas e da mobilização virtual para dentro da instituição, como exposto neste capítulo.

O Serviço Social do Comércio (SESC) foi criado em 1946 por empresários do comércio, indústria e agricultura, que se reuniram na cidade de Teresópolis para debater sobre os caminhos para reconstrução da sociedade brasileira frente aos desafios do pós-guerra. Nesse encontro, representantes discutiram com o Estado brasileiro sobre os caminhos e desafios para o desenvolvimento econômico e, principalmente, como o empresariado poderia contribuir para a promoção de políticas em atendimento ao bem-estar social, por meio da assistência social e da qualificação dos trabalhadores. Como desdobramento, propôs-se a Carta da Paz Social (SESC, 2012), um documento norteador das ações do SESC. Nesse documento, foi proposta uma nova consciência empresarial: os líderes empresariais defenderam a adoção de medidas em atendimento ao bem-estar social e da melhoria da qualidade de vida dos trabalhadores do comércio, de suas famílias e, por extensão, da sociedade brasileira:

Com o objetivo de atender às necessidades sociais urgentes e de propiciar aos trabalhadores do campo e da cidade maior soma de bem-estar e igualdade de oportunidades, propõem-se os empregadores a criar um Fundo Social a ser aplicado em obras e serviços que beneficiem os empregados de todas as categorias, e em assistência social em geral, repartindo com os institutos existentes as atribuições assistenciais e de melhoramento físico e cultural da população. O objetivo do Fundo Social é promover a execução de medidas que, não só melhorem continuamente o nível de vida dos empregados, mas lhe facilitem os meios para seu aperfeiçoamento cultural e profissional (SESC, 1946, p. 13,).

---

<sup>27</sup> Uma versão reduzida deste capítulo se encontra no prelo do primeiro volume do *ebook* do Projeto CONSCIÊNCIAS, iniciativa do Serviço Social do Comércio do Rio de Janeiro (SESC RJ) que reunirá artigos e relatos sobre narrativas afrocentradas. O capítulo estará em coautoria com os articuladores locais aqui apresentados.

O SESC completa 76 anos de atuação no território brasileiro, oportunizando o entretenimento e o potencial instrumentalizante dos brasileiros por meio do acesso a programações de cultura, educação, esporte, lazer, assistência e saúde nas cerca de 500 unidades espalhadas pelo país. No Rio de Janeiro, as ações do SESC RJ estão distribuídas entre 21 unidades, presentes em locais nos quais o poder público carece de políticas públicas efetivas.

O programa de Educação do Serviço Social do Comércio no Rio de Janeiro (SESC RJ) tem por desafio promover mudanças que favoreçam o crescimento pessoal e social por meio de ações e atividades de educação não-formal. O princípio fundamental da nossa ação é reconhecer e valorizar crianças, jovens, adultos e idosos como sujeitos de conhecimento – que pensam, elaboram, realizam, repensam e reconstróem. Desta forma, entendemos a educação como um processo contínuo e dinâmico, que estabelece relações com a realidade em vistas à transformação social, em conformidade com os estudos de Paulo Freire (FREIRE, 1997).

Diante do cenário de pandemia que evidenciou as desigualdades e mazelas sociais no Brasil, sobretudo as raciais, o SESC RJ intensificou, de forma virtual, ações educativas em combate ao racismo por meio do projeto Jornada Antirracista, que foi composta por uma programação multi-linguagem com viés educativo – nos formatos de oficinas, cursos, rodas de conversa, palestras, entre outros. O projeto buscou contribuir para a reflexão acerca das mazelas do racismo no cotidiano de pessoas negras por meio da análise da dinâmica do racismo estrutural brasileiro.

A programação ocorreu em nove unidades do SESC RJ: Tijuca, Engenho de Dentro, Madureira, Ramos, São João de Meriti, Duque de Caxias, Teresópolis, Nova Friburgo e Barra Mansa, durante o segundo semestre de 2021. A atuação sistemática de três meses nas nove unidades possibilitou uma extensa capilaridade e o envolvimento de diferentes atores em diversas temáticas – educação antirracista, empreendedorismo negro, afrofuturismo, feminismo negro, processos artísticos/criativos etc. A programação foi realizada de forma virtual, sendo composta por rodas de conversas, tours virtuais em museus e favelas, cursos, exposições e publicações de conteúdo educativo nas redes sociais institucionais. Totalizamos 23 ações, alcançando mais de 2.400 pessoas, e produzindo conteúdos educativos em redes sociais para cerca de 30 mil usuários.

O SESC RJ, cumprindo o seu papel de agente educador e propositivo e reconhecendo a realidade que estamos inseridos, vem intensificando e consolidando sua agenda educativa de combate ao racismo e contribuindo para a implementação de educação antirracista. A partir disso, exercemos nossa responsabilidade corporativa no estabelecimento do bem-estar social, bem como o estabelecimento de uma sociedade mais justa e racialmente igualitária.

Diante do exposto, neste capítulo apresentamos como plataformas digitais aliaram-se ao turismo de base comunitária em contexto de pandemia da COVID-19 para a mobilização de pautas raciais, sociais e territoriais a partir de trajetórias pessoais e profissionais de três moradores de favelas do Rio de Janeiro durante *lives* do SESC RJ, Unidade Madureira, dentro do Projeto Jornada Antirracista. Para isso, apresentamos as narrativas de pessoas negras, faveladas e marginalizadas, destacando pontos de seu discurso que dialogam com questões raciais, de territorialidade, mobilidade e desenvolvimento comunitário através do turismo.

## **4.2 Revisão bibliográfica**

### **4.2.1 Turismo social, turismo de base comunitária e ecoturismo**

A mobilidade tradicionalmente corporal de pessoas em busca de lazer e entretenimento é uma das grandes motivações do fenômeno turístico. Entretanto, a dinamicidade desse movimento é restrita a determinados grupos sociais que possuem prestígio social e/ou econômico para desfrutá-lo, notadamente não incluindo minorias sociais características de cada território (CHEIBUB, 2012; CHEIBUB, 2014; MCCABE, 2019). Visto isso, o direito ao lazer como direito humano indispensável é, por conseguinte, um direito social negligenciado à grande parte da população – a despeito do lazer estar inserido na Constituição Federal de 1988 e “assegurado, também, praticamente em todas as constituições estaduais e leis orgânicas de municípios de nosso país” (MARCELLINO, 2008, p. 7; CHEIBUB, 2014; MCCABE; DIEKMANN, 2015).

Nesse contexto, o turismo social surge com objetivo de democratizar as mobilidades turísticas para grupos econômicos, sociais, espaciais, políticos e culturais limitados pelo dinâmicas capitalistas hegemônicas – o “turismo para todos” (CHEIBUB, 2012; MCCABE, 2019). Segundo o Comitê Econômico e Social Europeu, o turismo social auxilia no exercício do direito ao lazer:

Todo mundo tem o direito de descansar diariamente, semanalmente e anualmente, bem como o direito ao tempo de lazer que lhes permite desenvolver todos os aspectos da sua personalidade e sua integração social. Claramente, todos podem exercer este direito ao desenvolvimento pessoal. O direito ao turismo é uma expressão concreta desse direito geral, e o turismo social é impulsionado pelo desejo de garantir que ele seja universalmente acessível na prática (EESC, 2006, p. 68).

Práticas atreladas ao turismo social foram historicamente observadas em iniciativas governamentais a partir de políticas públicas – que o enquadram como segmento turístico, assim como em organizações não governamentais (ONGs) e em instituições privadas. Dentre as

temáticas centrais para o turismo social, Cheibub (2012) destaca: ‘turismo e as relações com a infância e juventude’, ‘turismo de intergeracionalidade’, ‘turismo e acessibilidade’, ‘igualdade racial e turismo’, ‘turismo e orientação sexual’ e ‘sociedades indígenas e turismo’. Por exemplo, segundo estudo realizado por Cheibub (2012, 2014), iniciativas de turismo social são observadas nos SESC SP e SESC RJ a partir da facilitação de acesso a experiências turísticas e equipamentos de lazer. Segundo o autor, o SESC, em seu âmbito nacional, ocupa um lugar central no desenvolvimento destas ações turísticas com regularidade e visibilidade.

Por outro lado, ao analisar o desenvolvimento turístico na perspectiva dos visitados, observa-se a produção de desequilíbrios sociais e ambientais em territórios nos quais o turismo não se desenvolve em sinergia com as demandas e com as populações locais. Nestes casos, a comunidade local ou originária fica à margem da distribuição do capital turístico e de suas benesses, frequentemente exercendo cargos subalternizados e tendo seus territórios descaracterizados (MTAPURI; GIAMPICCOLI, 2018; MORAES et al., 2019). Ao movimento de inversão de perspectiva dos visitados de objetos para protagonistas do processo, favorecendo a coesão social e o sentido de coletividade, denomina-se Turismo de Base Comunitária (TBC) (IRVING, 2009).

