

O TURISMO EM MEIO À SOCIEDADE 5.0: ESTUDO EM MATERIAIS DA ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DO TURISMO DE 2016 A 2023

TOURISM IN SOCIETY 5.0: STUDY ON WORLD TRAVEL ORGANIZATION MATERIALS FROM 2016 TO 2023

EL TURISMO EN LA SOCIEDAD 5.0: ESTUDIO BASADO EN MATERIALES DE LA ORGANIZACIÓN MUNDIAL DEL TURISMO DE 2016 A 2023.

Alan Aparecido Guizi¹ 

¹Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP, Brasil

Data de submissão: 23/02/2024 – **Data de aceite:** 03/05/2024

Resumo: A sociedade 5.0 representa um novo passo na evolução tecnológica em benefício do ser humano, trazendo mais qualidade de vida, inclusão social e sustentabilidade. O turismo, por sua vez, obtém benefícios diretamente das evoluções tecnológicas, se tratando de um campo aberto às inovações trazidas pela sociedade 5.0. Portanto, estabelece-se como objetivo de estudo, constatar os efeitos das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) relacionadas à Sociedade 5.0 sobre o turismo, apresentados em livros eletrônicos da Organização Mundial do Turismo (OMT). Neste estudo qualitativo e exploratório, adotou-se a seção de e-library do portal da Organização Mundial do Turismo, para coleta de materiais, considerando o intervalo anual de 2016 a 2023, o primeiro ano de citação a respeito da sociedade 5.0 e o ano de realização deste estudo, respectivamente. Justifica-se a escolha da biblioteca da OMT, porque é a maior coleção online de publicações e estatísticas na área de turismo. Usando o critério de pesquisa “society 5.0”, o resultado mostrou um total de 1.438 materiais, dos quais 85 foram analisados. Através de uma metodologia qualitativa de análise de conteúdo, foram identificados impactos abrangentes em setores associados às políticas públicas, gestão e planejamento de destinos e recursos. O uso de diversas tecnologias de informação e comunicação permitiu a identificação de várias soluções, com destaque para as melhorias no acolhimento de turistas, na qualidade de vida e sustentabilidade das comunidades, na promoção dos territórios, na robustez da informação e na facilidade em realizar reservas para experiências turísticas. Todas essas funcionalidades tecnológicas contribuem para oferecer aos turistas uma experiência mais autônoma e enriquecedora.

Palavras-chave: Turismo; Sociedade 5.0; Tecnologias da Informação e Comunicação; Qualidade de vida; Sustentabilidade.

Abstract: Society 5.0 represents a new step in technological evolution for the benefit of humanity, bringing more quality of life, social inclusion, and sustainability. Tourism, in turn, directly benefits from technological advancements, as it is an area open to innovations brought by Society 5.0. Therefore, the objective of this study is to examine the effects of Information and Communication Technologies (ICT) related to Society 5.0 on tourism, as presented in e-books from the World Tourism Organization (UNWTO). In this qualitative and exploratory study, was adopted the e-library section of the UNWTO portal for material collection, considering the annual interval from 2016 to 2023—the first year of Society 5.0 citation and the year of this study’s realization, respectively. The choice of the UNWTO library is justified because it is the largest online collection of publications and statistics in the field of tourism. Using the search criteria ‘society 5.0,’ the results showed a total of 1,438 materials, of which 85 were analyzed. Through a qualitative content analysis methodology, comprehensive impacts were identified in sectors related to public policies, destination management, and resources. The use of various information and communication technologies allowed the identification of several solutions, highlighting improvements in tourist reception, community quality of life, sustainability, territorial promotion, robust information, and ease of making reservations for tourism experiences. All these technological

Alan Aparecido Guizi: Doutor em Turismo pela Universidade de Aveiro, Portugal. Professor da Escola de Turismo e Hospitalidade da Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, Brasil. E-mail: alan.guizi@animaeducacao.com.br | ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1404-9908>.

features contribute to providing tourists with a more autonomous and enriching experience.

Keywords: Tourism; Society 5.0; Information and communication technologies; Quality of life; Sustainability.

Resumen: Sociedad 5.0 representa un nuevo paso en la evolución tecnológica en beneficio de los seres humanos, aportando más calidad de vida, inclusión social y sostenibilidad. El turismo, a su vez, se beneficia directamente de los avances tecnológicos, ya que es un campo abierto a las innovaciones traídas por la Sociedad 5.0. Por lo tanto, el objetivo de este estudio es examinar los efectos de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) relacionadas con la Sociedad 5.0 en el turismo, tal como se presentan en los libros electrónicos de la Organización Mundial del Turismo (OMT). En este estudio cualitativo y exploratorio, se adoptó la sección de la biblioteca electrónica del portal de la OMT para la recopilación de materiales, considerando el intervalo anual de 2016 a 2023, el primer año de citación de la Sociedad 5.0 y el año de realización de este estudio, respectivamente. La elección de la biblioteca de la OMT se justifica porque es la mayor colección en línea de publicaciones y estadísticas en el campo del turismo. Utilizando el criterio de búsqueda 'sociedad 5.0', los resultados mostraron un total de 1.438 materiales, de los cuales se analizaron 85. A través de una metodología cualitativa de análisis de contenido, se identificaron impactos amplios en sectores relacionados con políticas públicas, gestión y planificación de destinos y recursos. El uso de diversas tecnologías de información y comunicación permitió la identificación de varias soluciones, destacando mejoras en la recepción de turistas, calidad de vida y sostenibilidad de las comunidades, promoción de territorios, robustez de la información y facilidad para realizar reservas de experiencias turísticas. Todas estas características tecnológicas contribuyen a ofrecer a los turistas una experiencia más autónoma y enriquecedora.

Palabras clave: Turismo; Sociedad 5.0; Tecnología de la información y comunicación; Calidad de vida; Sostenibilidad.

INTRODUÇÃO

No cenário global contemporâneo, a humanidade se vê diante de diversos desafios interconectados, em especial por conta da preocupante deterioração do meio ambiente, o esgotamento de recursos naturais preciosos e as mudanças climáticas aceleradas, lançando sombras sobre a viabilidade das atuais práticas de desenvolvimento e consumo.

Nesse contexto, e dentre as cartas e declarações da Organização das Nações Unidas pelo desenvolvimento sustentável, a Agenda 2030 lançada no ano de 2015, mais especificamente no encontro ocorrido em Nova York, de 25 a 27 de setembro do citado ano, 17 objetivos de desenvolvimento sustentável e 169 metas, os quais:

buscam concretizar os direitos humanos de todos e alcançar a igualdade de gênero e o empoderamento das mulheres e meninas. Eles são integrados e indivisíveis, e equilibra as três dimensões do desenvolvimento sustentável: a econômica, a social e a ambiental (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2015, p. 3).

