

**INOVAÇÃO EM PARQUES TEMÁTICOS: UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO
CIENTÍFICA INTERNACIONAL**

EDSON ROCHA DE OLIVEIRA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ (UFC)

AUGUSTO CÉZAR DE AQUINO CABRAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ (UFC)

INOVAÇÃO EM PARQUES TEMÁTICOS: UMA ANÁLISE DA PRODUÇÃO CIENTÍFICA INTERNACIONAL

1 INTRODUÇÃO

Parques temáticos são destinos turísticos populares que atraem milhões de visitantes em todo o mundo (Lee; Jeong; Qu, 2019). Segundo a *Themed entertainment Association* (2022), somente em 2022, aproximadamente 340 milhões de pessoas visitaram 130 parques temáticos distribuídos em 39 países, refletindo a recuperação e o reaquecimento da indústria no período pós-pandemia. Esses parques oferecem uma ampla variedade de atrações, passeios, eventos, *shows*, restaurantes e lojas de varejo (Li *et al.*, 2020), acumulando, mundialmente, um valor de mercado em torno de US\$ 84 bilhões (Research and Market, 2024).

A inovação surge como um elemento importante na indústria de parques temáticos, podendo aumentar a satisfação e retenção dos visitantes, bem como sua vantagem competitiva (Rasheed; Balakrishnan, 2024). Whang, Chang e Lee (2023), enfatizam que serviços personalizados resultantes de processos inovadores influenciam positivamente a satisfação dos visitantes.

Decyk (2024) aponta que a inovação resulta de atividades criativas tanto tecnológicas quanto não tecnológicas, abrangendo organização, processo, operações, finanças e marketing. A inovação na indústria de parques temáticos não se limita a implementação de novas atrações, mas incluem melhorias em processos e serviços, proporcionando experiências imersivas e atraentes (International Association of Amusement Parks and Attractions, 2023).

Uma pesquisa prévia realizada pelo autor na base de dados *Scopus* revelou a existência de 3.240 estudos bibliométricos sobre inovação. No entanto, poucos desses estudos se concentram em indústrias específicas, e nenhum aborda a inovação em parques temáticos. Para aprofundar a investigação, foi utilizada a inteligência artificial, *Scholar AI*, que identificou apenas dois estudos bibliométricos relacionados à indústria de parques temáticos, novamente sem foco em inovação. Esses resultados evidenciam uma lacuna na literatura, indicando a ausência de estudos bibliométricos que investiguem como a produção científica mundial aborda a inovação na indústria de parques temáticos.

Este estudo explora a lacuna identificada ao ter como objetivo geral investigar como se configura a produção científica sobre parques temáticos e a inovação no seu contexto, comprometendo-se a responder aos seguintes objetivos específicos: 1) analisar as temáticas por área de estudo; 2) analisar as publicações sobre inovações e 3) analisar os tipos de inovação.

Este estudo se justifica por sua contribuição ao fornecer uma análise detalhada da evolução e tendências das inovações em parques temáticos (Aria; Cuccurullo, 2017). Justifica-se também pela necessidade de mapear e sistematizar a literatura fragmentada e multidisciplinar sobre parques temáticos e inovação, pois a análise bibliométrica oferece uma visão macro para pesquisadores, identificando áreas pouco exploradas e tendências emergentes essenciais para a evolução deste campo (Siddaway; Wood; Hedges, 2019).

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 Indústria de parques temáticos

Parques temáticos representam um dos principais componentes da indústria de turismo (Formica, Olsen, 1998; Milman, 2008), geralmente enquadrados como espaços de lazer ou

atrações turísticas (Liang; Li, 2023). Desde os primeiros parques de diversões, denominados *Trolley Parks*, até o modelo proposto pela *Disneyland*, os conceitos têm passado por alterações em suas características e categorias (Salomão, 2000).

Na literatura há poucas propostas para definição de parques temáticos (Heo e Lee, 2009). Clavé (2007) delineou critérios para caracterizar parques temáticos, incluindo identidade temática, múltiplas áreas temáticas, espaço fechado com acesso controlado, grande capacidade, passeios, *shows*, jogos, entretenimento temático, instalações para compras e restaurantes. Em contraste, Liang e Li (2023) identificam cinco critérios principais: identidade temática; espaço fechado com acesso controlado; consumo híbrido; trabalho performativo; *merchandising*. Ambos concordam na importância da identidade temática e do espaço fechado com acesso controlado, mas Liang e Li (2023) destacam o consumo híbrido, trabalho performativo e *merchandising* como elementos característicos dos parques temáticos modernos.

Já os autores Heo e Lee (2009) caracterizam os parques temáticos pelo uso de diversas temáticas em suas ambientações cenográficas, estruturas físicas e, principalmente, nas suas atrações. Ma *et al.* (2013), complementam ao afirmar que parques de temáticos buscam proporcionar, através de sua tematização, experiências e emoções memoráveis aos seus visitantes. Porém, para proporcionar tais experiências os parques dependem da criação de produtos/serviços de alta qualidade (Tsai; Chung, 2012).

A inovação está liderando as principais mudanças na indústria de parques de diversões, oferecendo soluções para muitos dos desafios que essa indústria enfrenta, como saúde e segurança, escassez de mão de obra, canais de distribuição, controle de gestão, suporte à decisão gerencial, melhoria de produtos e conservação de energia, como as montanhas-russas e outras atrações de alto risco que têm visto uma redução nas probabilidades de acidentes graças a equipamentos controlados por computador (Formica; Olsen, 1998, Tsai; Chung, 2012, Liang; Li, 2023).

Liang e Li (2023) destacam eventos importantes na indústria de parques temáticos, correlacionados a importantes expansões estratégicas e inovações. A abertura de *Tokyo Disneyland* (1983) marcou a primeira expansão internacional da Disney, seguida pela *Euro Disneyland* (1992), que introduziu a marca em novos mercados globais. *Universal Studios*, por sua vez, também expandiu sua presença internacional, com inaugurações no Japão (2001) e em Singapura (2010). A abertura da *Shanghai Disneyland* (2016) exemplifica o contínuo crescimento e impacto global da indústria, consolidando a posição dos maiores *players* do mercado.

2.2 Inovação

A inovação é amplamente definida como o processo de desenvolvimento e implementação de uma ideia, produto, processo ou comportamento dentro de uma organização, englobando uma variedade de atividades, incluindo desenvolvimento de produtos e processos, métodos gerenciais, e estruturas organizacionais (Damanpour; Aravind, 2012). Reconhecida como fundamental para o progresso socioeconômico global, a inovação constitui uma fonte de valor para clientes e investidores, além de ser um fator determinante para o desempenho empresarial e a vantagem competitiva (Pushpanathan e Elmquist, 2022).