Neiman (2022), durante palestra virtual intitulada “Análise da evolução do ecoturismo e outros segmentos derivados”, discorreu sobre a origem e os desdobramentos do TBC como elemento derivado do Ecoturismo. Segundo o autor, uma vez consolidado em meio a um contexto de crescente debate em torno do ambientalismo e da proposição de um tripé da sustentabilidade — dimensões social, econômica e ambiental, o Ecoturismo apresenta subdivisões que representam, em maior ou menor proporção, os elementos do tripé que o sustenta. Entretanto, o desenvolvimento de derivações que se desviaram da proposta inicial de equilíbrio desta tríade, como ocorreu com o Turismo de Aventura, produziu, em certa medida, o efeito oposto: ao não envolver a comunidade local, propiciou a segregação social, gentrificação e espetacularização das manifestações culturais.

Em resposta a este desbalanço, propôs-se o TBC como alternativa de resgate do protagonismo comunitário no desenvolvimento do turismo em seus domínios territoriais. Segundo o autor:

O Turismo de Base Comunitária busca encontrar uma nova lógica contra-hegemônica para a atividade turística, de modo que não ocorram os mesmos impactos verificados sobre o Ecoturismo. Para tanto, o TBC pretende organizar a resistência e implementar modelos de gestão alternativos ao capitalismo (NEIMAN, 2022, p. 31).

A iniciativa pessoal ou coletiva, a descentralização territorial e funcional do TBC e o desenvolvimento do espírito local foram apontados como as principais vias para o desenvolvimento deste setor turístico em harmonia com sua dimensão social. A partir disso, membros da comunidade podem ter acesso aos meios de produção de modo não exploratório e desassociados de instituições exógenas, em um movimento de resgate do protagonismo comunitário e de resistência contra-hegemônica. Como resultado, espera-se a promoção da qualidade de vida, o sentido de inclusão e pertencimento, a valorização da cultura local, e a visibilização das pautas socioambientais do território (IRVING, 2009).

#### **4.2.2 Mobilidades desiguais e o acesso a espaços, conhecimentos e narrativas**

Em seu estudo sobre mobilidades justas, Sheller (2018) teoriza acerca de uma sociedade de transição que visa uma mobilidade mais ambientalmente sustentável e socialmente justa, nas quais populações e minorias étnicas e/ou sociais possam ter acesso a espaços, narrativas e conhecimentos de maneira mais igualitária. Nesse contexto, a autora desenvolve o conceito das mobilidades desiguais, nas quais grupos possuem acesso diferencial e conectividade parcial a espaços e serviços urbanos, produzindo ambientes estrategicamente conectados e desconectados uns dos outros.

Segundo a autora, a mobilidade por entre estes espaços e conceitos varia em grau de facilidade, conforto, flexibilidade, segurança, rapidez e turbulência, tornando-a desigual e segregadora. Padrões espaciais e regulatórios reforçam esta desigualdade através de políticas públicas exclusivas e ambientes limitadores ou repressores, como muros, centros de detenção e a própria malha de transportes. Por fim, o controle à mobilidade se torna institucionalizado através do domínio dos meios para a comunicação (*e.g.* acesso à internet e bens eletrônicos), infraestrutura de energia e água, transporte, segurança comunitária, e da estrutura e prática urbana contemporânea, perpetuando modelos que beneficiam elites.

Em decorrência destes padrões da mobilidade desigual, estes grupos tendem a ser empurrados para as margens de grandes centros urbanos, longe de espaços de melhor infraestrutura de transporte, comunicação e moradia, produção artística, científica e cultural e de ambientes ecologicamente mais equilibrados, zonas de mobilidade quase que exclusiva das elites (SHELLER; URRY, 2004; BIRCHNELL; CALETRIO, 2014). Tradicionalmente, estes espaços estão também inseridos no circuito da mobilidade turística, em que se vende uma percepção de um ambiente mais socialmente justo e ambientalmente equilibrado, e no qual a população marginal não possui espaço. Restringe-se, deste modo, o acesso à cidade, serviços,

narrativas, discursos e conhecimentos, possíveis de acesso somente às elites locais e aos turistas tradicionais, que circulam em uma cidade partida e sub-representativa.

#### **4.2.3 Mobilidades turísticas em pandemia: efeitos, alternativas e o mundo virtual**

Em virtude da pandemia da COVID-19, atividades turísticas ao redor do mundo foram paralisadas visando promover a segurança dos visitantes e dos visitados (BURINI, 2020). Segundo Becker (2020), é provável que os efeitos da pandemia tenham causado o maior declínio na indústria do turismo já registrado. Paralelamente, são desastrosos os impactos na saúde física e mental da população em decorrência da doença, do isolamento social e/ou da crise financeira imposta pela crise sanitária (USHER et al., 2020). Estudos apontam para a redução da qualidade da saúde mental da população como resultado direto ou indireto do isolamento social, com aumento de sintomas psicossociais como insônia, variação de humor, estresse emocional, medo, pânico, ansiedade, sintomas clínicos de depressão, entre outros (BROOKS et al., 2020; CAVA et al., 2005; HAWRYLUK et al., 2004).

Embora os prejuízos à saúde mental tenham sido identificados a nível global, o isolamento e seus desdobramentos geram impactos negativos desproporcionalmente maiores em grupos e populações vulneráveis, cujo acesso a serviços básicos é constantemente negligenciado. Segundo Perrin et al. (2009), há parcelas sociais com maiores chances de terem sequelas psicológicas durante e depois de uma pandemia, visto que convivem com fatores mais adversos à sua sobrevivência. Alguns desses fatores são: alta percepção de risco de vida, baixo suporte emocional e social, residir em uma região de alta prevalência, ambiguidade em relação à doença e impactos sociais, entre outros. Dentre os grupos sociais mais afetados, destacam-se as mulheres, crianças e adolescentes, idosos, pessoas com baixa escolaridade e/ou de baixo status socioeconômico e minorias sociais, como populações negras e originárias.

Em meio a esse cenário de isolamento social, insegurança sanitária e instabilidade emocional, tornaram-se ainda mais relevantes alternativas de fuga momentânea do panorama que causa desconforto (CHEIBUB; FREITAS, 2020) e de plataformas de debates e mobilização de pautas sociais e raciais, frequentemente inviabilizadas e postas à margem. Nesse contexto, o turismo e a mobilidade virtual destacam-se como possibilidades de visitar outros locais sem sair de casa, de mobilizar e visibilizar discursos, trajetórias e cenários sociais (MORAES et al., 2021), de ter experiências turísticas, ainda que restritas, em segurança (IGUMAN, 2020; STANKOV et al., 2020).

Nesse contexto, segundo Anesa (2020), o panorama de crise decorrente da pandemia representa uma “oportunidade” para o refinamento das plataformas de visitas e encontros

virtuais – e para a reflexão sobre novas mobilidades virtuais, assim como para uma mudança de paradigma de acesso a patrimônios culturais, naturais e humanos, e de visibilização de conhecimentos, práticas e histórias marginais. A autora enfatiza, no entanto, que a experiência virtual não deve ter a intenção de substituir a física, mas sim constituir uma alternativa complementar de acesso. Em consonância com a autora, Tully (2020) observou um aumento no ritmo já em crescimento da demanda por visitas virtuais durante o período pandêmico e uma expansão nas ofertas de alternativas turísticas no ambiente virtual.

Paralelamente, observou-se um aumento no uso de mídias sociais (*e.g. Instagram, Facebook, Tiktok, Twitter, Snapchat, Whatsapp, Youtube, etc.*) durante a pandemia, que apresentaram papel relevante na elaboração de estratégias mitigadoras de efeitos do distanciamento social, permitindo a manutenção de vínculos profissionais e afetivos, e da oferta de entretenimento e redes de apoio – com efeitos positivos, mas também negativos, sendo extensamente estudados, como a disseminação de *fake news* (ALZUETA et al., 2020; HUSSAIN, 2020; WANGA et al., 2020; MASCIANTONIO, 2021; STANIEWSKI; AWRUK, 2022). Adicionalmente, possibilitou a mobilização de pautas e narrativas online, estratégia importante para grupos minoritários cujas demandas foram invisibilizadas durante o período de crise política, sanitária e ambiental encontrada em diversos países.

Estes aumentos estão intimamente relacionados a um aumento a priori do domínio tecnológico e, ainda que de modo gradual, à expansão de iniciativas de digitalização de patrimônios e de acesso à internet nos últimos anos – ainda que de maneira mais limitada em países do Sul Global. Aliado a isso, há a necessidade de indivíduos, comunidades, populações e organizações de adotar novas ferramentas digitais para produzir, trocar, visitar, acessar, e compartilhar experiências e narrativas durante o isolamento social (ANESA, 2020). Segundo Rudek (2017), tais iniciativas podem funcionar até mesmo como instrumento metodológico auxiliar para o ensino ao inserir novas formas de aprender que dialogam com relações interpessoais e de acesso ao conhecimento pautadas na internet e no ciberespaço.

