

Tipo de artículo

Recibido: 19-04-2023 Aceptado: 24-06-2023

Innovación y desarrollo de productos turísticos

Estudio de la producción científica sobre la gestión de parques temáticos hasta 2022

Study of the scientific production on the management of theme parks until 2022

1. Sandro Felipe Acosta Mesa

Facultad de Turismo, Universidad de La Habana, Ministerio de Educación Superior, Cuba.

(sandrofelipeacostamesa@gmail.com) ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4170-7892>

2. Sheyla Rodríguez Wilson

Facultad de Turismo, Universidad de La Habana, Ministerio de Educación Superior, Cuba.

(sheyla030929@gmail.com) ID ORCID:

3. M.Sc. Yoan Hernández Flores.

Facultad de Turismo, Universidad de La Habana, Ministerio de Educación Superior, Cuba.

(yoan961122@gmail.com) ID ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1935-2594>

Resumen

Uno de los productos que han tomado auge a nivel internacional son los parques temáticos, vinculado al número de visitantes que atraen y los gastos que generan a partir de las diferentes actividades que realizan. La creación de nuevos empleos y la entrada de inversiones importantes en los territorios donde se establecen estos, así como el desplazamiento que genera, impulsan el desarrollo de los destinos. Para el diseño y conceptualización de nuevos productos de este tipo se hace necesario contar con un marco teórico que fundamente cada uno de los elementos que lo componen. Es por ello que la presente investigación tiene como objetivo analizar la producción científica relacionada con la gestión de estos parques hasta 2022. Se utilizaron diferentes métodos y herramientas para la obtención de la información como la revisión documental, análisis estadísticos, el método analítico-sintético e histórico-lógico. Lo anterior les permitió a los autores definir los aspectos más relevantes presentes en la web sobre la necesidad de fomentar la creación de parques temáticos como propuestas para incluir en los planes de desarrollo de los destinos turísticos, así como otros indicadores vinculados con la producción científica presente en la web hasta el 2022.

Palabras clave: parques temáticos, destinos turísticos, gestión, visitantes, producción científica.

Abstract

One of the products that have gained popularity internationally are theme parks, linked to the number of visitors they attract and the expenses they generate from the different activities they carry out. The creation of new jobs and the entry of significant investments in the territories where these are established, as well as the displacement that it generates, drive the development of destinations. For the design and conceptualization of new products of this type, it is necessary to have a theoretical framework that supports each of the elements that compose it. That is why this research aims to analyze the scientific production related to the management of these parks until 2022. Different methods and tools were used to obtain information such as documentary review, statistical analysis, the analytical-synthetic method and historical-logical. This allowed the authors to define the most relevant aspects present on the web about the need to promote the creation of theme parks as proposals to include in the development plans of tourist destinations, as well as other indicators related to the present scientific production. on the web until 2022.

Keywords: Theme parks, tourist destinations, management, visitors, scientific production.

Introducción

Los parques temáticos gozan de una gran popularidad a partir del propio concepto de diversión y entretenimiento que ofrecen. Están considerados de forma general como grandes espacios concebidos para que sus visitantes, principalmente las familias, disfruten de su tiempo libre en un lugar en el que puedan alejarse lo suficiente del quehacer de sus vidas cotidianas (Villavicencio, 2018).

Se han popularizado en el mundo, tanto en países industrializados como en vías de desarrollo, porque atraen a una gran población, especialmente infantil y juvenil y son una oportunidad para crear conciencia acerca de temas que antes fueron relegados al espacio de la escuela como la ciencia y las matemáticas, temas de preocupación mundial como la ecología o temas vistos como restringidos a una clase intelectual como la tecnología, la antropología, la geología y otros.

Muchas compañías comerciales, con el fin de promocionar racionalmente sus productos, crean parques temáticos, por ejemplo, fábricas, compañías cinematográficas y medios de comunicación (radio, televisión, prensa). Por otra parte, muchos países los crean alrededor de actividades tendentes a la protección del medio ambiente (explotación minera) o la educación cívica.