Cabrita *et al.* (2015) elencam que parece insuficiente ver a inovação apenas sob a lente do desenvolvimento de novos produtos e processos ou de P&D tradicional, por sua vez, Singh e Aggarwal (2021), oferecem uma definição unificada de inovação: a operacionalização do potencial criativo com motivação comercial e/ou social, através da implementação de novas soluções adaptativas que criam valor, aproveitam novas tecnologias ou invenções, e contribuem

para a vantagem competitiva e o crescimento econômico. Sendo esta, a definição utilizada neste estudo. Na literatura, são identificadas várias tipologias de inovação: inovação de produto, inovação de processo, inovação radical, inovação incremental, inovação tecnológica, inovação organizacional e muitas outras (Subramaniam; Youndt, 2005).

Whang, Chang e Lee (2023), evidenciam que diferentes tipos de inovação se complementam para melhorar o desempenho empresarial, especialmente em indústrias com alta incorporação de tecnologia. Os autores apontam que a inovação organizacional, quando implementada com inovação de processos, e a inovação de marketing, quando combinada com inovações radicais e incrementais, pode ser eficaz em aumentar o valor e o desempenho das empresas.

O Manual de Oslo, um guia de referência amplamente utilizado para a coleta e interpretação de dados sobre inovação (Macohon-Klosowski; Fuck, 2023), criado pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) e pela Eurostat, vem desde sua primeira edição em 1992, evoluído para refletir a diversificação e a complexidade crescente das atividades inovadoras.

OECD (2018) trouxe definições atualizadas sobre inovação, categorizando-a em quatro tipos principais: inovação de produto, inovação de processo, inovação organizacional e inovação de marketing. A OECD (2018) destaca que algumas pesquisas sobre inovação são elaboradas de forma a evitar o uso direto do termo "inovação", para prevenir possíveis mal-entendidos entre a definição oficial de inovação e as percepções pessoais dos entrevistados. Ao evitar mencionar "inovação" diretamente, essas pesquisas conseguem obter respostas mais imparciais, o que melhora a comparabilidade dos dados entre diferentes indústrias e países.

2.3 Estudos bibliométricos anteriores sobre parques temáticos

Estudos bibliométricos anteriores têm examinado a produção científica sobre parques temáticos, identificando tendências, padrões e lacunas, o quadro 1 apresenta uma síntese das únicas publicações encontradas, sendo selecionadas com base em critérios de atualidade e semelhança de escopo com este estudo, e foram publicadas nos periódicos *Business and Management Research* (Hu, 2013) na China e *Journal of Law and Sustainable Development* (Gang e Ahmad, 2024) na Malásia.

Quadro 1 – Congruência entre estudos bibliométricos sobre parques temáticos

Item	Hu (2013)	Gang e Ahmad (2024)
Objetivo	Investigar a evolução histórica dos parques temáticos, classificações, diversidade, layout espacial, conexões com a indústria.	Explorar os desenvolvimentos e o futuro da pesquisa sobre fidelidade em parques temáticos com base em uma revisão sistemática da literatura usando HistCite.
Referencial Teórico / Suporte da Literatura	A teoria do ciclo de vida de Butler (1980) é mencionada para descrever a evolução dos parques temáticos.	A revisão se baseia em conceitos de lealdade do cliente, satisfação, valor percebido e experiência do visitante.
Aspectos Metodológicos	O estudo documental, baseando-se em uma revisão de literatura existente sobre parques temáticos.	Análise bibliométrica e análise de rede de 47 artigos publicados de 2005 a 2023 retirados da base de dados <i>Web of Science</i> .
Conclusão	O artigo aponta para uma crescente homogeneização global dos parques temáticos e destaca a importância de adaptar os parques à cultura local e desenvolver práticas sustentáveis, inovadoras e culturalmente ricas.	O estudo conclui que a pesquisa sobre lealdade em parques temáticos é uma área em crescimento, com um número crescente de publicações ao longo dos anos. A Universidade Central da Flórida é a instituição com o maior número de

		publicações, enquanto a Universidade de Valência possui os artigos mais citados.
--	--	--

Fonte: elaborado pelo autor (2025).

O estudo de Hu (2013) focou no desenvolvimento e características dos parques temáticos, abordando evoluções históricas, classificações, diversidade, disposição espacial e conexões industriais, revelando que parques temáticos combinam elementos criativos para satisfazer as demandas diversificadas dos turistas e são vistos como complexos econômicos de turismo. Já Gang e Ahmad (2024) concentraram-se na lealdade dos visitantes, destacando a importância da “disconfirmação positiva”, que é a superação das expectativas dos visitantes, e seu impacto na disposição de pagar mais e na satisfação emocional.

Ambos os estudos enfatizam a importância da inovação e adaptação cultural nos parques temáticos. Hu (2013) ressaltou a necessidade de práticas sustentáveis e culturalmente ricas para evitar a homogeneização dos projetos, enquanto Gang e Ahmad (2024) sugeriram que a lealdade é influenciada por uma série de fatores emocionais, cognitivos e experienciais.

Considerando a relevância desses estudos bibliométricos para o campo dos parques temáticos, surge a oportunidade de realizar uma análise abrangente e atualizada sobre a produção científica relacionada a parques temáticos e os tipos de inovação que são estudados nessa indústria.

Este estudo se distingue dos anteriores pelo seu escopo e amplitude. Enquanto Hu (2013) e Gang e Ahmad (2024) analisaram um número limitado de artigos com focos específicos, este estudo abrangerá 626 artigos. Esta amostra significativamente maior permitirá uma análise mais detalhada das tendências e padrões na pesquisa sobre parques temáticos (Zupic; Čater, 2015).

O foco principal deste estudo é a inovação nos parques temáticos, examinando diferentes tipos de inovação, ao contrário dos estudos anteriores, que se concentraram na evolução histórica e na lealdade dos visitantes. A metodologia empregada neste estudo também representa um diferencial, ao integrar uma abordagem mista em sua investigação.

3 ASPECTOS METODOLÓGICOS

Este estudo adotou uma abordagem de métodos mistos (Creswell, 2013), combinando elementos quantitativos e qualitativos ao longo de todo o processo investigativo, utilizando técnicas de revisão bibliométricas para análise quantitativa da produção científica, em conjunto com a revisão de literatura qualitativa, integrando dados numéricos e textuais.