### **4.3 Metodologia**

Como Analista de Arte, Ciência e Tecnologia do SESC RJ, Unidade Madureira, atuo no planejamento, elaboração e acompanhamento de programações educativas com caráter de divulgação científica, inclusão tecnológica e de educação antirracista, através da criação de espaços para debates, instrumentalização e troca de saberes acadêmicos e locais. Ademais, atuei como Assistente de Pesquisa no projeto *Lockdown Stories: Grassroot Media Making in the favelas of Rio de Janeiro* (Histórias da Quarentena: produção de mídia popular nas favelas do

Rio de Janeiro) entre novembro de 2020 e junho de 2021, com a proposta de produzir *tours* virtuais em favelas com o objetivo mitigar os impactos de pandemia no turismo em favelas e, ao mesmo tempo, fazer um registro das narrativas sobre a pandemia do novo coronavírus nessas áreas. A partir disso, enquanto mestrando profissional e colaborador do SESC RJ, apresento uma programação que associa o turismo social e o turismo de base comunitária com as mobilidades e os *tours* virtuais em uma abordagem antirracista e territorializada em favelas do Rio de Janeiro.

O recorte da programação apresentado é constituído por uma *live* seguida de *tour* virtual em favelas inseridas no circuito turístico da cidade ocorridas nos meses de outubro e novembro de 2021. Foram realizadas três *lives* e três visitas virtuais com articuladores do território: Cosme Felippsen, guia de turismo do Rolé dos Favelados e morador do Morro da Providência<sup>28</sup>, Márcia Souza, mediadora de território, diretora e sócia-fundadora do Museu de Favela, nas favelas do Pavão, Pavãozinho e Cantagalo<sup>29</sup>, e Antônio Carlos Firmino, mediador de território e diretor do Museu Sankofa: Memória e História da Favela da Rocinha<sup>30</sup>. As *lives* foram realizadas na página oficial do SESC Madureira no *Instagram*, e as visitas virtuais ocorreram na plataforma de transmissão *Zoom*, nos moldes de Moraes et al. (2021). As atividades foram gratuitas e livres para o público amplo.

Neste capítulo, abordaremos a sequência de três *lives* de temática “Trajetórias negras em favelas”, que mostram como o turismo se insere e interfere nas trajetórias de articuladores negros de favelas do Rio de Janeiro a partir do olhar enquanto indivíduos que se autodenominam negros e favelados, e que atuam no setor turístico, perpassando por questões raciais, territoriais, sociais e ambientais. As *lives* foram realizadas no modelo de entrevista semi-estruturada, com apresentação similar a um bate-papo virtual. A seguir, apresentamos as narrativas etnográficas em ordem de ocorrência.

## 4.4 Resultados e discussão

### 4.4.1 Trajetórias negras no Cantagalo

“Há pouco tempo, escutei uma coisa muito estranha: “Você, Márcia, não é negra. Porque você não é retinta. Você não é negra porque seu cabelo não é “tonhonhoim”, não é crespo”. Aí eu falei assim, vou bater nela. Vai descer a favelada! Vou gritar. Eu fui ficando sem ar, e comecei a olhar para ela e isso

---

<sup>28</sup> Disponível em: <[https://www.instagram.com/tv/CVOlwh7plw\\_/](https://www.instagram.com/tv/CVOlwh7plw_/)>. Acesso em 01 out. 2022.

<sup>29</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/tv/CVOY8A6pqA-/>>. Acesso em 01 out. 2022.

<sup>30</sup> Disponível em: <<https://www.instagram.com/tv/CV8sngIp5uy/>>. Acesso em 01 out. 2022.

me trouxe um pensamento. Pensei: realmente, eu tive privilégios. Por ter a pele mais clara. Tive sim. Então eu não posso. Não posso me igualar a uma negra retinta de cabelo duro. Eu tive, sim, privilégio. Eu sofri e sofro até hoje preconceito. (Transcrição de trecho de fala de Márcia Souza na *live* Trajetórias negras no Cantagalo).

“Eu me chamo Márcia Cristina de Souza e Silva. Nasci aqui na favela, exatamente no Cantagalo. Fui criada pela minha mãe, pela minha avó. Tinha algumas pessoas importantes dando esse apoio no meu crescimento, na minha educação”, diz Márcia, uma mulher negra de meia-idade, enquanto se apresenta para a audiência virtual. De cabelo crespo e comprido, veste uma blusa vermelha e óculos. Entre sorrisos, saúda a todos os presentes, e continua: “Hoje eu sou uma mulher com 55 anos. Sou graduada em Engenharia Elétrica, fiz alguns outros cursos – MBA, pós-graduação, área de gestão empresarial, tudo que apareceu na minha frente durante essa minha vida eu aproveitei. E, assim, vou te falar: ser mulher, negra e da favela, e naquele tom pejorativo “favelada”, cara, tem que ser muito guerreira”, diz Márcia.

A sócia-fundadora do Museu de Favela inicia sua fala a partir de um contraponto com o tradicional sentimento negativo em relação às histórias de vida nas favelas: “Hoje eu tenho uma imensa admiração e respeito pela minha avó, pela minha mãe, por tudo que elas passaram, pelas vitórias. Porque tudo, tudo, foi uma grande vitória. O fato de eu estar aqui foi uma grande vitória delas.” Em seguida, Márcia olha para baixo, pisca os olhos de maneira demorada e cerra os dentes, ilustrando um cenário pretérito de dificuldade. A brevidade do momento é quebrada por mais sorrisos, enquanto acrescenta: “A gente está dentro desse mundo que nos separa, né? A gente vive em um limiar, pisando em ovos. Muitos medos, muita garra, e muita vontade de crescer, de vencer. Mas...é difícil! É difícil”, enfatiza.

Na sequência, Márcia detalha sua trajetória na fundação do Museu de Favela, instituição na qual é diretora: “O Museu veio dentro de um pensamento de trazer a favela com um protagonismo. Então a gente imaginava, lá no começo da ideia do Museu, que a gente queria, que a gente quer, tornar a favela um ícone de visitação mundial, como o Cristo Redentor”, diz Márcia, e acrescenta: “A gente percebia que lá atrás, década de 90, anos 2000, que a favela começou a ser muito visitada. Muito turista vinha sozinho, até hoje eles entram na favela sozinhos. E aí a gente começou a entender que isso poderia ser uma facilidade.”

Segundo Márcia, a ideia de se construir um museu de percurso a céu aberto surgiu na época em que o Programa de Aceleração do Crescimento (PAC)<sup>31</sup> começou a realizar obras na favela, “quebrando, destruindo, para construir.” No período de diálogo entre representantes governamentais e moradores locais, Márcia conta que os residentes se juntaram para mudar a

---

<sup>31</sup> Ver Moraes, 2017, p. 97-98.

proposta social, tornando-a mais característica do território: “A gente começou a mudar a proposta desse projeto social. Reunimos algumas meninas e alguns rapazes, capoeiristas, jornalistas, bibliotecária, administradora, contadora, envolvida com idosos, uma rapper, um artista plástico, grafiteiro, outro envolvido com samba. E aí a gente começou a ver que tinha alguma coisa acontecendo. Foi naturalmente juntando.” A partir desses diálogos, surgiu a ideia de construir um museu, como explica: “A gente queria o turismo. Como que a gente poderia implementar o turismo dentro da favela? O que a gente estaria oferecendo? E foi aí que surgiu a ideia do museu. Mas um museu diferente. Vamos transformar a favela em museu.”

O processo de idealização do museu ocorreu durante as obras no território, nas quais Márcia relata ter se envolvido para auxiliar moradores na busca de seus direitos de moradia. Neste período, conta que passou a conhecer a própria favela com mais profundidade, alterando sua maneira de se relacionar com o espaço: “Eu comecei a entrar muito dentro da favela. Apesar de eu ter nascido aqui, ter crescido aqui, ter passado muitas dificuldades, muitas lembranças pesadas, ruins, eu comecei a descobrir uma outra coisa. Eu comecei a gostar desse lugar, eu comecei a gostar da favela. Eu comecei a entender que esse era o meu lugar e que esse lugar tem mazelas como qualquer outro. Todo lugar tem mazelas”, diz Márcia, enquanto direciona seu olhar para várias direções no recinto, como se pudesse olhar para a própria favela com entusiasmo e encantamento. Segundo a mediadora local, um dos objetivos do museu era gerar esse olhar diferenciado nos moradores e nos visitantes para o território, produzindo mais integração e focando na cultura local: “No começo, foi aquela loucura. A gente já recebia visitas, visitas experimentais. A gente andava na favela, mesmo com tráfico armado, do jeito que tava. E aí gente foi sendo abraçado por essa favela, por essas pessoas. Fomos conquistando respeito.”

“Quando o museu chegou, ele veio com esse olhar e veio também com uma questão da memória. Então como eu trago um museu de território, um museu a céu aberto, um museu que a gente diz que são as pessoas, seus modos de viver, seus jeitos de se relacionar. Isso trouxe um novo olhar. Ele não é o único, mas ele foi o primeiro que rompeu essa barreira, que trouxe essas questões”, diz Márcia. Adicionalmente, apresenta alguns projetos que a instituição realiza: Projeto Mulheres Guerreiras, Velhos Ilustres, Economia Criativa, exposições, bibliotecas itinerantes e o CineMUF. Retornando à questão do turismo, detalha como os projetos geram receita que auxilia na economia local da favela: “Então a gente traz o visitante, que consome na favela. Ele vem almoçar na favela, ele compra a aguinha dele na favela. Quando a gente faz eventos, a gente contrata a cozinheira da favela, o restaurante da favela”, e acrescenta: “Quando você traz o turismo para a favela, você coloca a favela em evidência, em um olhar de cultura.