Desde los años 50 del siglo pasado, la sociedad occidental ha experimentado un conjunto de cambios que han redefinido los valores culturales tradicionales, es en este ambiente de posguerra, alivio, felicidad y prosperidad donde el entretenimiento y el ocio se comienza a percibir como una necesidad. En este punto nace el término *entertainment marketing*, donde los parques de diversiones y ferias comienzan a florecer por doquier en las grandes urbes.

En la literatura científica, en un estudio preliminar de los autores, no se encontró suficiente bibliografía relacionada con el diseño y la gestión de parques temáticos que permita establecer marcos teóricos ajustados a la actualidad y la temática en cuestión. A partir de ello, surge la presente investigación con el objetivo de realizar un análisis de la producción científica sobre parques temáticos hasta 2022.

La importancia de este estudio radica en conocer cuáles son los principales autores a nivel internacional que se dedican al análisis de este tema, para en consecuencia poder identificar fundamentos sólidos que sirvan como base a los estudios de oportunidad que puedan desarrollarse en el destino Cuba en aras de diversificar la oferta en correspondencia con los estudios de la demanda.

Métodos

En cuanto a los materiales y métodos utilizados en la investigación es importante señalar que para Hernández et al. (2014), citado en (Pérez, 2021) “la investigación es un conjunto de

procesos sistemáticos, críticos y empíricos que se aplican al fenómeno de un estudio o problema” (p.4). Llevado al contexto turístico, el término acuña a la recogida de información y a la organización y análisis de datos, todo en aras de obtener pautas de conducta, relaciones y tendencias que ayuden al entendimiento del sector, a la toma de decisiones o a la construcción de predicciones bajo el abanico de distintos escenarios futuros (Sancho et al., 2008).

La investigación se desarrolló a través de cuatro fases fundamentales como muestra la figura 1. En la fase uno se realiza una revisión bibliográfica acerca del desarrollo de parques temáticos y su producción científica, en la fase dos se plantea el diseño metodológico de la investigación, luego en la tercera fase se recoge toda la información para una vez en la fase cuatro realizar un análisis de la producción científica sobre parques temáticos hasta 2022.

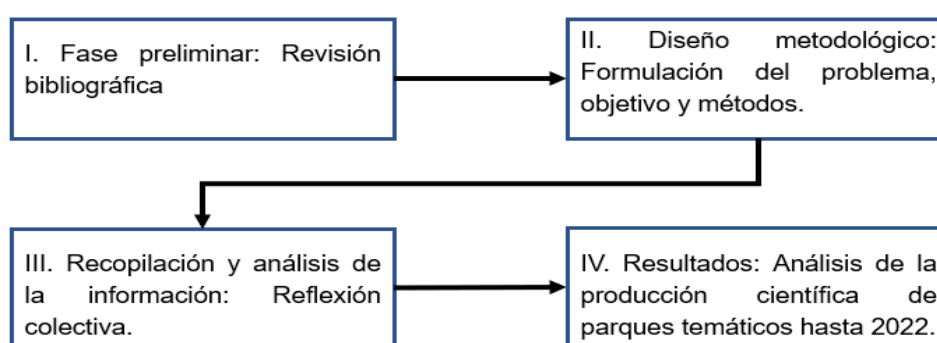


Figura 1: Fases de la investigación.

Fuente: Elaboración propia

Para el desarrollo de estas fases, se utilizasen métodos de investigación científica de tipo teórico y empíricos.

Dentro de los métodos teóricos:

- Histórico-Lógico: permitió el estudio y planteamiento cronológico de las citas de los autores, así como las características y evolución actual de los parques temáticos.
- Analítico-Sintético: Para la revisión de la literatura y documentación especializada, así como de la experiencia de especialistas y trabajadores consultados.

Dentro de los métodos empíricos predominó:

- Búsqueda y revisión bibliográfica: se realizó una revisión de publicaciones en formato convencional (papel) y soporte electrónico (Internet), relativa a la temática central y las de apoyo a la investigación. El método constituyó uno de los de mayor utilidad al abarcar aspectos conceptuales relacionados a los parques temáticos.