No universo das diversas possibilidades de alcance dos objetivos e metas estabelecidos, a tecnologia se apresenta como um fator decisivo na evolução da sociedade, quanto a novas finalidades, funcionalidades, conforto e a praticidade oferecida aos diversos usuários.

O conceito tecnologia, por sua vez, se apresenta de maneira abrangente, pois não se limita apenas aos dispositivos eletrônicos ou avanços científicos, mas se trata de uma ampla gama de conhecimentos, ferramentas, processos, métodos e recursos utilizados para criar, desenvolver, implementar e melhorar produtos, sistemas e serviços tanto para atender às necessidades e desejos humanos quanto para resolver problemas (Machado, 2018; Schwab, 2016).

Com especial atenção às discussões acerca da tecnologia iniciadas, no Japão no ano de 2016, o tema "Sociedade 5.0" se apresenta conceitualmente voltado aos usos da tecnologia no dia a dia da humanidade em especial ao que tange a alcançar soluções para os desafios à sustentabilidade tanto ambiental quanto socioeconômica.

Nesse enredo, se insere a atividade turística, entendida como o conjunto de atividades realizadas por pessoas durante suas viagens e estadas em lugares diferentes de seu entorno habitual, por um período menor do que um ano, por diversas motivações, dentre elas o lazer e os negócios, que possuem uma estreita ligação com a tecnologia, visando às facilidades para reservas de serviços, uso e consumo de serviços propriamente ditos, bem como a experiências turísticas diversas (Vanhove, 2016).

Contudo, o modelo de desenvolvimento turístico em si apresenta desafios significativos. Estes podem surgir dos danos ambientais decorrentes do uso de combustíveis fósseis nos meios de transporte associados, dos impactos socioculturais e econômicos resultantes das interações diárias entre turistas e residentes, ou mesmo da presença massiva de visitantes em determinadas regiões, capazes de gerar pressões adicionais sobre os recursos locais.

Esses contextos e desafios destacam o turismo como uma atividade cada vez mais dependente da tecnologia. Isso se reflete tanto na oferta de experiências turísticas cada vez mais atrativas, interativas e competitivas, quanto no planejamento,

tomada de decisões e controle de gestão no setor turístico. É crucial não negligenciar os potenciais impactos negativos e, ao mesmo tempo, procurar uma contribuição positiva e sustentável para os ambientes e destinos onde o turismo se desenvolve.

Assim, diante das investigações em torno dos avanços tecnológicos na Sociedade 5.0, o foco deste estudo foi constatar os efeitos das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) relacionadas à Sociedade 5.0 sobre o turismo, apresentados em livros eletrônicos de Organização Mundial do Turismo (OMT).

Desse modo, o presente estudo usa uma metodologia qualitativa e exploratória, pautando-se por uma pesquisa na plataforma de e-books da OMT, onde se coletaram materiais publicados de 2016 (sendo este o ano da primeira citação do termo sociedade 5.0), até 2023 (ano em que se realizou o presente estudo). Do total de trabalhos encontrados, foram selecionados e analisados 85 documentos. A seguir, apresenta-se a fundamentação teórica do estudo, partindo-se do conceito Sociedade 5.0 e, em seguida, realizaram-se reflexões acerca do turismo, com especial atenção à sua conceituação e evolução no tempo, com destaque para os aspectos e usos das tecnologias.

REVISÃO TEÓRICA

Sociedade 5.0

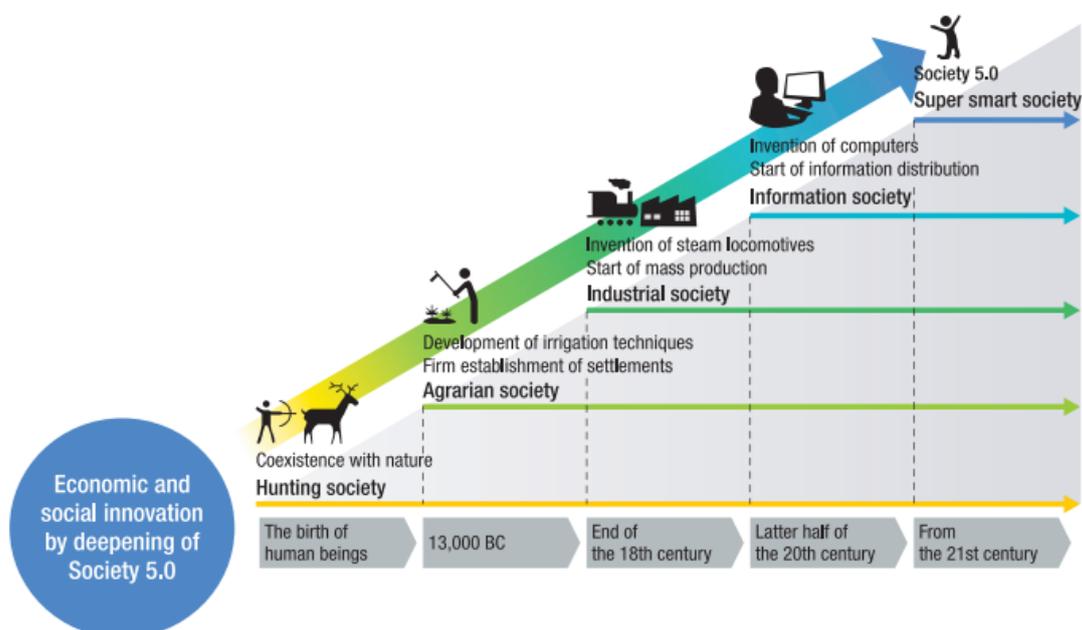
A Sociedade 5.0 representa um novo paradigma nas interações humanas com a tecnologia, caracterizado como “superinteligente”, em que tecnologias avançadas centradas no ser humano, como Inteligência Artificial (IA), Internet das Coisas, robótica e realidade virtual, são empregadas para facilitar as atividades cotidianas. Nesse contexto, investiga-se uma ampla gama de questões sociais (Mourtzis et al., 2023).

O tema foi citado, pela primeira vez, no Japão, no ano de 2016, pelo próprio governo japonês no contexto do Quinto Plano Básico de Ciência e Tecnologia, que procurou fomentar uma sociedade mais inteligente, visando a obter inovações a favor do bem-estar do ser humano (Yukari, 2020).