Você está mexendo com a estrutura, com racismo, com essa beleza da mulher guerreira, da mulher que tem que cuidar da família.”

Sua trajetória pessoal e profissional se mescla com a história da própria favela ao relatar as dificuldades que moradores, especialmente mulheres, enfrentam para conseguir ter uma vida digna e próspera. Em um dado momento, se emociona ao falar sobre os dizeres de sua mãe acerca da sua vida quando, de olhos marejados, relata: “Minha filha, você não está aproveitando a vida. Eu falei: mãe, eu aproveito lá na frente. Porque ela, muitos, e eu também, a gente foi criado para não aceitar ser melhor que o patrão da sua mãe, da sua avó. O dono do restaurante. Você, o preto, a preta, a mulher de favela, não. Esse não é o meu lugar. Aí a gente foi tendo um amadurecimento. Que eu podia, que as minhas irmãs podiam. Que era só a gente querer. Mesmo que impedissem, com todo tipo de dificuldade, a gente foi superando isso. A gente foi aprendendo que existe todo um sistema, uma trama, para que o preto, pobre, favelado, o indígena, o quilombola não consigam sair desse lugar de ser servente. De servir, a qualquer preço.”

“Quando a gente fala assim: ah, tá todo mundo falando de preto, do racismo, mimimi. Cara, se a gente conseguisse que todos os pretos e pretas parassem para pensar nisso tudo, a gente tinha mudado essa história. Porque nós somos a maioria. Nós somos a minoria em relação ao poder aquisitivo. Mas a grande maioria de cultura, de potencial, somos nós: as pretas, os pretos, os quilombolas, os indígenas. Nós temos isso nas nossas mãos”, afirma Márcia, enquanto articula com rapidez e ênfase com as mãos. Sua fala se torna mais enfática e firme, e seus olhos se direcionam para o alto da sua cabeça, como quem busca argumentar algo de maneira inconformada. Em sequência, acrescenta, com olhos lacrimosos: “A gente tem que falar disso o tempo todo! Tem que ser mimi mesmo, sou mimizenta! É isso. E estou muito feliz, sabe? Por você ter me dado essa oportunidade de falar. Eu nunca falei com tanta vontade e com tanta emoção. Eu cheguei aqui nervosa. Eu estou feliz de poder falar isso.”

“A gente precisa tratar o nosso mental, o nosso emocional, a nossa mente, porque é tudo muito pesado, é tudo muito dolorido. E aqui não tem nenhuma mulher maravilha e nenhum super-homem, não. Nós somos de carne e osso. Nosso corpo adocece, nossa mente adocece. Então a gente precisa tratar, buscar soluções. Religião, o que você tiver à mão. Tem que se tratar, tem que conversar, tem que falar. É isso”, suspira, como sinal de alívio e conclusão, e termina sua fala: “Falar dessas coisas me trouxe uma emoção, porque traz lembranças. E vou dizer assim uma palavra bem bacana e que tem que estar na nossa mente o tempo todo: amar-se. A gente tem que se amar. Se eu aprendo a me amar do jeito que eu sou, com meus defeitos, com minha imperfeição física, a minha imperfeição intelectual, porque você se amando, o resto fica mais

fácil. Vamos nos amar, amar, amar. Assim ó: de montão.” conclui Márcia, enquanto sorri e se abraça, com os braços ao redor de si mesmo, simbolizando o amor, cuidado e zelo que recomenda que tenhamos com nós mesmos.

#### 4.4.2 Trajetórias negras na Providência

Eu, desde criança, sempre tive que pensar em estudar, e já estava grandinho e tinha que trabalhar. Comecei a trabalhar com onze anos vendendo picolé na praia da Urca. Com doze, a vender pipoca na Central do Brasil. Então a gente tem uma sociedade que nos massacra e diz: “Não, você tem que ser muito forte, você tem que vencer, tem que persistir, depende de você”, e sempre tira a parcela de responsabilidade do Estado. A gente quer uma mudança interior. A gente não está pedindo muito, a gente só está pedindo justiça social. Igualdade, ou equidade, no mínimo. O que a gente quer é reaver tudo que já foi passado e sofrido, e que hoje ainda tem o reflexo disso (Transcrição de trecho de fala do guia Cosme Felippsen na *live* Trajetórias negras na Providência).

“Gente, tô aqui com a minha carteirinha de guia, fazendo um guiamento para vocês, falando em nome do meu território” diz Cosme Felippsen, um jovem negro de cabelo curto vestindo uma camisa de botão floral, enquanto levanta e mostra seu crachá para a câmera do celular. Em seguida, continua, orgulhosamente: “Eu acho muito importante, eu sou muito feliz que eu trabalho o que exerço. Eu acho que a gente não tem muitas pessoas que conseguiram se achar, que conseguiram entender a sua missão. Quando tem essas pessoas, e me considero uma dessas, a gente trabalha melhor, vive melhor.”

Referente ao uso do turismo como ferramenta de mobilização de pautas, o guia de turismo argumenta: “Eu acho que o turismo é uma ferramenta que a gente ainda não usa tanto, ainda mais no movimento negro, ou em todas as outras pautas e bandeiras que eu vou enumerar aqui hoje. A gente tem turismo sendo feito só de mulheres para mulheres, de pretos para pretos, de LGBTQs para LGBTQs. Eu acho isso muito importante, a gente ocupar esse espaço, porque o problema não é ser um turista ou trabalhar com turismo, o problema é a falta de sensibilidade em qualquer território. Eu já fui muito questionado do porquê eu sou ativista, militante, e faço turismo na minha favela. Em primeiro lugar, digo que antes de ser guia de turismo, eu sou favelado. Eu sou morador, eu sou um cidadão que convivo aqui diariamente. Não estou falando de uma favela que vou visitar. Eu trago as pessoas para o lugar onde eu nasci, e que eu amo, e ainda ganho com isso. Então eu acho que é um achado muito importante, esse de hoje eu me entender como um guia de turismo.”

Cosme apresenta o Rolé dos Favelados, guiamento que realiza tradicionalmente na favela da Providência, criado para fugir do eixo tradicional do turismo e para trazer as pessoas para conhecer as favelas. O guia inicia sua fala contando sobre sua história de guiamento no

território: “Eu tinha oito anos de idade quando eu fiz o meu primeiro guiamento, sem saber que estava guiando. Foi em 1997, quando o Morro comemorava 100 anos. Eu tinha 8 anos de idade quando um casal de estrangeiros me perguntou se eu poderia levá-los pelos becos do morro” e acrescenta, sobre sua atuação na adolescência: “Subia com vários missionários metodistas que queriam conhecer a Providência. E com isso foi aumentando o meu trabalho. Esses metodistas me levavam ao Corcovado, Pão de Açúcar, Búzios, era uma troca. Eu subia com eles no morro, e eles me faziam conhecer a cidade.”

Durante sua trajetória como guia de turismo e articulador local, o guia expõe como conciliou os interesses turísticos com os territoriais na favela: “Por conta das Olimpíadas e da Copa, houve várias remoções na cidade, e a Providência estava para ser removida quase que completamente. Eu resisti, lutei contra essas remoções. Então ao mesmo tempo que eu era fascinado pelo turismo, eu também era muito incomodado com a operação do estado, do governo, na minha favela. Eu fui um guia de turismo que dentro da Providência foi contra o teleférico” explica Cosme, detalhando os motivos para ser contra à iniciativa: “A gente foi contra, na verdade, à falta de discussão, de debate, de participação popular nesse processo. Se a gente ia receber milhões de reais para ser investido na Providência, por que não discutir com os moradores essa verba? Ou essa verba não era para a gente? E a gente tinha prova que não era. Não era para os moradores. Então fiquei muito incomodado com isso e falei: não, não vou fazer esse favela *tour*. Não quero fazer favela *tour*, não gosto disso.”

Segundo Cosme, o Rolé dos Favelados surge então como “uma nova forma de guiamento na cidade”, que descreve como “uma forma de guiamento que nunca a gente tinha ouvido falar, de a gente estar liberado de discutir, de falar de política, não de política partidária, mas falar de saúde, saneamento básico, falar de cultura, insegurança pública.”

Dentre as temáticas abordadas em seus guiamentos, destaca o debate racial, que na sua percepção vem ganhando maior espaço na sociedade: “Eu acho que isso é resultado de uma campanha de uma negada que acessou mais a educação, mais a universidade, e que hoje a gente tá perdendo a passos longos. A gente está perdendo vários direitos, tanto na educação como na saúde. Mas acho que a gente tem reflexo de um Brasil que começou a acessar um pouco mais algumas coisas que antes a gente não acessava.” Acrescenta, ainda, que “Muitas empresas, muitas mídias, ainda querem dizer que estão fazendo o politicamente correto, dando cotas, colocando algumas lideranças, alguns protagonistas negros ou negras. Mas o que ainda a gente tem, na prática, é a tortura e o assassinato na negada. A gente não tem a diminuição. E essa pandemia mostrou que quem tinha mais condição, água limpa, formas de se proteger, sobreviveu mais. A mortandade nas periferias, a mortandade nas favelas, foi terrível. A gente

ainda tem vários pensamentos desse nosso Brasil que a gente precisa avançar. Essa questão de hoje, a mídia estar discutindo muito racismo, é uma questão que o movimento negro há anos e anos, décadas e décadas, pedindo socorro, gritando, querendo colocar em pauta isso”, diz Cosme.