Además, se utilizó la estadística descriptiva: mediante estadígrafos y gráfico para describir la producción científica sobre parques temáticos hasta 2022.

Resultados y discusión

Un acercamiento a los parques temáticos

Los parques temáticos han sido conceptualizados de varias formas, teniendo en cuenta la evolución que han experimentado desde el punto de vista de sus funciones y extensiones. Rodríguez (2005) plantea que se puede entender como parque temático cualquier espacio de ocio y comunicación de masas, construido en torno a un tema, que sirve de guion y nexo de unión al conjunto de ofertas que se presentan a los visitantes.

El Ministerio de Turismo de Cuba (MINTUR) ha expresado su definición y concepto general acerca de los parques temáticos o parques turísticos entendiéndolos como productos que, por su función y características, constituyen ofertas turísticas; son espacios turísticos recreativos que suelen poseer un área significativa, toda ella de uso más bien intensivo, aunque predomina la superficie libre, en la cual se ofrecen atracciones y diversiones de variado tipo. Estos pueden ser terrestres y acuáticos, o con ambos atractivos combinados (Castro, 2007).

La Asociación Internacional de Parques de Diversiones y Atracciones (IAAPA) citado por (Rivera, 2015), menciona que un parque temático es “un parque recreativo que tiene una o varias identidades temáticas que determinan las distintas alternativas en materia de atracciones, restauración, comercio, entre otras”. Por lo tanto, los autores de esta investigación se adscriben a esta definición teniendo en cuenta los diferentes temas que se pueden ofrecer y potenciar a través de un conjunto de atracciones con fines de entretenimiento y educación cultural brindando a la vez servicios complementarios de alimentación y comercio, que aseguran al visitante una larga duración de su estancia donde sea capaz de generar gozo y aprendizaje a través de cada actividad efectuada.

Los parques temáticos juegan un papel importante dentro del turismo y la recreación social, ya que estos ayudan a que las personas puedan conocer más sobre algunos temas de importancia que pueden contribuir a crear una mejor sociedad (Santos, 2019).

Por el lado de la demanda estos tienen gran importancia ya que incrementan el número de turistas que llegan al destino. Propician un aumento del gasto medio de los turistas que habitualmente visitan el polo turístico y consiguientemente del valor añadido generado por cada visitante. Contribuyen a una mejor distribución en el tiempo de la demanda turística con el fin de reducir su estacionalidad; a un aumento del turismo interior ya que este es el que sustenta la mayor parte de la demanda de los parques temáticos y a una mayor satisfacción de la demanda turística con lo que se facilita su fidelización.

Por el lado de la oferta se evidencia una diversificación de los atractivos turísticos; una mejor distribución en el espacio de las ofertas y consiguientemente de las demandas turísticas; se consolidan los destinos turísticos tradicionales; se renuevan los motivos de atracción turística y se ayuda a fomentar una estrategia para la expansión hotelera.

Los parques temáticos también contribuyen a la revitalización económica de territorios atrasados; mejoran el equilibrio de la distribución de la renta en el espacio y facilitan el proceso de retroalimentación de la demanda turística (Secall, 2017).

Análisis de la producción científica sobre parques temáticos hasta 2022

Una búsqueda en la base de datos *ScienceDirect* de *Scopus*, que incluyera los descriptores “*Theme Parks*” en el título, resumen o palabras claves, evidencia que existe un total de 103 artículos de investigación en el período de 1995 a 2022 con un crecimiento lineal según la línea de tendencia (Figura 2).