A Sociedade 5.0 representa uma progressão além da anterior “Sociedade 4.0”, que já se caracterizava por uma maior digitalização e interconexão. No entanto, neste estágio, enfatiza-se a implementação de seus valores na procura por soluções em prol do bem comum, transcendendo as demandas puramente industriais, econômicas ou empresariais. Essa abordagem promove a integração harmoniosa entre os domínios físico e digital (SEBRAE, 2022).

Nesse sentido, Fukuyama (2018) alerta que se está entrando em uma nova era, em que a globalização e a rápida evolução das tecnologias digitais, tais como a internet das coisas, a inteligência artificial, big data e a robótica, estão levando a sociedade a mudanças significativas, com a complexificação e diversificação dos valores pessoais e ambientais, influenciando diretamente a sua evolução.

Figura 1 - Sociedade 5.0



Fonte: Fukuyama, 2018.

As diferentes fases evolutivas da sociedade têm suas raízes na história humana, desde os primórdios da caça e convivência com a natureza (Sociedade 1.0), passando pela era agrícola, com o desenvolvimento de técnicas de irrigação e os primeiros assentamentos (Sociedade 2.0), até a revolução industrial, com a introdução dos transportes a vapor e a produção em massa (Sociedade 3.0). A Sociedade 4.0 surgiu com a invenção dos computadores e a disseminação digital da informação, e culminou na Sociedade 5.0, na qual a tecnologia se torna parte integrante da vida cotidiana, com o surgimento do ser humano superinteligente.

Esse novo estágio, fundamentado em pilares essenciais, conforme destacado por Fukuyama (2018) e pela Fundação Instituto de Administração (2019), aborda:

- **Qualidade de Vida:** o foco está em melhorar o conforto, a diversão e a felicidade das pessoas, independentemente da idade ou do gênero. Isso é viabilizado por avanços em big data, robótica, biogenética e outras tecnologias, permitindo uma vida cada vez mais longa.
- **Inclusão:** acesso inclusivo às tecnologias é crucial, garantindo que todos os estratos sociais e indivíduos possam se beneficiar. Isso não apenas contribui para superar desafios sociais e econômicos, mas também fortalece a coesão social.
- **Sustentabilidade:** a competição entre empresas e a sociedade consumista trouxeram problemas como escassez de recursos e mudanças climáticas. Na Sociedade 5.0, a sustentabilidade é central, com a adoção de tecnologias que respeitam o meio ambiente e promovem o uso de energias renováveis.

Tendo em vista as necessidades das pessoas atendidas pelas novas tecnologias e dos auxílios diversos em tarefas do dia a dia, bem como na melhora da qualidade e na condição de vida dos usuários, novas possibilidades de mercados para os empreendedores se destacam na Sociedade 5.0, conforme Çipi et al. (2023, p. 14), tais como:

- **Políticas e estratégias:** uso de energias renováveis com foco na sustentabilidade; redução e reutilização de recursos finitos; aumento da produção de alimentos e redução de desperdício; agricultura sustentável; economia compartilhada; mobilidade inteligente; promoção da inclusão digital.
- **Saúde:** detecção precoce de doenças; vida assistida por ambiente; coleta constante de dados biométricos para monitoramento; cuidados de saúde personalizados; operações hospitalares.
- **Políticas, apoio e legislação:** ferramentas de inteligência coletiva promovendo a participação cidadã na sociedade; queda de barreiras ao empreendedorismo; soluções para dificuldades na regulação de mercado; identidades digitais e assinaturas eletrônicas; descentralização de organizações financeiras.
- **Transformação digital:** contratos inteligentes; plataformas de desenvolvimento web, com baixo ou nenhum código; realidade aumentada e virtual; inteligência artificial; grandes conjuntos de dados; redes sem fio avançadas (ou seja, 5G, Wi-Fi).
- **Segurança da informação:** cibersegurança; cibersegurança especializada em internet das coisas; cofres de dados pessoais; controle de acesso para proteger privacidade e confidencialidade; detecção de fraudes.
- **Modelos de negócios:** modelos de negócios centrados em empresas; metaverso; modelo de negócios para venda de dados pessoais por indivíduos; cocriação.
- **Gerenciamento da cadeia de valor:** rastreamento da cadeia de suprimentos para todos os bens comprados; gerenciamento inteligente de estoque; automação industrial; otimização da cadeia de suprimentos; manufatura inteligente.

Por sua vez, tendo em vista o pilar da sustentabilidade juntamente ao alcance do crescimento econômico e do bem-estar do ser humano, faz com que a Sociedade 5.0 se entrelace com os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis de Organização das Nações Unidas, publicados em 2015, por meio da Agenda 2030 de Desenvolvimento Sustentável (Alimohammadlou & Khoshsepehr, 2023; Yukari, 2020; Zengin et al., 2021).

po, ora o espírito e ora de ordem profissional, em que se procura recreação, o lazer, o entretenimento, a cultura, a saúde, entre outras atividades de desenvolvimento profissional como os treinamentos, a participação em eventos, estudos, entre outros encontros (Andrade, 2002; Beni, 2001; De La Torre, 1992).

Como um fenômeno social, ligado às necessidades, culturas e contextos do período em que se exerce, a prática do turismo e das viagens segue um conjunto de conceitos, que o delimita em seu espaço e tempo, ganhando contornos e características próprias, de acordo com aquilo que desejam os viajantes, assim como, por outro lado, o que os destinos e anfitriões se propõem a entregar.

Desse modo, o turismo se caracterizou de diferentes maneiras, de acordo com seu período histórico, sendo observadas as motivações para as viagens em períodos antigos e idade média, vinculadas às visitas aos templos, locais, pessoas e festivais sagrados e peregrinações (Christou, 2022).

Por sua vez, nos tempos modernos, observou-se o início do Grand Tour e as viagens organizadas, além dos efeitos do desenvolvimento dos meios de transportes para as viagens em massa, impulsionado de início pela revolução industrial e o advento dos trens e, posteriormente, os aviões (Christou, 2022).

Quadro 1 - Fases do turismo

Fases do turismo	Período	Características
História antiga do turismo	9 A.C. – 650 D.C.	Visitas a templos, lugares sagrados, oráculos, pessoas e festivais.
Turismo durante períodos pós-clássicos	500 – 1500	Peregrinações medievais.
Turismo durante o período moderno inicial	1500 – 1750	Grand Tour, formas iniciais de exposições e museus.
Turismo durante o fim do período moderno	1750 – 1945	Primeiros transportes a vapor e início das viagens de luxo.
Turismo durante o período contemporâneo	1945 – Início do século XXI	Crescimento das companhias aéreas, democratização das viagens e turismo de massa pós-WWII, ambientalização do setor turístico, crescimento dos segmentos de turismo de nicho.