#### 4.4.3 Trajetórias negras na Rocinha

As pessoas sempre chegavam na instituição e falavam: “Eu quero falar com o diretor”. Eu falava que sim, pois não, pode falar. Elas insistiam que queriam falar com o diretor. Eu falava que sim, pode falar, sou eu. Por não acharem que um negro tem condições de gerenciar uma instituição ou qualquer estabelecimento, as pessoas se assustam. Ao mesmo tempo é o preconceito e o racismo, porque, historicamente, a população negra está colocada só para servir. Só ser o serviçal, a partir de todo o histórico lamentável que nós temos do processo, da economia escravocrata (Transcrição de trecho de fala de Antônio Firmino da *live* Trajetórias negras na Rocinha).

“Boa tarde a todas, todos e todes. Me chamo Antônio Carlos Firmino, sou morador da favela da Rocinha. Atuo na área sociocultural e de direitos humanos dentro e fora da favela da Rocinha”, se apresenta o homem negro de meia idade, com rastafari, óculos e blusa azul. Ao fundo, uma parede laranja iluminada artificialmente e quadros com pinturas de pessoas negras. Sorridente, Firmino, como prefere ser chamado, saúda a todos presentes na *live*.

“Eu sou do interior do estado do Rio de Janeiro, de Miguel Pereira, Distrito de Conrado. E o interessante é que desde criança a gente sofre as rejeições. Mas hoje, de alguns anos para cá, eu fui entendendo o que era o racismo, porque a forma com que nós, negros, somos tratados quando criança – tisão, macaco ou coisa ruim – essas são palavras que ferem. Mas quando você é criança, você chora, você parte para cima, você não entende que aquilo ali já é um processo de racismo, que é diferente do preconceito. E é claro que você, de família humilde, e que passou por isso, ouve que “não, é assim mesmo, não esquentar a cabeça, levanta a cabeça e toca”, mas nunca de uma forma muito direta, que era racismo. E aí é claro que você vai crescendo e entendendo como esse processo se dá na sociedade como um todo. O que foi fazendo eu entender foi quando comecei a participar de grupos jovens da igreja, e depois entrar para o movimento de jovens trabalhadores do qual fiz parte e ainda colaboro.”

No momento em que inicia os relatos de sua juventude, o entrevistado, antes com semblante franzido, torna-se sorridente e alegre novamente, com pequenas inclinações da cabeça para frente e movimentos com as mãos. Firmino conta que sua trajetória com amigos e irmãos, com os quais dividia moradia e afazeres, foi de grande mobilidade em busca de melhor qualidade de vida e oportunidades de estudo: “Como todos nós já tínhamos concluído o ensino médio, resolvemos retornar aos estudos, porque é um direito nosso entrar para a universidade.”

Após encontrarem dificuldades para conseguir vaga em um pré-vestibular comunitário na baixada fluminense, conseguem uma vaga na favela da Rocinha, onde começa sua história com o território: “Acabei vindo morar na Rocinha. Nesse mesmo período, o presidente de uma das maiores e mais antigas instituições da Rocinha, a ASPA (Ação Social Padre Anchieta), me convidou para coordenar um projeto na instituição”, na qual iniciou seus trabalhos sociais na comunidade, que perduram até os dias de hoje. Em paralelo, conta que terminou seu curso de ensino superior, revezando entre as funções de estudante, trabalhador, e pai de família, instante no qual arregala momentaneamente os olhos e sorri estaticamente, ilustrando um momento de difícil conciliação entre deveres e afazeres profissionais e domésticos.

Durante o período em que atuou como coordenador do projeto, Firmino conta que passou por situações de racismo e diversas formas de preconceito, nas quais parte do público se espantava ao saber que ele, um homem negro, estava à frente da instituição: “Nós sofremos o racismo e até o próprio negro tem dificuldade de entender esse processo porque é colocado que racismo não existe, é “mimimi”. Mas não, está aí, no dia a dia. Está latente”, afirma, com o cenho franzido, e acrescenta: “E como que a gente combate? A partir da cultura, a partir da educação, discutindo e debatendo, propondo e trazendo reflexões.” Em seguida, explica sua atuação na Rocinha, a partir da contação das memórias e histórias do território para os mais jovens: “Trabalhar essas memórias e histórias é você entender esse processo do racismo e como que ele vai se dando nessa localidade, porque as pessoas acham que é de agora. E não é de agora, a gente vive um processo. E aí a gente vai construindo, trazendo as informações, para reduzir um pouco dessa questão do racismo que todos nós carregamos, de várias formas. Eu lembro que tinha um slogan que fala sobre onde você guarda o seu racismo. Está em algum lugar, ele vai aflorar de alguma forma.”

Na sequência, Firmino fala sobre sua atuação no Museu Sankofa Memória e História da Rocinha, instituição na qual é diretor, dissertando acerca das estratégias para mobilização das pautas raciais e sociais do território. Para ele, este é um dos grandes desafios do museu atualmente. Conta que de início, atuaram nas redes sociais do museu, com fotos de pessoas negras da favela “justamente para chamar atenção que nós existimos.”. E acrescenta: “Não podemos cometer os mesmos equívocos que a história oficial faz. Ela nos nega. Ela nos nega na forma que nos trata na escola, nos livros didáticos. Nega a presença dos nativos, dos povos originários, que nós não podemos negar quando estamos falando de memória e história em um museu. E assim também nega a presença dos ex-escravizados, dos nossos antepassados, de uma forma perversa. Então não podemos negar, temos que trazer essas reflexões para dentro do museu de diversas formas. Através de miniexposições, de debates, pequenos vídeos, o chá de

museu, uma atividade temática em que convidamos uma pessoa para falar de algum tema para gerar discussão e debate”, elenca Firmino.

Por fim, conclui: “O Museu Memória e História da Rocinha é também nessa pegada de não deixar as memórias-histórias morrerem, é também um espaço de pesquisa, de debate, de produção, seja acadêmica ou não. A Rocinha como um todo é essa memória-história.”

#### 4.5 Considerações finais

Ao analisar os discursos dos articuladores locais de favelas, observamos o caráter comunitário, ideológico e social do guiamento que realizam, mobilizando e reivindicando pautas do território através do turismo de base comunitária. Através da ferramenta turística, tornou-se possível a reivindicação de melhorias sociais e econômicas, proposição de debates étnico-raciais, e da reafirmação política e territorial dos moradores locais.

A restrição à mobilidade física e ao acesso ao lazer, além de diversos outros direitos constitucionais, como a educação e segurança pública – notadamente, ao desenvolvimento pessoal e coletivo, permeia o discurso dos favelados ao retratar as (i) mobilidades intra e inter territórios na favela e na cidade originária ou que habitam. Estes padrões regulatórios produzem mobilidades desiguais e empurram, no sentido literal e figurado, os grupos analisados à margem. Nesse sentido, evidencia-se a importância do turismo social no acesso a territórios tradicionalmente elitizados, ampliando suas mobilidades turísticas.

A experiência turística como ferramenta de valorização étnica e territorial esteve presente nos discursos a partir da criação de instrumentos de ampliação do alcance das vozes faveladas através de roteiros turísticos e da manutenção de patrimônios materiais e imateriais. Para os favelados, o turismo realizado pela e na favela é benéfico aos moradores locais em diferentes níveis: econômico, ao gerar renda dentro da favela, identitário, pois ensina os próprios moradores sobre a história de seu território, comunitário, envolvendo diferentes agentes locais, e de visibilização, ao mobilizar narrativas que carregam demandas sociais, ambientais e econômicas para além da favela – como esse relato em formato de *live*.

A mobilidade virtual, também desigual a partir do domínio de meios para comunicação, lazer e infraestrutura, foi apresentada como ferramenta complementar de ampliação do alcance das narrativas das favelas. Muito atrelada às mídias sociais, a virtualização dos debates permitiu o alcance dessas trajetórias locais a níveis extraterritoriais – sendo assim, o encontro virtual atua como metodologia, mitigando o seu caráter desigual. Além disso, amplia suas formas de resistência e de comunicação, e auxilia na criação de redes de apoio virtuais – por esse motivo, deve se tornar uma via permanente de diálogo, em especial durante/após o período pandêmico.

O elemento racial, notadamente o racismo, esteve presente nos discursos a partir de memórias infanto-juvenis e adultas, assim como o sentimento de estar constantemente vulnerável às mazelas raciais dentro e fora dos seus territórios. Estiveram presentes debates sobre colorismo e a luta da mulher negra favelada, assim como a militância negra como forma de resistência às práticas racistas, com rótulos aos defensores das causas étnico-raciais – dos quais afirmam estar enquadrados, “mimizentos”. Nesse sentido, suas formas de atuação em prol destas pautas convergem em iniciativas turísticas racializadas e territorializadas.