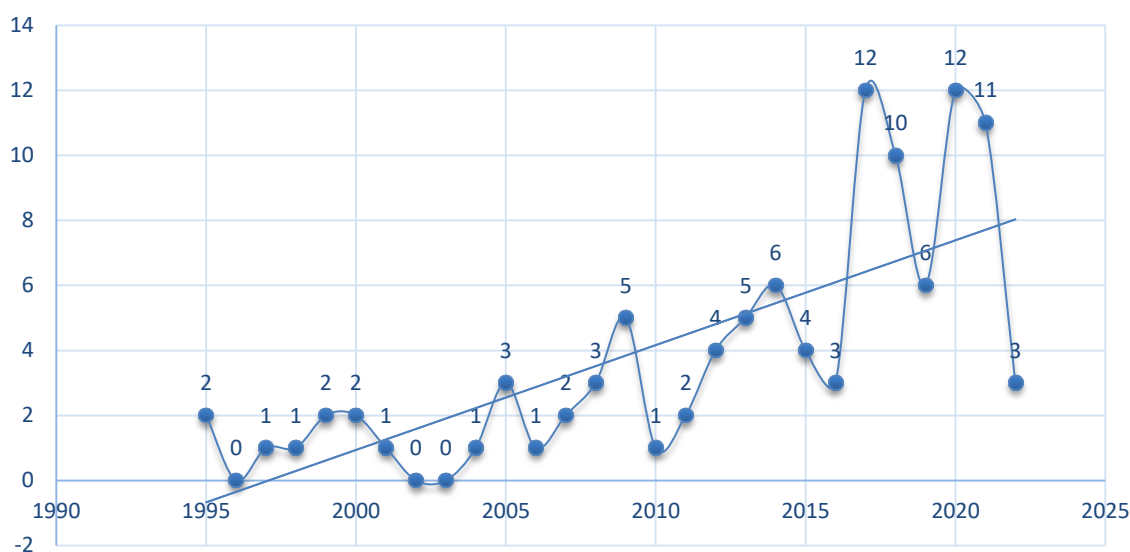


Figura 2: Producción científica sobre parques temáticos en *ScienceDirect*.

Fuente: Elaboración propia mediante *Microsoft Excel* a través de datos extraídos de la base de datos *ScienceDirect* de *Scopus*.

Entre los años 1995 (primera publicación según la búsqueda realizada) y 2010 solo se registran 25 publicaciones, para un promedio de 1.6 publicaciones por año. Antes del año 2010, solo en el año 2009 se realizaron más de 3 publicaciones. No es hasta 2017 y 2020 que se observa una clara tendencia positiva en el número anual de publicaciones (12 respectivamente), aunque ya para 2022 se observa una fuerte disminución con 3 publicaciones. En los últimos 5 años se contabiliza el 52.42% de las publicaciones, con un promedio anual de 10 y un máximo de 12 publicaciones, alcanzado en los años 2017 y 2020.

Las 103 publicaciones identificadas indican un reducido número de publicaciones, acerca del campo investigado. Solo en 4 revistas se observa más de tres publicaciones, entre las cuales se incluye solo una de habla hispana, *GESTIÓN TURÍSTICA: Revista Electrónica de Investigación* editada por el Instituto de Turismo de la Universidad Austral de Chile con 19 publicaciones. En la tabla 1 se muestran las 7 fuentes con mayor número de publicaciones relacionadas con los parques temáticos.

Tabla 1. Fuentes con mayor número de publicaciones

Fuentes	Número de publicaciones
Gestión Turística	19
Revista de Marketing y Gestión de Destinos	8
Revista Internacional de Gestión Hotelera	6
Anales de Investigación Turística	5
Ciudades	3
Futuros	3
Procedia - Ciencias Sociales y del Comportamiento	3

Fuente: Elaboración propia

La modalidad ha sido abordada desde diferentes perspectivas, con el procesamiento en *Vosviewer* de los principales descriptores temáticos con un punto de 2 co-ocurrencias, el mapa bibliométrico de coocurrencia de las 39 palabras clave más utilizadas se presenta en la figura 3. Cada término clave está representado por un nodo, el tamaño del nodo indica la frecuencia con la que aparece la palabra clave o el tema y el grosor de las líneas entre dos nodos es proporcional a la fuerza de la relación entre ellos y esta relación se determinó por el número de veces que aparecieron juntas en los artículos publicados en la base de datos. Las palabras clave cercanas y relacionadas (o temas de investigación) se codificaron en los mismos colores y se agruparon en los mismos conglomerados (Valencia et al., 2022).