Fonte: Adaptado de Christou, 2022, tradução nossa.

Mais recentemente, com especial atenção aos últimos cem anos, o turismo seguiu seu desenvolvimento graças à inserção de mais tecnologias em seu meio e para a sua operacionalização, incluindo-se as viagens de luxo ou mais restritas às camadas economicamente mais elevadas da sociedade, no início do século XX e após o período da segunda guerra mundial, o início do turismo de massas por causa da democratização para a classe média do setor de viagens e turismo, a abertura gradual de fronteiras às viagens globais, um relativo período estendido de paz e harmonia entre nações e a melhora de condições financeiras globais com intervalos pontuais de crises econômicas, militares e outros (Brito, 2017; Christou, 2022; Joyce, 2013).

Nos últimos anos, porém, se observou o aparecimento e o crescimento de viagens que levam em conta conceitos de sustentabilidade com foco em meio ambiente, e a procura por destinos turísticos alternativos ou de nichos, onde se pretende fugir daqueles já saturados ou massificados.

O início dos anos 2000, por sua vez, foi marcado também pela digitalização dos acessos ao turismo, alavancando-se negócios baseados em internet para entrega de autonomia em reservas turísticas, contatos com prestadores de serviços e melhores experiências turísticas, tais como as Agências de Viagens Online, os portais de reservas de serviços turísticos diversos como hotelaria, receptivos turísticos, locadoras de automóveis e outros, além de portais de informações e avaliações turísticas, entre outras possibilidades, sendo este o marco característico dos chamados “turistas 4.0” e, portanto, do Turismo 4.0 (Aires et al., 2022; Corrêa & Gosling, 2023; Joyce, 2013; Pencarelli, 2020; Stankov & Gretzel, 2020).

Por outro lado, é gradualmente mais necessária a pesquisa por um modelo de desenvolvimento e crescimento turístico, alinhado com os 17 objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU, cujo conceito de turismo sustentável já tem sido estudado e definido como:

1. “Fazer ótimo uso dos recursos ambientais, que constituem elemento-chave no desenvolvimento do turismo, mantendo processos ecológicos essenciais e ajudando a conservar o patrimônio natural e a biodiversidade.”
2. “Respeitar a autenticidade sociocultural das comunidades anfitriãs, preservar seu patrimônio cultural construído e vivo, bem como valores tradicionais, e contribuir para a compreensão e tolerância intercultural.”
3. “Garantir operações econômicas viáveis e de longo prazo, proporcionando benefícios socioeconômicos a todos os stakeholders de maneira justa, incluindo emprego estável, oportunidades de geração de renda e serviços sociais para as comunidades anfitriãs e contribuir para a redução da pobreza (United Nations Environment Programme & World Tourism Organization, 2005, p. 11, tradução nossa).

O turismo é uma atividade econômica e um fenômeno social em constante evolução. Isso se deve ao caráter progressista da humanidade, que constantemente incorpora novas tecnologias, revisa conceitos de qualidade e padrões de vida, e reavalia visões e valores em relação ao mundo que deseja para si e para as gerações futuras.

METODOLOGIA

O presente estudo, de característica qualitativa e exploratória, almejou conhecer o papel do turismo em meio a um contexto definido por Fukuyama (2018) como sociedade 5.0. Para isso, estabeleceu-se como objetivo geral de estudo, constatar os efeitos das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) relacionadas à Sociedade 5.0 sobre o turismo, apresentados em livros eletrônicos da Organização Mundial do Turismo (OMT).

Para isso, o portal de internet da OMT foi utilizado como fonte de coleta de dados e materiais informativos, mais especificamente na seção de e-library, reconhecido como espaço virtual de publicação de materiais, sejam eles conteúdos de ações e estudos de autoridades de governo e de organizações relacionadas ao turismo, dados estatísticos, metodológicos de estudos já realizados, análise de tendências, roteiros turísticos, informações sobre países, entre outros.

As coletas de materiais ocorreram entre os meses de junho e dezembro de 2023, indicando-se, no campo de pesquisas avançadas, a seleção de todos os materiais publicados entre os anos de 2016 até 2023, sendo esses anos, respectivamente, o primeiro momento em que houve um estudo sobre Sociedade 5.0 e o momento em que esse estudo é realizado.

Como resultado, houve um total de 1.438 materiais publicados, contabilizados até dezembro de 2023, nos quatro idiomas da citada organização, sendo eles o inglês, francês, espanhol e russo. A seleção de materiais pautou-se conforme indica o quadro 2, a seguir, restando 85 materiais que foram analisados seguindo-se as propostas do presente estudo.

Quadro 2 - Processo de seleção de materiais em e-library da Organização Mundial do Turismo

Etapas de seleção	Quantitativo
Materiais coletados	1.438
Seleção de materiais em inglês com acesso livre	262
Materiais excluindo-se dados estatísticos e metodológicos	173
Materiais excluindo-se repetidos e que abordam o tema “tecnologia”	85

Fonte: Autoria própria, 2024.

As análises dos materiais coletados pautaram-se numa primeira compreensão sobre os temas tratados, bem como propostas discutidas, ações de governos e autoridades turísticas de países membros da OMT e estudos de tendências baseadas no turismo.

Em seguida, investigou-se de que maneira a palavra “tecnologia” estava relacionada aos objetivos sustentáveis do turismo nos materiais coletados, seja relacionada a uma atividade ou segmentação específica, ou aos destinos e países-membros da citada organização por meio do compartilhamento de experiências e práticas, ou mesmo visando à melhora de experiências turísticas, tal como autonomia àqueles com deficiências, promoção e facilidades para reservas e relacionamentos diversos entre turistas e o trade turístico, entre outros.

Os conteúdos obtidos por meio dos materiais utilizados foram analisados, tendo em vista o método proposto por Bar-

din (2011), em que é previsto a codificação e a categorização dos temas estudados, sendo apresentados por meio de quadros, na seção a seguir, com resultados para análise e interpretação, visando a uma melhor compreensão acerca da Sociedade 5.0 no campo do turismo.