O componente familiar, assim como o debate frente a importância da educação em suas trajetórias, também foi observado. A busca pela educação de qualidade e a vontade de exercer o direito à educação foi apontada como determinante para suas trajetórias pessoais e profissionais, e como um dos principais meios para a ascensão social de pessoas faveladas. A estrutura familiar foi trazida ao discurso de variadas formas, como sendo a possibilitadora de uma maior qualidade de vida através de conquistas intergeracionais, e como instituição social de reconhecimento identitário e, ao mesmo tempo, reverberadora de práticas raciais.

Demais elementos foram observados em menor escala, ainda que presente de modo direto ou indireto nos discursos, como o debate sobre as mobilidades restritas, presente nas questões de moradia e de mobilidade turística na cidade, religiosidade, política e segurança pública no território, etc. Por fim, a partir da programação apresentada, esperamos ter contribuído para a reverberação e mobilização de suas narrativas, ao oportunizar o acesso a debates e territórios sob a temática do turismo, igualdade social e desenvolvimento territorial.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no debate teórico e nos estudos de caso sobre turismo virtual aqui analisados, concluímos que o Ecoturismo Virtual, neste caso em específico, o TBC Virtual, são possíveis a partir da mobilidade digital de suas narrativas, pautas, pessoas e territórios. Uma vez que estas iniciativas estejam alinhadas com o entendimento sobre o Ecoturismo proposto pela Organização Mundial do Turismo (2002) e com as premissas do TBC como apontadas por Irving (2009) e Neiman (2022) – a inversão de perspectiva dos visitados de objetos para protagonistas, valorização da cultura local, visibilização das pautas territoriais, apresentação de modelos de gestão alternativos ao capitalismo, entre outros. Assim, a modalidade virtual pode ser uma alternativa à visita física, especialmente durante períodos em que a mobilidade física não é possível ou recomendada, e ser fiel à sua natureza conceitual, ainda que de modo restrito, como observamos nos *tours* virtuais que realizamos nas favelas do Rio de Janeiro.

A partir da contínua inovação tecnológica, apoiada pelo aumento do domínio das tecnologias pela população, podemos prever novas (i) mobilidades baseadas no mundo virtual, no qual poderemos vivenciar a chamada *digital city*, na perspectiva de Urry (2016). As mobilidades virtuais atualmente já oferecem experiências simuladas de como seriam essas cidades. A construção desse cenário, apesar de ser espacialmente mais limitado, oferece inúmeras possibilidades que devem ser acionadas pelos grupos sociais envolvidos no turismo. Afinal, como nosso guia Cosme chama a atenção “Quem não é visto não é lembrado”, em uma referência a apropriação que ele teve que fazer das redes sociais para sua sobrevivência como guia de turismo.

Adicionalmente, em uma perspectiva de preservação ambiental e cultural de destinos ecoturísticos, a visita virtual pode diminuir os impactos gerados pela mobilidade física, em especial aquela de massa, que tende a crescer com o aumento do interesse por essas áreas e produzir pressão sobre esses ambientes – um desafio já sinalizado por Urry (1995), de balancear o acesso aos destinos ecoturísticos com as consequências socioambientais decorrentes da visita não ordenada. As mobilidades virtuais podem atender a públicos específicos, levar algum tipo de informação e até auxiliar em atividades de ensino, pesquisa e sensibilização.

Isto posto, a partir da exploração de diferentes formatos e ofertas de produção de visitas virtuais realizadas no primeiro capítulo, observamos que, especialmente durante o período pandêmico, houve um aumento na oferta e na demanda de experiências turísticas virtuais visando ampliar o acesso a formas de entretenimento e lazer online, patrimônios ambientais e culturais, instrumentos didáticos-educativos, e para mobilidades pessoais e espaciais. Com a

impossibilidade da movimentação física em decorrência do isolamento social, maneiras alternativas de “turistar” foram produzidas e diversificadas, mantendo fluxos de mobilidades ativos ao redor do mundo.

Consonantemente, a análise dos estudos de mobilidade virtual em favelas do Rio de Janeiro realizada no segundo e terceiro capítulo corroboram para o entendimento de que experiências ecoturísticas virtuais, do tipo base comunitária, desempenham papel importante na mobilidade de guias e visitantes em torno de territórios sociais e ambientais. A partir delas, é possível ampliar formas territoriais de resistência, comunicação e de criação de redes de apoio virtuais, atuando como ferramenta de reafirmação territorial e étnico-cultural. Além disso, aponta para a importância das micro-mobilidades tecnológicas – domínio das ferramentas de áudio e mídia por visitantes e visitados – na produção e vivência de experiências online.

Finalmente, motivados pelos estudos e resultados aqui apresentados, e seguindo a tendência de virtualização de debates, territórios e narrativas do turismo de base comunitária com o objetivo de preservação patrimonial e reafirmação identitária, desenvolvemos no projeto *Arts and Humanity Research Council: Local Heritage and Sustainability* (Conselho de Pesquisa em Artes e Humanidades: Patrimônio Local e Sustentabilidade)<sup>32</sup>, *storymaps* que apresentam as narrativas sobre patrimônio e sustentabilidade em favelas do Rio de Janeiro que participaram das ações relatadas neste trabalho. A experiência com as favelas foi levada digitalmente para pesquisadores de Moçambique e da Malásia, atuantes nas áreas de turismo, patrimônio e meio ambiente em comunidades destes países. A partir disso, esperamos seguir contribuindo para a construção de novas formas de interagir, tornar, mover, sensibilizar e comover pessoas e territórios em torno de novas pautas no mundo virtualizado.

---

<sup>32</sup> *Link* para acessar os *storymaps* da Malásia:

<<https://uploads.knightlab.com/storymapjs/26da759ed5ff93462c8e57144eb03f38/storymap-malaysia-1/index.html>>, Moçambique:

<<https://uploads.knightlab.com/storymapjs/c0f23ff4a94db1d7ee4c05a7a8a218df/mozambique/index.html>> e Favelas do Rio de Janeiro:

<<https://uploads.knightlab.com/storymapjs/c0f23ff4a94db1d7ee4c05a7a8a218df/favela-virtual-tour-2-0/index.html>>.

## 6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALLIS, T.; MORAES, C. M. S.; SHELLER, M. **Revisitando as mobilidades turísticas**. Revista Turismo em Análise, v. 31, n. 2, p. 271-295, 2020.

ALZUETA, E.; PERRIN, P.; BAKER, F.C.; CAFARRA, S.; RAMOS-USUGA, D.; YUKSET, D.; ARANGO-LASPRILLA, J. **How the COVID-19 Pandemic Has Changed Our Lives: A Study of Psychological Correlates across 59 Countries**. Journal of Clinical Psychology, v. 77, n. 3, p. 556– 570, 2021.

ANESA, P. **The right of access to culture in crisis contexts**. In: BURINI, F. (Org.). Tourism facing a pandemic: from crisis to recovery. Bergamo: Università degli Studi di Bergamo, 2020.

AIRBNB. **Airbnb experiencies**, 2022. Disponível em: <<https://www.airbnb.com.br/s/experiences/online>>. Acesso em: 22/09/2022.

BEALL, J. M.; BOLEY, B. B.; LANDON, A. C.; WOOSNAM, K. M. **What drives ecotourism: environmental values or symbolic conspicuous consumption?** Journal of Sustainable Tourism, v. 29, n. 8, p.1215-1234, 2021.

BECKER, E. **How hard will the coronavirus hit the travel industry?** Disponível em: <https://www.nationalgeographic.com/travel/2020/04/how-coronavirus-is-impacting-the-travel-industry/>. Acesso em: 06/05/2020.

BIRTCHELL, T.; CALETRIO, J. **Introduction: the movement of the few**. In: T. Birtchnell & J. CALETRIO (org.), Elite Mobilities. Abingdon, United Kingdom: Routledge, 2014.

BODEN, D.; MOLOTCH, H 1994 **‘The compulsion to proximity’**. In: FRIEDLAND, D e BODEN, R. (Org.). Nowhere: Space, Time and Modernity, Berkeley, CA: University of California Press, 1994.

BRASIL. **Diretrizes para uma política nacional de ecoturismo**. Coordenação de Silvio Magalhães Barros e Denise Hamú M. de La Penha. Brasília: EMBRATUR, 1994.

BRASIL. **Lei no 9.985, de 18 de julho de 2000**. Regulamenta o art. 225, § 1o, incisos I, II, III e VII da Constituição Federal, institui o Sistema Nacional de Unidades de Conservação da Natureza e dá outras providências. Diário Oficial, Brasília, DF, 19 jul. 2000.

BRASIL. **Ecoturismo: orientações básicas**. Ministério do Turismo, Secretaria Nacional de Políticas de Turismo, Departamento de Estruturação, Articulação e Ordenamento Turístico, Coordenação Geral de Segmentação. 2. ed. – Brasília: Ministério do Turismo, p. 90. 2010.