Na fase quantitativa realizou-se uma revisão bibliométrica, um ramo da cienciometria, que usa estatísticas para medir a influência de livros, artigos, documentos de conferências e similares (İnce; Deliktaş; Selvi, 2024). Foi explorado a produção científica sobre parques temáticos analisando grandes volumes de dados científicos, desvendando a evolução do campo e identificando áreas emergentes, realizando uma síntese das publicações e uma análise das relações entre diferentes componentes da pesquisa (Cronin; Ryan; Coughlan, 2008; Zupic; Čater, 2015; Koseoglu, 2016; Shin; Perdue, 2022).

Na fase qualitativa realizou-se uma revisão de literatura para analisar como a inovação é abordada nas pesquisas sobre parques temáticos, fundamentada nos critérios de Tranfield, Denyer e Smart (2003), que garantem a coleta, análise e síntese rigorosa e imparcial do conhecimento existente, minimizando vieses. Complementando essa abordagem, a análise crítica e interpretativa proposta por Vizeu, Torres e Kolachnek (2022), busca fornecer uma compreensão mais contextualizada dos dados, argumentando que as revisões sistemáticas de

literatura, embora rigorosas, podem desconsiderar aspectos qualitativos importantes, especialmente em campos como a Administração.

Este estudo possui caráter descritivo (Gil, 2022), ao proporcionar uma análise detalhada e estruturada da produção científica existente. Adotou-se um procedimento metodológico documental de acordo com Marconi e Lakatos (2021), que se caracteriza pela coleta de dados restrita a documentos, justificada pela necessidade de utilizar fontes secundárias contemporâneas, obtidas na base de dados científica *Scopus*, para assegurar uma abordagem sistemática e replicável.

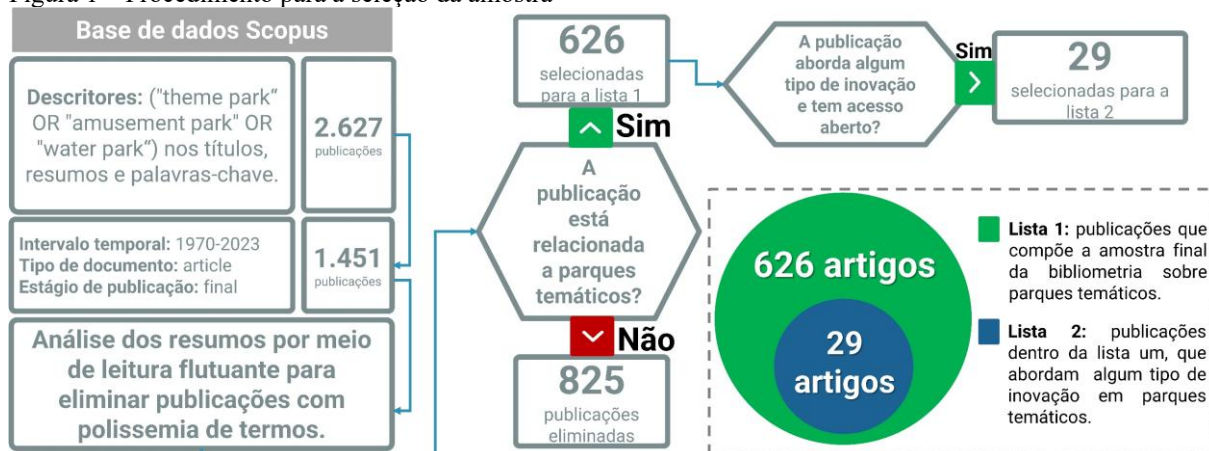
3.1 População e amostra

Para a realização deste estudo, utilizou-se a técnica de amostragem não probabilista, especificamente a amostragem intencional. Este método de seleção foi escolhido devido à natureza específica da investigação, que busca identificar e analisar publicações diretamente relacionadas a parques temáticos e a inovação nesse contexto. A amostragem intencional, ou por julgamento, seleciona unidades amostrais com base no conhecimento e julgamento do(a) pesquisador(a) sobre quais elementos são mais representativos para os objetivos do estudo, garantindo que os dados coletados sejam diretamente relevantes para a questão de pesquisa (Marconi; Lakatos, 2021).

A seleção da amostra foi realizada em 24 de maio de 2024, às 10:12, na base de dados científica *Scopus*. A *Scopus* foi escolhida devido à sua ampla cobertura e ferramentas analíticas avançadas, conforme apontado por Mongeon e Paul-Hus (2016). Essa escolha se justifica pelo fato de a *Scopus* incluir produções científicas submetidas a rigorosos processos de avaliação por pares, o que assegura a alta qualidade das fontes (Filser; Silva; Oliveira, 2017). A figura 1 detalha os procedimentos para a seleção da amostra deste estudo.

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa utilizando os descritores ("theme park" OR "amusement park" OR "water park") nos títulos, resumos e palavras-chave, visando capturar publicações relevantes para o estudo. A pesquisa revelou que a primeira publicação datava de 1970, logo, para uma análise mais consolidada, o período considerado foi de 1970 até 2023, excluindo-se as publicações de 2024. Esta busca inicial resultou na identificação de 2.627 publicações, sendo essa a população deste estudo.

Figura 1 – Procedimento para a seleção da amostra



Fonte: elaborado pelo autor (2025).

Para focar em publicações de teor empírico, a busca foi restringida a um tipo específico de documento disponibilizado na base de dados: artigos, em seu estágio final de publicação. Após estas restrições, a população para este estudo foi reduzida para 1.451 publicações.

A pesquisa foi refinada para focar especificamente em publicações diretamente ligadas a pesquisas sobre parques temáticos, realizando uma análise dos resumos através de leitura flutuante para eliminar publicações com polissemia de termos. Observou-se que algumas publicações não possuem resumos na base de dados, contudo, estas não foram descartadas, sendo analisadas com base em seus títulos. Durante esta etapa, que durou 4 semanas, foram eliminados 825 artigos, garantindo assim que as publicações da amostra consistissem apenas de trabalhos com relevância empírica específica para o estudo.

Por fim, a amostra final deste estudo consiste em 626 artigos, que foi dividido em duas listas, na base de dados *Scopus*: a primeira, com 626 publicações sobre parques temáticos, e a segunda, derivada da primeira, com 29 publicações que estudam algum tipo de inovação em parques temáticos e que possuem acesso aberto, com material integralmente disponível para leitura. Importante frisar, que inicialmente foram identificados 75 estudos sobre inovação, mas 46 deles não possuem material disponível para leitura e foram descartados da revisão de literatura.