Os resultados obtidos são apresentados a seguir, onde se almejou uma compreensão ampla das relações existentes entre a teoria da Sociedade 5.0 e o turismo. Buscou-se, também, na seção de resultados, relacionar o tema em destaque e suas respectivas descrições no cenário turístico, num contexto em que a sustentabilidade e a regeneração do planeta são o maior objetivo a ser alcançado, tendo em vista os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da Organização das Nações Unidas.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Conforme se observa, turismo e tecnologia possuem ligações complexas em todos os sentidos, haja vista que a atividade turística se beneficiou consideravelmente de evoluções tecnológicas da humanidade ao longo da história, seja tendo em vista os meios de transportes, de comunicações, entre outros.

Ao passo que a tecnologia assume novas evoluções, em especial para o cotidiano turístico tanto sob o ponto de vista da demanda quanto da oferta, seus usos também assumem novos contornos, atendendo a diversos objetivos, tendo em vista o conforto do turista em sua viagem e experiência, bem como para garantir a sustentabilidade em seus diversos campos e ganhos econômicos para a destinação onde é aplicada (Brito, 2017; Christou, 2022; Stankov & Gretzel, 2020)

Tais usos são indicados na figura 3, desenvolvida com base nos materiais coletados da Organização Mundial do Turismo, onde é possível observar que, para além dos usos por turistas para reservas de serviços e para acesso às informações e ações de marketing, a tecnologia tem sido amplamente utilizada para a melhora da qualidade de vida local, gestão de recursos e monitoria de impactos ambientais, resultando em melhores políticas públicas tendo, entre seus focos, o turismo.

Planejando uma compreensão mais aprofundada sobre os aspectos, temas, contextos e assuntos tratados em cada uma das categorias de usos de tecnologia no turismo, os quadros a seguir apresentam as citações e materiais estudados, bem como suas respectivas relações, no que diz respeito ao alcance dos 17 objetivos de desenvolvimento sustentáveis de Organização das Nações Unidas. No entanto, para uma melhor compreensão, levando-se em conta os temas tratados, optou-se por dividi-los em dois tópicos, conforme mencionado a seguir.

Figura 3 - Campos relacionados à pesquisa “tecnologia em turismo”



Fonte: Aatoria própria, 2024.

Apoio a políticas públicas, gestão e planejamento de destinos turísticos e recursos

Por meio do presente tópico, apresentam-se os usos de tecnologias no cotidiano de destinos turísticos. Desse modo, a descrição do uso de tecnologias de acordo com os materiais coletados direcionam compreensões quanto à sua importância para políticas públicas de maneira abrangente, haja vista sua preocupação com a preparação do destino para o turismo, o envolvimento e empoderamento da população local para empreendedorismo e empregabilidade no setor, com vistas ao desenvolvimento local e ascensão social com responsabilidade, bem como o combate aos efeitos danosos e insustentáveis do turismo, seja sob o ponto de vista sociocultural quanto ambiental, onde se buscam alcançar objetivos sustentáveis em diversos aspectos, sendo eles apresentados no quadro 3.

Tecnologias citadas no presente tópico como smart cities, internet das coisas, nanotecnologia e sistemas de informação em tempo real para tomada de decisão, plataformas de ensino a distância para inclusão na atividade de grupos minoritários, indígenas, comunidades tradicionais entre outros. Inteligência artificial e big data para identificar padrões de consumo turístico visando a melhor preparação do destino e políticas públicas turísticas mais condizentes ao modelo de turismo desenvolvido, além de entrega de melhores condições de vida para residentes.

Tais tecnologias são destacadas em Çipi et al. (2023), dentre as diversas possibilidades de novos mercados, novos focos para o empreendedorismo, e novos conceitos de se desenvolver a qualidade de vida de habitantes, o que, no presente momento, se direciona para as possibilidades dentro da atividade turística. A melhoria da qualidade de vida é também discutida em Fukuyama (2018), onde se apresenta o objetivo da Sociedade 5.0, tendo em vista a centralização e busca pela resolução dos problemas cotidianos dos indivíduos.

No campo da sustentabilidade, abordam-se a importância de meios de transportes não-poluentes, e tecnologias para diminuição da pegada de carbono e do efeito estufa, bem como o uso de nanotecnologia para gestão de recursos diversos tendo em vista a sustentabilidade ambiental, adotando-se uma das tendências do turismo que se trata do turismo regenerativo, em que se procura não apenas mitigar possíveis efeitos negativos, mas como recuperar o meio ambiente e ampliar os efeitos positivos, almejando-se alcançar os 17 objetivos de desenvolvimento sustentáveis da Organização das Nações Unidas (Alimohammadlou & Khoshsepehr, 2023; da Costa Tavares & do Carmo Azevedo, 2021; Keidanren, 2017).

Apoio ao cotidiano turístico, promoção, informação, reservas e experiências

O presente tópico, por sua vez, detalha os resultados de usos de tecnologias voltadas às experiências turísticas e na facilitação de viagens e acesso à informação aos turistas, onde se observa uma crescente preocupação com relação a permitir uma maior autonomia ao viajante em suas atividades, sejam elas de visitação a pontos e atrações turísticas com mais conforto e segurança, ou para reservas de serviços turísticos diversos.

Neste mesmo campo, observam-se que as relações encontradas com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis de Organização das Nações Unidas abordam, sobretudo, o crescimento econômico e a inovação, no sentido de permitir um desenvolvimento qualitativo e quantitativo do uso tecnológico no cotidiano turístico. Mas, outros campos são citados também quanto à busca por cidades e comunidades sustentáveis, paz, justiça e instituições eficazes, educação de qualidade, entre outros, os quais são apresentados a no quadro 4.

Portanto, é no presente tópico que se observa a importância da utilização de aplicativos mobile e novas plataformas digitais de acesso a serviços turísticos visando a diminuir distâncias, seja entre turistas e seus destinos quanto às reservas hoteleiras, aéreas, em atrações, eventos e restaurantes, ou entre turistas e as comunidades dos locais visitados, por meio da diminuição de barreiras idiomáticas e comunicacionais, cuja temática é também discutida por Stankov e Gretzel (2020), em que se direcionam as compreensões para o então chamado "Turismo 4.0".

Ainda no assunto barreiras, mas neste parágrafo voltando-se às barreiras físicas, a tecnologia também é vista como um facilitador quando o assunto é a inclusão de viajantes com deficiência, observando-se o uso de tecnologias para materialização em 3D de peças de museus para o toque, a adaptação de ambientes retirando-se obstáculos do caminho de turistas, ou equipamentos sonoros como audioguia visando à entrega de experiências turísticas mais inclusivas, entre outras possibilidades.