BROOKS, S. K.; WEBSTER, R. K.; SMITH, L. E.; WOODLAND, L.; WESSELY, S.; GREENBERG, N.; RUBIN, G. J. **The psychological impact of quarantine and how to reduce it: Rapid review of the evidence**. Lancet, v. 395, n. 10227, p. 912–920, 2020.

BRISTOW, R. S. **Commentary: Virtual tourism — the ultimate ecotourism?** Tourism Geographies: An International Journal of Tourism Space, Place and Environment, v. 1, n. 2, p. 219-225, 1999

BUHALIS, D.; LAW, R. **Progress in information technology and tourism management: 20 years on and 10 years after the Internet—The state of eTourism research**. Tourism Management, v. 29, n. 4, p. 609–623, 2008.

BUKHARI, W. **Role of Social Media in COVID-19 Pandemic**. The International Journal of Frontier Sciences, v. 4, n. 2, p. 59–60, 2020.

BURINI, F. **Tourism facing a pandemic: from crisis to recovery**. Bergamo: Università degli Studi di Bergamo, 2020.

BÜSCHER, M.; VELOSO, L. **Métodos móveis**. Tempo Social, revista de sociologia da USP, v. 30, n. 2, p. 133-151, 2018.

CAVA, M. A.; FAY, K. E.; BEANLANDS, H. J.; MCCAY, E. A.; WIGNALL, R. **The experience of quarantine for individuals affected by SARS in Toronto**. Public Health Nursing, 22, p. 398–406, 2005.

CAVALCANTI, A. P. B. **Sustentabilidade ambiental no processo de desenvolvimento**. Geografia: Publicações Avulsas. Universidade Federal do Piauí, Teresina, v.1, n. 1, p. 249-270, 2019.

CHEIBUB, B. L. **Breves reflexões sobre o Turismo Social a partir da História Institucional do Serviço Social do Comércio e da produção acadêmica brasileira**. DOS ALGARVES, v. 21, p. 4-23, 2012.

CHEIBUB, B. L. **Apontamentos históricos sobre o Turismo Social**. Revista Brasileira de Ecoturismo, v. 5, p. 560-581, 2012.

CHEIBUB, B. L. **A história das práticas turísticas no Serviço Social do Comércio de São Paulo (Sesc-SP)**. ROSA DOS VENTOS, v. 6, p. 247-262, 2014.

CHEIBUB, B. L.; FREITAS, J. A. **O Lazer e as (I) Mobilidades: Reflexões sobre as Desigualdades em Tempos de Pandemia**. Licere (Belo Horizonte), v. 23, p. 445-470, 2020.

CLOW, A. **Normalisation of salivary cortisol levels and self-report stress by a brief lunchtime visit to an art gallery by London City workers**. Journal of Holistic Healthcare, v. 3, n. 2, p. 29-32, 2006.

COELHO, R.; SANDIM, C. **Era Virtual: Apresentação**, 2022. Disponível em <<https://www.eravirtual.org/apresentacao/>>. Acesso em: 22/09/2022.

CUSTÓDIO, R. P.; DANTAS, M. A. T.; PRATA, A. P. N.; DONATO, C. R.; MORATO, L. **O turismo virtual de cavernas como instrumento didático-inclusivo**. Nature and Conservation, Aquidabã, v. 6, n. 2, p. 70-84, 2013.

DEWAILLY, J. M. **Sustainable tourist space: From reality to virtual reality?** Tourism Geographies, v.1, n1, p. 41–55, 1999.

EESC. **European Economic and Social Committee: Opinion of the Economic and Social Committee on Social Tourism in Europe**. EESC, Brussels, 2006.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 24ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FREIRE-MEDEIROS, B. **Touring Poverty**. New York: Routledge, 2013.

FREIRE-MEDEIROS, B.; LAGES, M. P. **A virada das mobilidades: fluxos, fixos e fricções**. Revista Crítica de Ciências Sociais, v. 123. p. 121-142, 2020.

FRENZEL, F. **Slumming it**. London: Zed Books, 2016.

GIDDENS, A. **Sociologia**. 4ª Ed. Porto Alegre: ARTMED, 2005.

GOOGLE ARTS AND CULTURE. **Brasil**, 2022. <<https://artsandculture.google.com/entity/m015fr?hl=pt-br>>. Acesso em 22/09/2022.

GUTTENTAG, D. A. **Virtual reality: Applications and implications for tourism.** *Tourism Management*, v. 31, n. 5, p. 637–651, 2020.

HAWRYLUCK, L.; GOLD, W. L.; ROBINSON, S.; POGORSKI, S.; GAL. EA, S.; STYRA, R. **SARS control and psychological effects of quarantine.** *Emerging Infectious Diseases*, v. 10, n. 7, p. 1206–1212, 2004.

HEYGOO. **The Area of Misericordia Feat. the Dutch Pavilion of the Venice Biennale,** 2022. Disponível em: <<https://www.heygo.com/tours/two-biennale-national-pavilions-in-historical-sites>>. Acesso em: 22/09/2022.

HOSSEINI, S. M.; PAYDAR, M. M.; ALIZADEH, M.; TRIKI, C. **Ecotourism supply chain during the COVID-19 pandemic: A real case study.** *Applied Soft Computing*, v. 113, p. 1-14, 2021.

ICMBIO - INSTITUTO CHICO MENDES DE CONSERVAÇÃO DA BIODIVERSIDADE. **Plano de Manejo do Parque Nacional da Tijuca.** Rio de Janeiro: ICMBio, 2008.

ICMBIO - INSTITUTO CHICO MENDES DE CONSERVAÇÃO DA BIODIVERSIDADE. **Unidades de conservação federais atingem novo recorde de visitação em 2021.** Disponível em: <https://www.gov.br/icmbio/pt-br/assuntos/noticias/ultimas-noticias/unidades-de-conservacao-federais-atingem-novo-recorde-de-visitacao-em-2021>. Acesso em: 03/10/2022.

IGUMAN, S. **If visitors won't go to Heritage, Heritage must go to visitors. Digitisation of Heritage in time of Corona.** In: BURINI, F. (Org.). *Tourism facing a pandemic: from crisis to recovery.* Bergamo: Università degli Studi di Bergamo, 2020.

IRVING, M. **Reinventando a reflexão sobre turismo de base comunitária** In: Roberto BARTHOLO, R.; SANSOLO, D. G.; BURSZTUN. (Org.). *Turismo de Base Comunitária: diversidade de olhares e experiências brasileiras.* Rio de Janeiro: Letra e Imagem, 2009.

KRANRA, S.; DHIR, A.; KAUR, P.; MANTYMAK, M. **Bibliometric analysis and literature review of ecotourism: toward sustainable development.** *Tourism Management Perspectives*, v. 37, p. 1-15, 2021.

LAURIER, E. **“Being there/seeing there: recording and analyzing life in the car”.** In: FINCHAM, B. et al. (Coord.). *Mobile methodologies.* Londres: Palgrave MacMillan, 2020. p103-117.

LIMA, M. L. C. **(Eco) turismo em Unidades de Conservação.** In: RODRIGUES, A. B.; *Ecoturismo no Brasil: possibilidades e limites.* São Paulo: Contexto, 2003.

MARCELLINO, N.C. **Políticas públicas de lazer.** Campinas: Alínea, 2008.

MASCIANTONIO, A.; BOURGUIGNON, D.; BOUCHAT, P.; BALTU, M.; RIMÉ, B. **Don't put all social network sites in one basket: Facebook, Instagram, Twitter, TikTok, and their relations with well-being during the COVID-19 pandemic.** *PLoS ONE*, v.16, n. 3, p. 1–14, 2021.

MCCABE, S.; DIEKMANN, A. **The rights to tourism: reflections on social tourism and human rights.** *Tourism Recreation Research*, v. 40, n. 2, p. 194-204, 2015.

MCCABE, S. (2019). **“Tourism for all?” Considering social tourism: a perspective paper.** *Tourism Review*, v. 75, n. 1, p. 61–64.

MENEZES, P.; MANO, A. **Sanitização comunitária, articulações e trocas de conhecimentos para ‘cuidar dos nossos’: Entrevista com Thiago Firmino, liderança da favela Santa Marta.** Revista Dilemas, v.1, p. 1-17, 2020.

MOENS, B. **Aesthetic Experience in Virtual Museums: A Postphenomenological Perspective.** Studies in Digital Heritage, v. 2, n. 11, p. 68-79, 2018.

MOLZ, J. G. **Travel connections: Tourism, technology, and togetherness in a mobile world.** Annals of Tourism Research, v. 40, p. 434–448, 2012.

MORAES, C. M. S. **Favelas Ecológicas: passado, presente e futuro da favela turística.** 2017. Tese de Doutorado defendida no Programa de Pós-Graduação em História, Política e Bens Culturais. Rio de Janeiro: CPDOC/FGV-RJ, 2017.

MORAES, C. M. S. John Urry. **What is the future?** TEMPO SOCIAL (ONLINE), v. 30, p. 317-322, 2018.