3.2 Coleta e análise de dados

Segundo Machado Junior *et al.* (2016), a seleção das bases de dados, a obtenção e o tratamento dos dados bibliográficos são etapas interligadas na pesquisa bibliométrica. Esse processo envolve tanto a definição da amostra quanto a coleta dos dados necessários para a análise. Eles destacam que a coleta de dados é intrinsecamente ligada à seleção da amostra, pois envolve a identificação e extração de publicações relevantes de bases de dados científicas, como *Scopus* ou *Web of Science*, ressaltando a importância do levantamento e tratamento dos dados na formação da amostra para estudos bibliométricos.

Visto isso, o quadro 4 detalha como foi realizado o procedimento de coleta e de análise dos dados em relação a cada objetivo específico deste estudo, detalhando ainda o procedimento de desenvolvimento dos resultados e o detalhamento do tratamento da amostra para cada análise.

Quadro 1 – Procedimentos para a coleta e análise de dados

Objetivo	Técnica de coleta	Técnica de análise / Ferramenta	Procedimento
OE1	Exportação dos metadados dos 626 artigos na base de dados <i>Scopus</i> , em formato CSV	Análise bibliométrica e análise de rede / Excel, Power Point e VOSViewer	1. Organização dos dados por área de estudo com maior e menor publicações; 2. Criação de gráfico identificando a porcentagem de cada área e suas principais temática; 3. Análise de rede examinando apenas as palavras-chave indexadas pelos autores, e com pelo menos três ocorrências, eliminando as que possuíam menos de cinco conexões.
OE2	Exportação dos metadados e download dos 29 artigos na base de dados <i>Scopus</i> , em formato CSV	Revisão bibliométrica com análise de rede e revisão de literatura / Excel, Power Point e VOSViewer	1. Análise de rede dos 29 artigos; 2. Identificação de <i>clusters</i> ; 3. Revisão de literatura dos dez artigos mais citados sobre inovação em parques temáticos.
OE3	em formato CSV PDF.	Revisão de literatura / Excel	1. Revisão de literatura dos dez artigos mais citados sobre inovação em parques temáticos, identificando os tipos de inovação segundo OECD (2018), Macohon,

Fonte: elaborado pelo autor (2025).

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

4.1 Distribuição temática por áreas de estudo

A análise das áreas de estudo dos 626 artigos relacionados aos parques temáticos, revela uma ampla distribuição em 26 áreas distintas (figura 2), evidenciando a multidisciplinaridade inerente ao tema, integrando gestão, marketing, turismo, lazer e hospitalidade, destacando cinco características essenciais dos parques (Liang; Li, 2023).

Figura 1 – Distribuição da produção científica por área de estudo e temáticas



Fonte: elaborado pelo autor, com base nos dados da pesquisa documental (2025).

A predominância de artigos na área de Negócios, Gestão e Contabilidade (25,9%) destaca a importância de entender a satisfação e a experiência dos visitantes, bem como a atratividade e a qualidade do serviço em parques temáticos, que são importantes para a gestão eficiente e lucrativa desses empreendimentos (Bigné; Andreu; Gnoth, 2005; Milman, 2009; Slåtten *et al.*, 2009; Geissler; Rucks, 2011; Ittamalla; Kumar, 2022). A literatura sugere que a gestão eficaz de parques temáticos requer uma compreensão profunda das expectativas e percepções dos visitantes para melhorar continuamente a oferta de serviços e aumentar a lealdade e experiência dos visitantes. Convergindo com os resultados de Liang e Li (2023), os estudos investigam parques temáticos como negócios turísticos, focando em suas estratégias, organização e uso de recursos temáticos, culturais, financeiros, tecnológicos e humanos.

Os artigos na área de Ciências Sociais (23,5%) concentram-se no impacto cultural e social dos parques temáticos (Jamal; Tanase, 2005; Zhang; Shan, 2016), bem como no comportamento e desenvolvimento turístico (Kawamura; Hara, 2010; Cheng; Du; Ma, 2016; Tasci; Milman, 2019; Zhang; Liang; Bao, 2021). Esta área investiga, principalmente, como os parques temáticos influenciam e são influenciados pelas dinâmicas sociais e culturais, considerando aspectos como inclusão, acessibilidade, e a influência dos parques sobre o comportamento coletivo e individual.

A Engenharia representa 10,3% dos artigos, investigando principalmente a segurança operacional o desenvolvimento e a manutenção de atrações, e a inovação tecnológica (Van-Weperen; Rogmans, 1991; Birket; Birket, 2003; Grogan, 2012). A segurança é um aspecto fundamental para o sucesso operacional dos parques temáticos, exigindo um planejamento

rigoroso e a implementação de soluções inovadoras para prevenir acidentes e garantir a confiabilidade das atrações (Kurkovsky; Syta; Casano, 2011; De-Gol, 2012).

A categoria Outros, abrange 23 áreas de estudo e representa 40,3% dos artigos, indicando a diversidade de perspectivas sobre parques temáticos. Inclui áreas como Ciências Ambientais, Medicina, Psicologia, Economia, entre outras, que investigam temas como impacto ambiental (Tsai; Liu, 2011), descarte de resíduos (Casey; Lloyd, 1977), acidentes (Woodcock, 2019), inovação em temáticas (Yeoh; Teo, 1996) e previsões de demanda (Mei *et al.*, 2019). Esta diversidade reflete a complexidade dos parques temáticos, que exigem conhecimentos interdisciplinares para abordar questões ecológicas, sanitárias, econômicas e psicológicas.

4.2 Inovação nos estudos em parques temáticos

A análise de rede dos 29 artigos que abordam a inovação em parques temáticos (figura 4) revela que eles formam 20 *clusters* distintos. Destes, 14 artigos estão interconectados, formando 5 *clusters* interligados por cocitação. Em contraste, 15 artigos não possuem conexões diretas com outros. Essa distribuição evidencia um campo de estudo diversificado, com áreas bem conectadas e outras mais independentes, refletindo a complexidade e a amplitude das pesquisas em inovação nos parques temáticos.

A análise dos estudos indica que, mesmo quando o termo "inovação" não é explicitamente utilizado, ainda há uma investigação empírica que aborda a temática de inovação. Termos como "realidade aumentada", "realidade virtual" e "RFID" são facilmente conectados à inovação por sugerirem uma abordagem tecnológica para as investigações empíricas. No entanto, a análise dos 29 estudos sugere que a inovação pode surgir sob descritores variados, como "estratégia", "otimização" ou "melhorias". Assim, a inovação nos estudos não se limita a um único descritor, mas abrange uma ampla gama de termos que podem indicar uma investigação sobre práticas inovadoras.