Quadro 3 - Categorias, descritivos de temas e ODS/ONU relacionados: políticas públicas, gestão e planejamento

Categorias tratadas	Descritivos	ODS/ONU relacionadas
Políticas públicas	Políticas tendo como base os objetivos de desenvolvimento sustentável da ONU	17 – Parcerias e meios de implementação
	Apoio à industrialização, inovação e infraestrutura	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Combate ao turismo sexual	5 – Igualdade de gênero
	Apoio à ascensão social de grupos minoritários, comunidades locais e outros	10 – Redução das desigualdades
	Apoio ao desenvolvimento de políticas de mobilidade urbana	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Orientações políticas quanto à qualidade de vida e acesso às condições de saúde	3 – Saúde e bem-estar
	Acesso à inovação e equipamentos digitais e de tecnologia	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
Gestão de destinos e planejamento	Facilitar e suportar o planejamento turístico e tomadas de decisão	8 – Trabalho decente e crescimento econômico
	Gestão e fornecimento de dados, como padrão de fluxos de turistas, gerenciamento do turismo urbano, jornada do turista, motivações, comportamentos e outros	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Auxílio para tomada de decisão em planejamento turístico	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Desenvolvimento local e social por meio do turismo	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Identificar tendências emergentes	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Reconhecimento facial prevendo-se aspectos de segurança local e de apoio ao turista	16 – Paz, justiça e instituições eficazes
Gestão de Recursos	Desenvolvimento de cidades inteligentes para o uso eficiente de recursos	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Promoção de economia de energia elétrica por meio de seu uso racional	7 – Energia limpa e acessível
	Investimentos tecnológicos em energias renováveis	7 – Energia limpa e acessível
	Infraestrutura para geração de energia e aumento de eficiência	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Utilização de tecnologias de baixo carbono para geração de energia	13 – Ação contra a mudança global do clima
	Novas tecnologias para tratamento da água e acesso às condições sanitárias e de higiene	6 – Água potável e saneamento
Monitorar impactos ambientais	Aplicativos móveis para monitoramento ambiental e diminuição de resíduos	12 – Consumo e produção responsáveis
	Novas tecnologias para redução de CO ₂ na atmosfera, vindo de meios de transportes poluentes	13 – Ação contra a mudança global do clima
	Investimentos em tecnologias de veículos elétricos	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Uso de tecnologias para aumento da competitividade verde e minimização das pegadas do setor	8 – Trabalho decente e crescimento econômico
	Acesso a dados climáticos para tomada de decisão e políticas de descarbonização do ambiente e despoluição do ar	13 – Ação contra a mudança global do clima
	Uso inteligente de recursos evitando impactos climáticos	12 – Consumo e produção responsáveis
	Facilitar o monitoramento e a medição de emissões de gases de efeito estufa	13 – Ação contra a mudança global do clima
	Promover uma atividade turística mais sustentável em áreas naturais	15 – Vida terrestre
Saúde e qualidade de vida	Preparar cidades tecnologicamente inteligentes para melhora na qualidade de vida	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Uso de tecnologias mobile, tecnologias inteligentes e outras para ligar o morador aos serviços públicos	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Promover novos modelos de negócios, visando à qualidade de vida de residentes	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Impulsionar viagens seguras, conectando médicos a viajantes durante seu período em viagem	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Igualdade de gênero, por meio de plataformas de informação e conscientização	5 – Igualdade de gênero
	Testagens rápidas para covid-19, entre outros vírus ou condições de saúde	3 – Saúde e bem-estar
Empregabilidade, empreendedorismo e capacitação	Ascensão social e acesso a condições de trabalho e de emprego	8 – Trabalho decente e crescimento econômico
	Plataformas de busca de empregos e contratações	8 – Trabalho decente e crescimento econômico
	Treinamentos e capacitação online	4 – Educação de qualidade
	Favorecer o acesso a informações sobre como empreender em turismo	8 – Trabalho decente e crescimento econômico
	Empoderamento visando à capacitação e o empreendedorismo feminino no turismo	5 – Igualdade de gênero
	Apoio ao empreendedorismo indígena e demais comunidades culturais e tradicionais	8 – Trabalho decente e crescimento econômico
	Permitir a criação de novos modelos de empresas baseadas em tecnologia voltadas ao turismo	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Apoiar as pequenas e microempresas desenvolvidas pela comunidade local para acesso aos turistas e comercialização de produtos e/ou serviços	8 – Trabalho decente e crescimento econômico
	Apoiar o agronegócio e seu envolvimento no turismo	2 – Fome zero
	Personalizar experiências turísticas	8 – Trabalho decente e crescimento econômico
	Apoiar turistas estrangeiros na compreensão do idioma local	17 – Parcerias e meios de implementação

Fonte: autoria própria, 2024.

Quadro 4 - Categorias, descritivos de temas e ODS/ONU relacionados: experiências, promoção, informação e reservas

Categorias tratadas	Descritivos	ODS/ONU relacionadas
Facilitar a interação entre turistas e residentes	Tecnologia de comunicação e informação voltada às interações interculturais	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Promoção da compreensão mútua	16 – Paz, justiça e instituições eficazes
	Destaca o papel da tecnologia em aproximar pessoas	17 – Parcerias e meios de implementação
	Promover a cultura de paz entre visitantes e moradores	16 – Paz, justiça e instituições eficazes
	Ultrapassar a barreira idiomática por meio de tecnologias de comunicação	17 – Parcerias e meios de implementação
Promover o turismo inclusivo e acessível	Capacitação visando à inclusão	4 – Educação de qualidade
	Participação comunitária para a inclusão e acessibilidade	10 – Redução das desigualdades
	Utilizar plataformas digitais e marketing online para promover a inclusão no turismo	8 – Trabalho decente e crescimento econômico
	Desenvolvimento de sites e aplicativos móveis acessíveis	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Permitir autonomia ao viajante com deficiência por meio de audioguias e mapas táteis	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Peças em 3D para manuseio em museus para deficientes visuais	4 – Educação de qualidade
	Apoiar a visitação de pessoas com deficiência em áreas naturais, com informações, recursos e adaptação do espaço às necessidades deste público	15 – Vida terrestre
Preservação e promoção do turismo cultural	Plataformas para informar e proteger o patrimônio cultural	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Digitalização de arquivos e criação de plataformas para compartilhamento de conhecimentos culturais	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Uso de storytelling por meio de tecnologias de comunicação para promover as culturas e história local	4 – Educação de qualidade
	Uso de redes sociais para acesso e relacionamento com turistas interessados em patrimônio cultural	8 – Trabalho decente e crescimento econômico
Marketing e formatação de produtos turísticos	Maior acesso a campanhas de marketing e informações em redes sociais	8 – Trabalho decente e crescimento econômico
	Promoção de destinos diversos em múltiplos canais	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Impulsionar viagens e procura assertiva por destinos, conforme cada experiência esperada	12 – Consumo e produção responsáveis
	Apoio visando a compreender o comportamento e as motivações de turistas para criação de produtos turísticos	4 – Educação de qualidade
	Plataformas digitais e marketing online, para envolver a comunidade ao turismo	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
Acesso a informação e reservas de serviços	Multiplicação de aplicativos de reservas em serviços turísticos	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Destaca a importância de tecnologias da informação para o acesso a serviços e experiências turísticas em destinos	11 – Cidades e comunidades sustentáveis
	Permitir maior autonomia ao viajante	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Facilitar meios de pagamentos para reservas e acesso a serviços turísticos	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
Melhorar a experiência turística	Aplicativos móveis, realidade virtual e guias turísticos para oferecimento de experiências imersivas	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Realidade aumentada, realidade virtual, GPS e mídias sociais para engajar e melhorar a experiência turística em destinos	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Uso de inteligência artificial para experiências em estádios e centros de entretenimento	9 – Indústria, inovação e infraestrutura
	Acesso a informações diversas para combinação à segmentação turística e atividades condizentes com o que se espera	8 – Trabalho decente e crescimento econômico