MORAES, E. A.; IRVING, M. A.; MENDONÇA, T. C. M. **TURISMO DE BASE COMUNITÁRIA NA AMÉRICA LATINA: UMA ESTRATÉGIA EM REDE.** Turismo - Visão e Ação, v. 20, n. 2, p. 249–265, 2018.

MORAES, C. M. S.; DE LA VEGA, B.; FRENZEL, F.; REGA, I.; MAINARD-SARDON, J. **Favela Tour Virtual: Sobre Mobilidades Turísticas em Favelas no Contexto da Pandemia de Covid-19.** Cadernos de Arte e Antropologia, v. 11, n. 1, p.97–113, 2022.

MTAPURI, O.; GIAMPICCOLI, A. **Tourism, community-based tourism and ecotourism: a definitional problematic.** South African Geographical Journal, v. 101, n. 1, p.1–14, 2019.

MUSEUMS ASSOCIATION. **Museums Change Lives: Report,** 2017. Disponível em: <https://www.museumsassociation.org/app/uploads/2020/06/28032017-museums-change-lives-9.pdf>. Acesso em: 04/03/2021.

NASCIMENTO, T. C. M. **Museus virtuais de ciências: historicizando o conceito de museu, popularização da ciência e inclusão digital.** Revista Museu Virtual, v.1, n.1, p.1-13, 2010.

NEGER, C. **Ecotourism in crisis: an analysis of the main obstacles for the sector’s economic sustainability.** Journal of Ecotourism, v. 20, n. p. 1–23, 2021.

NEIMAN, Z.; MENDONÇA, R. **Ecoturismo: Discurso, Desejo e Realidade.** Turismo em Análise, v. 11, n. 2, p. 98-110, 2000.

NEIMAN, Z. **Análise da evolução do ecoturismo e outros segmentos derivados.** In: VINALI, R. M.; DUTRA, A. S.; FIGUEIREDO, C. A. A.; BOTELHO, E. S.; SILVA DA COSTA, H.; PONCIANO, L. C. M. O.; DE OLIVEIRA, M. A. S. A.; DE OLIVEIRA, M. L.; PAES, T. (Org.) II Seminário em Ecoturismo e Conservação “Caminhos do ecoturismo – pandemia e resistências”. Ecoturismo & Conservação, Rio de Janeiro, v. 3, n. 1, 2022.

NEVES, C. S. B.; SOUZA, W. F. L.; CARVALHO, I. S. **Tecnologia e espaços turísticos: aplicativos de turismo em áreas naturais no Brasil.** Geografia: Publicações Avulsas. Universidade Federal do Piauí, Teresina, v.2, n. 1, p. 331-352, 2020.

NORA, P. **Entre Memória e História: a problemática dos lugares.** São Paulo: Editora PUC, 1993.

PERRIN, P. C.; MCCABE, O. L.; EVERLY, G. S.; LINKS, J. M. **Preparing for an influenza pandemic: mental health considerations.** Prehospital and Disaster Medicine, v. 24, n. 3, p. 223–230, 2009.

PINHEIRO, B. R. A.; SOARES, A. S.; AZEVEDO, F. F. **A relação homem-natureza e a práxis do turismo: um (re)encontro para a preservação.** Revista Brasileira de Ecoturismo, São Paulo, v.3, n.2, p.331-340, 2010.

RIBEIRO, M. W. S.; ZORZAL, E. R. **Realidade virtual e aumentada: aplicações e tendências.** Uberlândia: Sociedade Brasileira de Computação (SBC), 2011.

RIO INNOVATION WEEK. **QUEM SOMOS,** 2022. Disponível em: <<https://rioinnovationweek.com.br/o-riw/>>. Acesso em: 22/09/2022.

RIO INNOVATION WEEK. **Turistech zone,** 2022. Disponível em: <<https://rioinnovationweek.com.br/turistech-zone/>>. Acesso em: 22/09/2022.

ROCHA, A. Projeto Consciências – Lutando contra o racismo. **Portal da Educação SESC RJ,** 2022. Disponível em: <<https://portaldaeducacao.sescrj.org.br/projetos/projeto-consciencias-lutando-contr-o-preconceito/>>. Acesso em: 22/09/2022.

RODRIGUES, G. P.; PORTO, C. M. **Realidade virtual: conceitos, evolução, dispositivos e aplicações.** Interfaces Científicas – Educação, Aracaju, v.1, n. 3, p. 97-109, 2013.

ROSMAN, R.; STUHURA, K. **The implications of social media on customer relationship management and the hospitality industry.** Journal of Management Policy and Practice, v. 14, n. 3, p. 18–24, 2013.

RUDEK, S. **A exploração dos museus virtuais como recurso metodológico para o ensino de história.** Cadernos PDE, v. 1, n. 1, p. 5-26, 2017.

SESC. **Carta da Paz Social.** Rio de Janeiro, RJ: Serviço Social do Comércio, 2012.

SHELLER, M.; URRY, J. **Tourism Mobilities: places to play, places in play.** New York: Routledge, 2004.

SHELLER, M.; URRY, J. **Mobile technologies of the city.** 1. ed. London: Routledge, 2006.

SHELLER, M. **Theorizing mobility justice.** Tempo Social, v. 30, n. 2, p. 17-34, 2018.

SILVA, F. A. S. **Turismo na natureza como base do desenvolvimento turístico responsável nos Açores.** 2013. Tese (Doutorado em geografia). Universidade de Lisboa, Lisboa, 2013.

STANIEWSKI, M.; AWRUK, K. **The influence of Instagram on mental well-being and purchasing decisions in a pandemic.** Technological Forecasting and Social Change, v. 174, p. 1–11, 2022.

STANKOV, U.; FILIMONAU, V; VUJIČIĆ, M. D. **A mindful shift: an opportunity for mindfulness-driven tourism in a post-pandemic world.** Tourism Geographies, v. 22, n. 3, p.1–10, 2020.

THE IFRIEND. **THE IFRIEND,** 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/c/TheiFriend/about>>. Acesso em: 22/09/2022.

TULLY, G. **Are we living the future? Museums in the time of Covid-19.** In: BURINI, F. (Org.). Tourism facing a pandemic: from crisis to recovery. Bergamo: Università degli Studi di Bergamo, 2020.

TURISDATA. **TurisGuia.** Disponível em: <http://www.unirio.br/turisdata-rj-rj/guia-turistico-virtual>. Acesso em: 03/10/2022.

TURISRIO. **Secretaria de Turismo leva Rio de Janeiro ao maior encontro de turismo do interior paulista**, 2021. Disponível em: <[http://www.turisrio.rj.gov.br/detalhe\\_noticia.asp?ident=1739](http://www.turisrio.rj.gov.br/detalhe_noticia.asp?ident=1739)>. Acesso em: 22/09/2022.

TURISMO VIRTUAL NO BRASIL. **TURISMO VIRTUAL NO BRASIL**, 2022. Disponível em: <<https://turismovirtualnobrasil.com.br/>>. Acesso em: 22/09/2022.

TUSSYADIAH, I. P.; WANG, D.; JUNG, T. H.; TOM DIECK, M. C. **Virtual reality, presence, and attitude change: Empirical evidence from tourism**. *Tourism Management*, v. 66, p. 140–154, 2018.

UNWTO. **STAY HOME TODAY, #TRAVELTOMORROW**, 2020. Disponível em: <<https://www.unwto.org/news/stay-home-today-travel-tomorrow>>. Acesso em: 22/09/2022.

URRY, J. **The tourist gaze**. Londres: Sage, 1995.

URRY, J. **What is the future?** Cambridge: Polity, 2016.

USHER, K.; BHULLAR, N.; JACKSON, D. **Life in the pandemic: Social isolation and mental health**. *Journal of Clinical Nursing*, v. 29, n. 15, p. 2756–2757, 2020.

VALLADARES, L. **Os dez mandamentos da observação participante**. *Revista Brasileira de Ciências Sociais* [online], v. 22, n. 63, p. 153-155, 2007.

VIEIRA, B. M. **Mais de 200 mil pessoas visitaram exposição sobre Egito no CCBB em SP; mostra segue para Brasília, mas continua virtualmente**. G1, 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/o-que-fazer-em-sao-paulo/noticia/2021/01/16/mais-de-200-mil-pessoas-visitaram-exposicao-sobre-egito-no-ccbb-em-sp-mostra-segue-para-brasilia-mas-continua-virtualmente.ghtml>. Acesso em: 18/12/2020.

WANGA, H.; JOSEPH, T.; CHUMA, M. B. **Social Distancing: Role of Smartphone During Coronavirus (COVID – 19) Pandemic Era**. *International Journal of Computer Science and Mobile Computing*, v. 9, n. 5, p. 2020, p.181–188, 2020.

WORLD TOURISM ORGANIZATION. **ECOTOURISM AND PROTECTED AREAS**, 2002. Disponível em: <https://www.unwto.org/sustainable-development/ecotourism-and-protected-areas>. Acesso em: 03/10/2022.

WORLD TOURISM ORGANIZATION. **ECOTOURISM AND PROTECTED AREAS**, 2022. Disponível em: <https://www.unwto.org/project/compendium-best-practices-and-guidelines-ecotourism-asia-and-pacific>. Acesso em: 03/10/2022.