A inovação nos estudos sobre parques temáticos é um dos temas mais dispersos identificados na pesquisa documental, exigindo uma investigação qualitativa dos artigos para detectar de que maneira a inovação é abordada. Dos 29 artigos que exploram a temática da inovação, foi conduzida uma revisão de literatura dos 10 mais citados para identificar abordagens comuns. Essa análise busca discernir como a inovação é implementada e investigada, identificando as práticas e estratégias mais empregadas na indústria dos parques temáticos.

A maioria dos estudos utiliza a metodologia de estudo de caso, permitindo uma exploração detalhada e contextualizada das inovações nos parques temáticos, sugerindo que os pesquisadores valorizam uma abordagem de campo em suas investigações. Estudos como os de Jung, Chung e Leue (2015), Tsai e Chung (2012), Brown, Kappes e Marks (2013), e Yeoh e Teo (1996) exemplificam essa prática, onde os autores conduzem pesquisas de campo diretamente nos parques temáticos, coletando dados primários e aplicando técnicas analíticas para tirar conclusões. Isso pode indicar uma preferência dos pesquisadores por métodos que permitam uma compreensão holística e contextual das operações e inovações nos parques temáticos.

Há também uma convergência nas teorias utilizadas pelos autores. A Teoria de Aceitação de Tecnologia (TAM), por exemplo, é referenciada nos estudos de Jung, Chung e Leue (2015) e Wei, Qi e Zhang (2019). Esta teoria é utilizada para entender como os visitantes aceitam e interagem com novas tecnologias, como a realidade aumentada (AR) e a realidade virtual (VR). Isso sugere que a aceitação tecnológica é um componente crítico para o sucesso das inovações em parques temáticos.

Além disso, a Teoria do Processo (Van de Ven; Poole, 1995) aparece em múltiplos estudos, indicando seu valor para analisar mudanças e inovações em ambientes complexos. A teoria é usada para entender as dinâmicas de implementação de novas tecnologias e estratégias operacionais, como visto em Jung, Chung e Leue (2015) e Wei, Qi e Zhang (2019).

Os estudos frequentemente exploram a integração de tecnologias para melhorar a experiência do visitante. Por exemplo, os artigos de Jung, Chung e Leue (2015) e Hu *et al.* (2021) focam na aplicação de AR para enriquecer a experiência dos visitantes, enquanto Wei, Qi e Zhang (2019) investigam o impacto da VR. Essas tecnologias podem aumentar o envolvimento emocional e a intenção de revisitar os parques, podendo ser um indicativo de que a adoção de tecnologias imersivas é fundamental para a inovação e competitividade dos parques temáticos.

Outra área de convergência é a gestão de fluxo e operações, essencial para otimizar a experiência do visitante e os lucros do parque. Rajaram e Ahmadi (2003) e Tsai e Chung (2012) focam em modelos de gerenciamento de fluxo para melhorar a eficiência operacional. Rajaram e Ahmadi (2003) desenvolvem um modelo que liga operações do parque com o merchandising das lojas, enquanto Tsai e Chung (2012) propõem um sistema de recomendação de rotas baseado em RFID. Esses estudos mostram que a gestão eficaz do fluxo de visitantes pode levar a melhorias na satisfação do visitante e nos resultados financeiros.

A adaptação cultural é outro tema recorrente, como evidenciado nos estudos de Matusitz (2010) e Yeoh e Teo (1996). A aplicação da teoria da glocalização demonstra que a adaptação às preferências locais pode ser essencial para o sucesso de parques temáticos globais. No caso da *Disneyland Paris*, por exemplo, as adaptações culturais levaram a um maior sucesso financeiro e aceitação cultural. Isso sugere que a integração de elementos culturais locais se faz necessária para a viabilidade e competitividade dos parques temáticos.

A preocupação com a privacidade e a eficiência em tecnologias de rastreamento é destacada no estudo de Lin *et al.* (2010). A implementação de um esquema de rastreamento baseado em RFID que preserva a privacidade dos visitantes indica a importância crescente de considerações éticas e de privacidade na adoção de novas tecnologias. Este estudo mostra que é possível equilibrar a necessidade de segurança e eficiência operacional com a proteção da privacidade dos visitantes.

4.3 Tipos de inovação nos estudos em parques temáticos

Inicialmente, observa-se que a maioria dos estudos se concentra em inovações de produto/serviço. Exemplos notáveis incluem a implementação de realidade aumentada (AR) por Jung, Chung e Leue (2015) e Hu *et al.* (2021), bem como a utilização de realidade virtual (VR) por Wei, Qi e Zhang (2019). Estas inovações visam principalmente aprimorar a experiência dos visitantes, aumentando a satisfação e a intenção de recomendar ou revisitar o parque. A utilização de tecnologias imersivas como AR e VR pode ser um reflexo da tendência crescente de integrar experiências digitais avançadas em ambientes físicos, destacando a busca constante por novidades que encantem e envolvam os visitantes.

Por outro lado, as inovações de processo também são amplamente estudadas, com foco em otimizar a gestão de visitantes e a eficiência operacional dos parques. Tsai e Chung (2012) propuseram um sistema de recomendação de rotas personalizadas baseado em RFID, enquanto Brown, Kappes e Marks (2013) sugeriram um sistema de incentivos em tempo real para direcionar os visitantes e aliviar áreas congestionadas. Essas inovações mostram uma preocupação com a gestão de fluxo de visitantes e a melhoria da experiência através de soluções tecnológicas que permitem um gerenciamento mais dinâmico e adaptativo das multidões.

No entanto, as inovações organizacionais, embora menos frequentes, têm um impacto na operação dos parques. O estudo de Matusitz (2010) sobre a *glocalização* no contexto dos parques temáticos é um exemplo disso, demonstrando como a adaptação às culturas locais pode melhorar a competitividade e o sucesso financeiro. Esse enfoque revela a importância de entender e respeitar as particularidades culturais dos mercados locais para garantir a aceitação e o sucesso das operações globais.

A análise dos anos de publicação dos estudos também revela insights interessantes. Observa-se que estudos mais recentes tendem a focar em tecnologias emergentes como AR e VR, refletindo o rápido avanço tecnológico e a sua aplicação crescente em ambientes de lazer. Por outro lado, estudos mais antigos, como o de Yeoh e Teo (1996), concentraram-se em inovações estruturais e transformacionais, como a revitalização de espaços históricos com tecnologia moderna.