Fonte: autoria própria, 2024.

Tecnologias como realidade aumentada, internet das coisas e metaverso também são citadas na entrega da melhor vivência turística possível, no que tange ao conforto e uma maior imersão do turista nas experiências oferecidas nas atrações e serviços visitados. Nesse sentido, destaca-se, mais uma vez, a importância do conceito de smart cities, no que se refere à aplicação das tecnologias citadas em contexto urbano, visando a uma melhor visita turística, somadas às ações de órgãos e instituições com poder de decisão na sustentabilidade e no desenvolvimento local.

O uso de tecnologias para auxílio a pessoas com deficiências, bem como o desenvolvimento de cidades inteligentes, de modo que seja mais inclusiva e possua menos obstáculos para o livre trânsito de pessoas e para uma melhor experiência turística, são discutidos em Ferreira (2019), em que se observa que as pessoas são o foco das novas tecnologias, as quais são tratadas na Sociedade 5.0, tendo entre seus pilares, justamente, a qualidade de vida e a inclusão (da Costa Tavares & do Carmo Azevedo, 2021; Fundação Instituto de Administração, 2019; Keidanren, 2017)

Nota-se, portanto, que o turismo é um campo aberto às inovações, as quais visam a melhorar experiências tanto de viagens quanto de relacionamentos e de vida, sob o ponto de vista de toda a cadeia de stakeholders relacionados ao turismo. Portanto, o assunto “tecnologias”, se trata de um caminho sem volta, no qual se entende que a atividade se tornará cada vez mais informatizada e digitalizada, demandando mais tecnologias, tendo o ser humano como foco, bem como para deixar sua contribuição de forma positiva para a manutenção e regeneração do ecossistema ambiental em todos os seus sentidos (Aires et al., 2022; Christou, 2022; Corrêa & Gosling, 2023; Joyce, 2013).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Turismo e tecnologia possuem ligações complexas e profundas, desse modo, observou-se que, ao passo que as tecnologias evoluem, trazendo inovações e novas formas de se viajar, a própria prática do turismo se democratiza, alcançando um número maior de pessoas e, portanto, levando consigo resultados positivos ligados à empregabilidade, ascensão social, ganhos econômicos aos destinos, entre outros.

Na Sociedade 5.0, a evolução tecnológica está centrada no ser humano, no desafio constante de como tornar a vida da sociedade mais leve, feliz e despreocupada, fornecendo soluções para as questões do dia a dia, promovendo uma melhor qualidade de vida, melhorando o acesso aos serviços básicos de saúde, de educação e de entretenimento, de maneira descomplicada e, por outro lado, sem descuidar de questões relacionadas ao meio ambiente e de sustentabilidade.

Para o turismo, a Sociedade 5.0 traz um novo conceito de autonomia turística para o visitante, agregando novas tecnologias que visam a dar um maior conforto ao que tange à exploração do destino visitado, assim como para facilitar as reservas em serviços diversos. O conceito de tecnologia promovido por esse contexto social tem como objetivo a união do mundo físico ao virtual, promovendo novas maneiras de entender e consumir o turismo.

Desse modo, e tendo em vista o objetivo de estudo, constatar os efeitos das TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) relacionadas à Sociedade 5.0 sobre o turismo, apresentados em livros eletrônicos de Organização Mundial do Turismo (OMT), diversos efeitos são notados ao passo que se permite ao turismo um novo nível de imersão em experiências turísticas aos visitantes, permitindo a visita a lugares históricos e, até mesmo, em outros momentos históricos por meio da realidade aumentada e do metaverso, novas ferramentas de promoção e marketing para serviços e destinos, ampliando os efeitos e o raio de alcance do potencial turista, novos métodos de relacionamento com o cliente, de planejamento mais assertivo de destino e de uso de recursos por meio do acompanhamento em tempo real dos índices de capacidade de carga, de fluxo e de consumo turístico do espaço.

Nota-se também, por meio da Sociedade 5.0, a digitalização dos processos de aprendizado e preparação de pessoas para o turismo, permitindo-se a profissionalização do setor e o oferecimento de oportunidades a uma gama maior de interessados, o que se viabiliza um crescimento mais acentuado da própria atividade para o médio e para o longo prazo.

Por outro lado, observam-se também novas soluções para questões relativas à sustentabilidade, promovendo tecnologias que não poluem, que não geram resíduos tóxicos e que não agredem o meio ambiente, permitindo uma maior capacidade de monitoramento ambiental, bem como o uso de inteligência artificial para automatizar e melhor direcionar o consumo de energia em edifícios e demais equipamentos urbanos, reduzindo, assim, a pegada de carbono.

O apoio da tecnologia, de maneira abrangente, aos processos de melhora de experiências turísticas, tanto em relação com a própria organização do destino, os atrativos e serviços turísticos, quanto para a autonomia do turista em circular e vivenciar os destinos visitados, observando-se relações com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis (ODS) relacionados ao trabalho decente, justiça, crescimento econômico, indústria, inovação, infraestrutura, cidades e comunidades

sustentáveis, entre outros, demonstra o papel importante que as relações entre turismo e tecnologia possuem no âmbito do alcance de ações e de um mundo mais sustentável nos seus mais diversos aspectos.