Las palabras clave se agrupan en 10 clusters de los cuales cinco presentan un mínimo de 3 coocurrencias. El primer grupo, se representa en el mapa con el color verde, e incluye el término *Theme Parks*, el cual se contextualiza en investigaciones relacionadas con la gestión de parques temáticos.

Wei Wei, autor con más publicaciones acerca de la modalidad escribe un artículo en 2020 titulado *Lleno de gente y popular: las dos caras de la moneda que afectan la experiencia, la satisfacción y la lealtad del parque temático* donde analiza el impacto de experiencia del parque temático en la satisfacción y las intenciones de comportamiento ya que después de la pandemia del Covid-19 ocurre un cambio en el sector turístico por lo que surgen nuevas tendencias en el desarrollo de la modalidad.

Las infraestructuras recreativas y los parques temáticos están experimentando un crecimiento dramático a nivel mundial, particularmente en países con economías emergentes. Si bien el continente latinoamericano está comparativamente menos provisto de parques de diversión

Las crisis económicas y geopolíticas que se han producido en los últimos años no han frenado de ninguna manera el mercado del entretenimiento. Han marcado incluso el inicio de un

contexto favorable, con el deseo por parte de los consumidores de escaparse de la muy a menudo sombría cotidianidad, disfrutar de momentos de relajación en familia, y desconectarse.

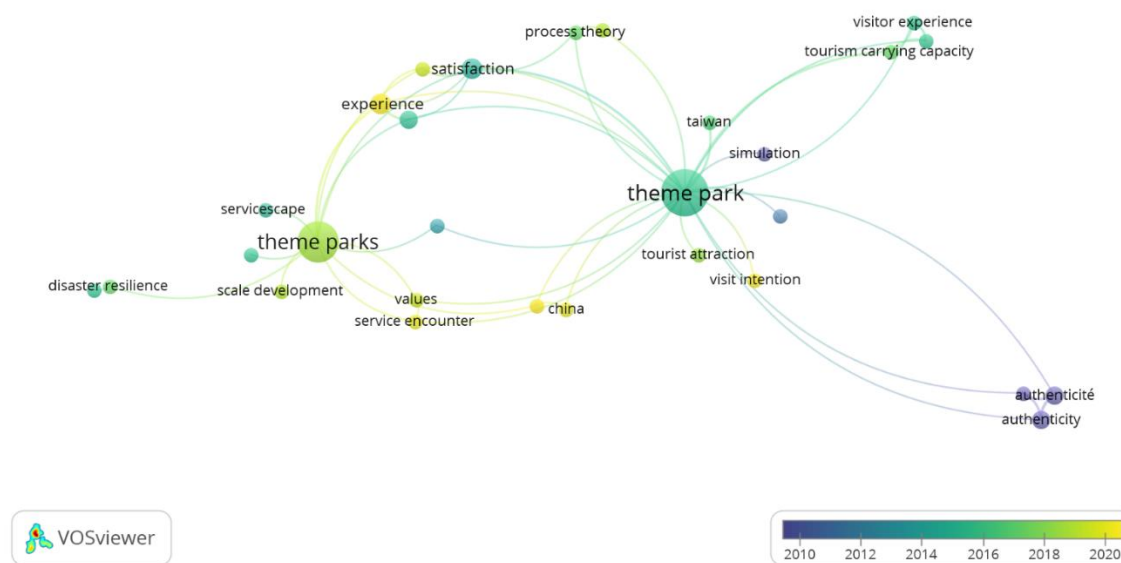


Figura 6: Mapa bibliométrico de coocurrencia de palabras clave.

Fuente: Elaboración propia mediante Vosviewer a través de datos extraídos de la base de datos *ScienceDirect* de *Scopus*.

En la búsqueda de tecnologías para el diseño de parques temáticos como productos turísticos recreativos se encontraron los aportes de Yanza (2018), Chaviano (2007) y Cejas (2015). Estos coincidieron en que los productos turísticos recreativos son un conjunto de prestaciones, materiales e inmateriales, que se ofrecen con el propósito de satisfacer los deseos o las expectativas del turista y pueden ser analizados en función de los componentes básicos que lo integran: atractivos, facilidades y acceso. La creación de los mismos, parte de la necesidad que tiene el ser humano de esparcimiento y disfrute de su tiempo libre, por lo que presenta un área de oportunidad para las empresas de ofertar diversas alternativas entre las cuales se rescaten recursos naturales, históricos, valores culturales y nuevas opciones recreativas.