Essa evolução temporal sugere uma convergência nas abordagens de inovação, onde as tecnologias digitais emergentes estão se tornando cada vez mais integradas nas estratégias dos parques temáticos para criar experiências mais ricas e envolventes. Ao mesmo tempo, há uma divergência nos tipos de inovação investigados, com uma clara distinção entre inovações voltadas para a experiência do visitante e aquelas focadas na otimização operacional e organizacional.

5 CONCLUSÃO

Este estudo investigou como se caracteriza a produção científica sobre parques temáticos e a inovação no seu contexto, realizando uma revisão bibliométrica de 626 artigos e uma revisão de literatura de 29 artigos que foram extraídos da base de dados *Scopus*.

Em relação ao primeiro objetivo específico, analisar as temáticas por área de estudo, constatou-se a necessidade de abordagens integradas para lidar com os diversos aspectos envolvidos na gestão e operação de parques temáticos. A intersecção de diferentes áreas de estudo mostra-se essencial para a inovação e sustentabilidade dos parques temáticos no contexto contemporâneo. A gestão de parques temáticos não se restringe apenas ao entretenimento; ela envolve também aspectos econômicos, sociais, culturais, tecnológicos e ambientais. A combinação de estudos em Negócios e Engenharia pode levar ao desenvolvimento de estratégias de inovação que não apenas melhoram a experiência do visitante, mas também aumentam a segurança e a eficiência operacional. Da mesma forma, a interação entre Ciências Sociais e Psicologia pode fornecer uma melhor compreensão do comportamento do consumidor e dos efeitos sociais dos parques temáticos, influenciando as estratégias de marketing e inclusão.

Em relação ao segundo objetivo específico, analisar as publicações sobre inovações, constatou-se uma variedade de conexões e convergências em suas abordagens teóricas e metodológicas. A predominância de estudos de caso reflete uma prática comum de exploração prática dos parques temáticos, sugerindo uma preferência por métodos que permitem uma compreensão contextual das inovações. A utilização recorrente de teorias como a Teoria de Aceitação de Tecnologia (TAM) e a Teoria do Processo destaca a importância da aceitação tecnológica e da dinâmica de mudança. Além disso, a integração de tecnologias, gestão eficiente de fluxo, adaptação cultural e preocupações com privacidade emergem como temas centrais, refletindo as tendências atuais e futuras da inovação.

Em relação ao terceiro objetivo específico, analisar os tipos de inovação, constatou-se uma paisagem diversificada de inovações nos parques temáticos, com predominância das inovações de produto/serviço, seguidas pelas inovações de processo e, em menor grau, pelas

inovações organizacionais. A evolução temporal evidencia uma crescente integração de tecnologias emergentes, ressaltando a necessidade de constante adaptação para manter a relevância e atratividade dos parques. As inovações tecnológicas, como realidade aumentada e virtual, são influentes e focadas na experiência do visitante. Entretanto, as inovações organizacionais e de processo também são cruciais. A combinação de diferentes tipos de inovação cria um ecossistema dinâmico e multifacetado, impulsionando a evolução dos parques temáticos e proporcionando experiências mais envolventes e satisfatórias para os visitantes.

Conclui-se que a produção científica sobre parques temáticos se caracteriza por um crescimento moderado e interdisciplinar, refletindo avanços na indústria e maior complexidade de estudos. Geograficamente, a concentração de pesquisas em países como Estados Unidos e China destaca centros de inovação e colaboração científica. Tematicamente, a pesquisa abrange áreas diversas, ressaltando a importância de abordagens integradas que consideram aspectos econômicos, sociais, culturais, tecnológicos e ambientais. As inovações predominam em produtos/serviços, seguidas por processos e organizacionais, com destaque para tecnologias emergentes que melhoram a experiência do visitante. Essa convergência de inovações cria um ecossistema dinâmico, impulsionando a evolução dos parques temáticos e apontando para futuras direções de pesquisa e desenvolvimento.

REFERÊNCIAS

ARIA, M.; CUCCURULLO, C. Bibliometrix: an R-tool for comprehensive science mapping analysis. **Journal of Informetrics**, v. 11, n. 4, p. 959–975, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.joi.2017.08.007>

BIGNÉ, J.; ANDREU, L.; GNOTH, J. The theme park experience: an analysis of pleasure, arousal and satisfaction. **Tourism Management**, v. 26, n. 6, p. 833–844, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2004.05.006>

BIRKET, D.; BIRKET, G. Building “boring” rides and shows. **IEEE Instrumentation & Measurement Magazine**, v. 6, n. 4, p. 18–22, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/MIM.2003.1251478>

BROWN, A.; KAPPES, J.; MARKS, J. Mitigating theme park crowding with incentives and information on mobile devices. **Journal of Travel Research**, v. 52, n. 4, p. 426–436, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/0047287512475216>

CABRITA, M.; MACHADO, V.; BARROSO, A.; CRUZ-MACHADO, V. Diffusion of innovation concepts in Portuguese manufacturing companies. **International Journal of Management Science and Engineering Management**, v. 10, n. 2, p. 126–136, 2014. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/17509653.2014.943316>

CASEY, L.; LLOYD, M. Cost and effectiveness of litter removal procedures in an amusement park. **Environment and Behavior**, v. 9, n. 4, p. 535–546, 1977. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/001391657794005>

CHENG, Q.; DU, R.; MA, Y. Factors influencing theme park visitor brand-switching behaviour as based on visitor perception. **Current Issues in Tourism**, v. 19, n. 14, p. 1425–1446, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13683500.2014.885497>

CRESWELL, J. **Pesquisa de métodos mistos**. Tradução Magda França Lopes. 2. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

CRONIN, P.; RYAN, F.; COUGHLAN, M. Undertaking a literature review: a step-by-step approach. **British Journal of Nursing**, v. 17, n. 1, p. 38–43, 2008. Disponível em: <https://doi.org/10.12968/bjon.2008.17.1.28059>

DAMANPOUR, F.; ARAVIND, D. Managerial innovation: conceptions, processes and antecedents. **Management and Organization Review**, v. 8, n. 2, p. 423–454, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/j.1740-8784.2011.00233.x>

DECYK, K. Innovation activities in the service sector across EU states: similarities or differences? **Argumenta Oeconomica**, v. 52, n. 1, p. 221–239, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.15611/aoe.2024.1.13>

DE-GOL, G. Passenger-carrying industrial robotics. **IEEE Robotics & Automation Magazine**, v. 19, n. 4, p. 12–16, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/MRA.2012.2221234>

FILSER, L.; SILVA, F.; OLIVEIRA, O. State of research and future research tendencies in lean healthcare: a bibliometric analysis. **Scientometrics**, v. 112, n. 2, p. 799–816, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11192-017-2409-8>

FORMICA, S.; OLSEN, M. Trends in the amusement park industry. **International Journal of Contemporary Hospitality Management**, v. 10, n. 7, p. 297–308, 1998. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/09596119810240933>

GANG, X.; AHMAD, A. Theme park loyalty research: a systematic literature review using histcite. **Journal of Law and Sustainable Development**, v. 12, n. 1, p. 01–21, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.55908/sdgs.v12i1.2382>

GIL, A. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2022.