Estudos tendo como ponto de partida o uso de tecnologias e tendências no campo do turismo são infundáveis, portanto, novos estudos voltados às tecnologias de forma específica, como a realidade aumentada, a internet das coisas e as cidades inteligentes e suas respectivas aplicações práticas em destinos turísticos, contribuirão para uma melhor compreensão e para a própria evolução do conhecimento turístico.

REFERÊNCIAS

- Acerenza, M. Á. (2006). *Conceptualización, origen Y evolución del turismo*. Trillas.
- Aires, J., Costa, C., & Brandão, F. (2022). Rumo a um conceito de inovação no turismo. *Revista Brasileira de Pesquisa Em Turismo*, 16(e-2577). <https://doi.org/https://doi.org/10.7784/rbtur.v16.2577>
- Alimohammadlou, M., & Khoshsepehr, Z. (2023). The role of Society 5.0 in achieving sustainable development: a spherical fuzzy set approach. *Environmental Science and Pollution Research*, 30, 47630–47654. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s11356-023-25543-2>
- Andrade, J. V. (2002). *Turismo: Fundamentos e dimensões*. Editora Ática.
- Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. Edições 70.
- Beni, M. C. (2001). *Análise estrutural do turismo*. Senac.
- Brito, B. D. M. (2017). *Tecnologia da informação turística*. SESES.
- Christou, P. A. (2022). *The history and evolution of tourism*. CABI.
- Çipi, A., Fernandes, A. C. R. D., Ferreira, F. A. F., Ferreira, N. C. M. Q. F., & Meidute-Kavaliauskienė, I. (2023). Detecting and developing new business opportunities in society 5.0 contexts: A sociotechnical approach. *Technology in Society*, 73, 102243. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2023.102243>
- Corrêa, S. C. H., & Gosling, M. d. S. (2023). A experiência turística inteligente na perspectiva do viajante. *Turismo - Visão e Ação*, 25(1), 72–93. <https://doi.org/10.14210/rta.v25n1.p72-93>
- da Costa Tavares, M. d. C., & do Carmo Azevedo, G. M. (2021). Society 5.0 as a contribution to the Sustainable Development Report. In: de Carvalho, J. V., Rocha, Á., Liberato, P., & Peña, A. (Eds.), *Advances in Tourism, Technology and Systems* (pp. 49–63). Springer. https://doi.org/10.1007/978-981-33-4256-9_5
- De La Torre, O. (1992). *El turismo, fenomeno social*. Fondo de cultura económica.
- Ferreira, J. N. (2019). Bem-vindos à sociedade 5.0 Bem-vindos (de volta) à era das pessoas. *Eco*. <https://eco.sapo.pt/especiais/bem-vindos-a-sociedade-5-0-bem-vindos-de-volta-a-era-das-pessoas/>
- Fukuyama, M. (2018). Society 5.0: Aiming for a new human-centered society. *Japan Spotlight*, 27(5), 47–50.
- Fundação Instituto de Administração. (2019). *Sociedade 5.0: O que é, objetivos e como funciona*. <https://fia.com.br/blog/sociedade-5-0/>
- Joyce, S. (2013). A brief history of travel technology - From its evolution to looking at the future. <https://www.phocuswire.com/A-brief-history-of-travel-technology-from-its-evolution-to-looking-at-the-future>
- Keidanren. (2017). *Society 5.0 for SDGs*. <https://www.keidanren.or.jp/en/policy/csr/2017reference2.pdf>
- Machado, F. N. R. (2018). *Big Data: o futuro dos dados e aplicações*. Saraiva.
- Mathieson, A., & Wall, G. (1982). *Tourism: economic, physical and social impacts*. Longman.
- Mcintosh, R. W., Goeldner, C. R., & Ritchie, J. R. B. (2000). *Turismo: Planeación, administración y perspectivas*. Limusa Noriega Editores.
- Mitra, A., & Chaurasia, R. (2022). Emerging Technologies and Global Pandemic. In: Shaw, R., & Gurtoo, A. (Eds.), *Global Pandemic and Human Security*. Springer. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-981-16-5074-1_20
- Mourtzis, D., Angelopoulos, J., & Panopoulos, N. (2023). The Future of the Human–Machine Interface (HMI) in Society 5.0. *Future Internet*, 15(5). <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/fi15050162>

- Nações Unidas Brasil. (2015). Transformando nosso mundo: A agenda 2030 para o desenvolvimento sustentável. <https://brasil.un.org/sites/default/files/2020-09/agenda2030-pt-br.pdf>
- Pencarelli, T. (2020). The digital revolution in the travel and tourism industry. *Information Technology & Tourism*, 22, 455–476. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s40558-019-00160-3>
- Rabahy, W. A. (2019). Análise e perspectivas do turismo no Brasil. *Revista Brasileira de Pesquisa Em Turismo*, 14(1), 1-13. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.7784/rbtur.v14i1.1903>
- Schwab, K. (2016). A quarta revolução industrial. Edipro.
- SEBRAE. (2022). Saiba como a sociedade 5.0 pode revolucionar o setor de turismo. <https://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/saiba-como-a-sociedade-50-pode-revolucionar-o-setor-de-turismo,717f9f46b04d4810VgnVCM100000d701210aRCRD>
- Stankov, U., & Gretzel, U. (2020). Tourism 4.0 technologies and tourist experiences: a human-centered design perspective. *Information Technology & Tourism*, 22, 477-488. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s40558-020-00186-y>
- United Nations Environment Programme, & World Tourism Organization. (2005). Making tourism more sustainable - A guide for policy makers (english version). UNEP and WTO. <https://doi.org/https://www.e-unwto.org/doi/book/10.18111/9789284408214>
- Vanhove, N. (2016). Tourism. In: Jaffari, J., & Xiao, H. (Eds.), *The encyclopedia of tourism* (p. 953-955). Springer International.
- Yukari, L. (2020). O Japão no futuro da humanidade: Sociedade 5.0. *Internacional Da Amazônia*. <https://internacionaldaamazonia.com/2020/01/22/o-japao-no-futuro-da-humanidade-sociedade-5-0/>
- Zengin, Y., Naktiyok, S., Kaygin, E., Kavak, O., & Topçuoğlu, E. (2021). An investigation upon industry 4.0 and society 5.0 within the context of sustainable development goals. *Sustainability*, 13(5), 2682. <https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su13052682>

CONTRIBUIÇÃO DOS AUTORES

Alan Aparecido Guizi: Pesquisa, redação do manuscrito original, revisão e edição.

Editor de Seção: Guilherme O. M. S. Flores