GROGAN, A. Thrill, not kill. **Engineering & Technology**, v. 7, n. 2, p. 38–40, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1049/et.2012.0202>

HAPSARI, R. Creating educational theme park visitor loyalty: the role of experience-based satisfaction, image and value. **Tourism and Hospitality Management**, v. 24, n. 2, p. 359–374, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.20867/thm.24.2.7>

HEO, C.; LEE, S. Application of revenue management practices to the theme park industry. **International Journal of Hospitality Management**, v. 28, n. 3, p. 446–453, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2009.02.001>

HEO, J.; LEE, W.; MOON, J. Structural relationship between theme park servicescape, instagramability, brand attitude and intention to revisit. **Sustainability**, v. 15, n. 13, p. 9935, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/su15139935>

HU, G. A research review on theme park. **Business and Management Research**, v. 2, n. 4, p. 83–87, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.5430/bmr.v2n4p83>

- HU, R.; WANG, C.; ZHANG, T.; NGUYEN, T.; SHAPOVAL, V.; ZHAI, L. Applying augmented reality (AR) technologies in theatrical performances in theme parks: A transcendent experience perspective. **Tourism Management Perspectives**, v. 40, p. 100889, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2021.100889>
- İNCE, N.; DELIKTAŞ, D.; SELVI, İ. A comprehensive literature review of the flowshop group scheduling problems: systematic and bibliometric reviews. **International Journal of Production Research**, v. 62, n. 12, p. 4565–4594, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/00207543.2023.2263577>
- ITTAMALLA, R.; KUMAR, D. An empirical investigation of the impact of service experience on emotions, satisfaction and loyalty for theme park visitors. **International Journal of Business Excellence**, v. 26, n. 4, p. 477, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1504/IJBEX.2022.122749>
- JAMAL, T.; TANASE, A. Impacts and conflicts surrounding dracula park, romania: the role of sustainable tourism principles. **Journal of Sustainable Tourism**, v. 13, n. 5, p. 440–455, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/09669580508668572>
- JUNG, T.; CHUNG, N.; LEUE, M. The determinants of recommendations to use augmented reality technologies: The case of a Korean theme park. **Tourism Management**, v. 49, p. 75–86, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2015.02.013>
- KAWAMURA, S.; HARA, T. A historical perspective and empirical analysis on development of theme parks in Japan. **Worldwide Hospitality and Tourism Themes**, v. 2, n. 3, p. 238–250, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/17554211011052186>
- KOSEOGLU, M. Growth and structure of authorship and co-authorship network in the strategic management realm: Evidence from the Strategic Management Journal. **BRQ Business Research Quarterly**, v. 19, n. 3, p. 153–170, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.brq.2016.02.001>
- KURKOVSKY, S.; SYTA, E.; CASANO, B. Continuous RFID-enabled authentication: privacy implications. **IEEE Technology and Society Magazine**, v. 30, n. 3, p. 34–41, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1109/MTS.2011.942306>
- LEE, S.; JEONG, E.; QU, K. Exploring theme park visitors' experience on satisfaction and revisit intention: a utilization of experience economy model. **Journal of Quality Assurance in Hospitality & Tourism**, v. 21, n. 4, p. 474–497, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/1528008X.2019.1691702>
- LI, B.; ZHANG, T.; HUA, N.; JAHROMI, M. F. Developing an overarching framework on theme park research: a critical review method. **Current Issues in Tourism**, v. 24, n. 20, p. 2821–2837, 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13683500.2020.1849047>
- LI, S.; DOU, Q.; CHEN, H.; YU, Z. The impact of consumer's adaptation to the creative culture of theme parks on review usefulness. **Sustainability**, v. 15, n. 17, p. 12859, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/su151712859>

- LIANG, Z.; LI, X. What is a theme park? A synthesis and research framework. **Journal of Hospitality & Tourism Research**, v. 47, n. 8, p. 1343–1370, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/10963480211069173>
- LIN, X.; LU, R.; KWAN, D.; SHEN, X. REACT: An RFID-based privacy-preserving children tracking scheme for large amusement parks. **Computer Networks**, v. 54, n. 15, p. 2744–2755, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.comnet.2010.05.005>
- MA, J.; GAO, J.; SCOTT, N.; DING, P. Customer delight from theme park experiences. **Annals of Tourism Research**, v. 42, p. 359–381, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.annals.2013.02.018>
- MACHADO-JUNIOR, C.; SOUZA, M.; PARISOTTO, I.; PALMISANO, A. As leis da bibliometria em diferentes bases de dados científicos. **Revista de Ciências da Administração**, v. 18, n. 44, p. 111–123, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-8077.2016v18n44p111>
- MACOHON-KLOSOWSKI, A.; FUCK, M. Abordagem conceitual sobre inovação a partir do Manual de Oslo. **Revista de Empreendedorismo, Negócios e Inovação**, v. 8, n. 2, p. 44–64, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.36942/reni.v8i2.676>
- MARCONI, M.; LAKATOS, E. **Técnicas de pesquisa**. 9. ed. São Paulo: Atlas, 2021.
- MATUSITZ, J. Disneyland Paris: a case analysis demonstrating how glocalization works. **Journal of Strategic Marketing**, v. 18, n. 3, p. 223–237, 2010. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/09652540903537014>
- MEI, Z.; QIU, H.; FENG, C.; CHENG, Y. Research on a forecasting model of tourism traffic volume in theme parks in China. **Transportation Safety and Environment**, v. 1, n. 2, p. 135–144, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1093/tse/tdz011>
- MILMAN, A. Theme park tourism and management strategy. In: WOODSIDE, A. G.; MARTIN, D. (org.). **Tourism management: analysis, behaviour and strategy**. 1. ed. UK: CAB International, 2008. p. 218–231. *E-book*. Disponível em: <https://doi.org/10.1079/9781845933234.0218>. Acesso em: 14 jun. 2024.
- MILMAN, A. Evaluating the guest experience at theme parks: an empirical investigation of key attributes. **International Journal of Tourism Research**, v. 11, n. 4, p. 373–387, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1002/jtr.710>
- MONGEON, P.; PAUL-HUS, A. The journal coverage of Web of Science and Scopus: a comparative analysis. **Scientometrics**, v. 106, n. 1, p. 213–228, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/s11192-015-1765-5>
- OECD. **Oslo manual 2018: guidelines for collecting, reporting and using data on innovation**. 4. ed. Paris: Eurostat, 2018. *E-book*. Disponível em: [10.1787/9789264304604-en](https://doi.org/10.1787/9789264304604-en). Acesso em: 6 jun. 2024.

PUSHPANANTHAN, G.; ELMQUIST, M. Joining forces to create value: the emergence of an innovation ecosystem. **Technovation**, v. 115, p. 102453, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2021.102453>

RAJARAM, K.; AHMADI, R. Flow management to optimize retail profits at theme parks. **Operations Research**, v. 51, n. 2, p. 175–184, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1287/opre.51.2.175.12789>

RASHEED, A. K. F.; BALAKRISHNAN, J. Innovating for retention: strategies for enhancing customer retention in theme parks. **World Leisure Journal**, p. 1–19, 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/16078055.2024.2349675>

SALOMÃO, M. **Parques de diversões no Brasil: entretenimento, consumo e negócios**. Rio de Janeiro, RJ: MAUAD, 2000.

SHIN, H.; PERDUE, R. R. Hospitality and tourism service innovation: a bibliometric review and future research agenda. **International Journal of Hospitality Management**, v. 102, p. 103176, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2022.103176>

SINGH, S.; AGGARWAL, Y. In search of a consensus definition of innovation: a qualitative synthesis of 208 definitions using grounded theory approach. **Innovation: The European Journal of Social Science Research**, v. 35, n. 2, p. 177–195, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13511610.2021.1925526>

SLÄTTEN, T.; MEHMETOGLU, M.; SVENSSON, G.; SVÆRI, S. Atmospheric experiences that emotionally touch customers: a case study from a winter park. **Managing Service Quality: An International Journal**, v. 19, n. 6, p. 721–746, 2009. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/09604520911005099>

SUBRAMANIAM, M.; YOUNDT, M. A. The influence of intellectual capital on the types of innovative capabilities. **Academy of Management Journal**, v. 48, n. 3, p. 450–463, 2005. Disponível em: <https://doi.org/10.5465/amj.2005.17407911>

TASCI, A. D. A.; MILMAN, A. Exploring experiential consumption dimensions in the theme park context. **Current Issues in Tourism**, v. 22, n. 7, p. 853–876, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/13683500.2017.1321623>

TORRES, E. N.; MILMAN, A.; PARK, S. Delighted or outraged? Uncovering key drivers of exceedingly positive and negative theme park guest experiences. **Journal of Hospitality and Tourism Insights**, v. 1, n. 1, p. 65–85, 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.1108/JHTI-10-2017-0011>

TORRES, E. N.; MILMAN, A.; PARK, S. Customer delight and outrage in theme parks: a roller coaster of emotions. **International Journal of Hospitality & Tourism Administration**, v. 22, n. 3, p. 338–360, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/15256480.2019.1641455>

TRANFIELD, D.; DENYER, D.; SMART, P. Towards a methodology for developing evidence-informed management knowledge by means of systematic review. **British Journal of Management**, v. 14, n. 3, p. 207–222, 2003. Disponível em: <https://doi.org/10.1111/1467-8551.00375>

TSAI, C.-Y.; CHUNG, S.-H. A personalized route recommendation service for theme parks using RFID information and tourist behavior. **Decision Support Systems**, v. 52, n. 2, p. 514–527, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.dss.2011.10.013>

TSAI, T.; LIU, S. P. Disneyland in Hong Kong — green challenge. **Asian Case Research Journal**, v. 15, n. 02, p. 177–200, 2011. Disponível em: <https://doi.org/10.1142/S0218927511001538>

VAN-WEPEREN, W.; ROGMANS, W. H. J. An overall approach to the safety of playgrounds. **Safety Science**, v. 14, n. 2, p. 103–108, 1991. Disponível em: [https://doi.org/10.1016/0925-7535\(91\)90004-6](https://doi.org/10.1016/0925-7535(91)90004-6)

VIZEU, F.; TORRES, K. R.; KOLACHNEK, L. M. P. Revisão sistemática de literatura? Depende! Limites de procedimentos quantitativos de análise de literatura na área de Administração. **Revista Eletrônica de Ciência Administrativa**, v. 21, n. 2, p. 213–241, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.21529/RECADM.2022008>

WANG, C.; WANG, Y.; ZHAO, D. Newly constructed ancient towns in China: creating ‘heritage’ in theme parks. **Journal of Tourism and Cultural Change**, v. 21, n. 2, p. 253–267, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/14766825.2022.2149338>

WEI, W.; QI, R.; ZHANG, L. Effects of virtual reality on theme park visitors’ experience and behaviors: A presence perspective. **Tourism Management**, v. 71, p. 282–293, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2018.10.024>

WHANG, J. B.; CHANG, W.; LEE, J. H. Interactive and synergistic relationships among different types of innovations. **Journal of Retailing and Consumer Services**, v. 74, n. 1, p. 103422, 2023. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2023.103422>

WOODCOCK, K. Global incidence of theme park and amusement ride accidents. **Safety Science**, v. 113, p. 171–179, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2018.11.014>

YEOH, B. S. A.; TEO, P. From Tiger Balm Gardens to Dragon World: philanthropy and profit in the making of Singapore’s first cultural theme park. **Geografiska Annaler: Series B, Human Geography**, v. 78, n. 1, p. 27–42, 1996. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/04353684.1996.11879694>

ZHANG, W.; SHAN, S. The theme park industry in China: a research review. **Cogent Social Sciences**, v. 2, n. 1, p. 1210718, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/23311886.2016.1210718>

ZHANG, Z.; LIANG, Z.; BAO, J. From theme park to cultural tourism town: Disneyization turning of tourism space in China. **Regional Sustainability**, v. 2, n. 2, p. 156–163, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.regsus.2021.05.003>

ZUPIC, I.; ČATER, T. Bibliometric methods in management and organization. **Organizational Research Methods**, v. 18, n. 3, p. 429–472, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/1094428114562629>