Al revisar el tratamiento dado por algunos autores de habla hispana a la cuestión, se constata que tanto Roche (1990), Esteban (1996), así como Santesmases (1999), refieren que el diseño y desarrollo de nuevos productos recreativos es un proceso que supone la aplicación de una metodología que indica la realización de diferentes pasos, los que de manera general son definidos como: a) búsqueda y generación de ideas; b) su selección o cribado; c) desarrollo y test del concepto; d) desarrollo y test del producto; e) pretest y test de mercado; y f) lanzamiento al mercado y comercialización. (Roche, 1990); (Esteban, 1996); (Santesmases, 1999).

Además se encontró la investigación de Sánchez (2021) donde se realiza una propuesta de implementación de parque temático en República Dominicana esta tiene un punto de contacto con la investigación que se está desarrollando ya que propone posibles estrategias y soluciones

alternativas para la implementación de un parque temático, sin embargo no se centraliza en algún marco teórico específico sobre la gestión de parques temáticos por lo que es necesario el desarrollo de investigaciones que aborden ese tema.

En el contexto cubano el tema además es de suma importancia porque contribuye a políticas públicas como: Los Lineamientos de la Política Económica y Social del Partido y la Revolución para el período 2021-2026 en el número 102 que aborda la defensa de la identidad, la creación artística y literaria y la capacidad para apreciar el arte; garantizar la defensa y salvaguarda del patrimonio cultural, material e inmaterial; promover la lectura, enriquecer la vida cultural de la población y potenciar el trabajo comunitario, como vías para satisfacer las necesidades espirituales y de recreación.

Conclusiones

- El análisis llevado a cabo en la investigación posibilitó la profundización de los referentes teóricos relacionados a la gestión de parques temáticos.
- Al aplicar diferentes métodos y herramientas investigativas se realizó un análisis que posibilitó conocer el estado actual de la producción científica sobre parques temáticos hasta 2022, para mejorar su gestión.
- La implementación de parques temáticos es una estrategia estrella para impulsar el crecimiento y desarrollo de los destinos turísticos, en aras de contribuir al desarrollo local y la promoción de los valores histórico culturales que poseen.

Referencias bibliográficas

- Ayala, H., & Perelló, J. L. (2007). Modalidades turísticas características y situación actual. *La Habana: Centro de Estudios Turísticos, Universidad de la Habana.*
- Chaviano, E. L. M., & Aro, Y. H. (2007). Procedimiento para el diseño de un producto turístico integrado en Cuba. *Teoría y Praxis, 4*, 161-180.
- Dzeng, R.-J., & Lee, H.-Y. (2007). Activity and value orientated decision support for the development planning of a theme park. *Expert Systems with Applications, 33*(4), 923-935. <https://doi.org/10.1016/j.eswa.2006.08.002>
- Esteban, I. G. (2005). *Marketing de los servicios*. Esic Editorial.
- Hernández, E. (2021). *Propuesta de implementación de parque temático en República Dominicana (plan de negocios)* [Santo Domingo: Universidad Iberoamericana (UNIBE)]. <https://repositorio.unibe.edu.do/jspui/bitstream/123456789/810/2/19-0079%20PF.pdf>
- Hernández, G.-M., Nicolau, J. L., Ryan, G., & Valverde, M. (2019). A reference-dependent approach to WTP for priority. *Tourism Management, 71*, 165-172. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2018.10.003>

- Lee, K. W., Wijesoma, S., & Guzmán, J. I. (2007). A constrained SLAM approach to robust and accurate localization of autonomous ground vehicles. *Robotics and Autonomous Systems*, 55(7), 527-540. <https://doi.org/10.1016/j.robot.2007.02.004>
- Lines, L., Kuby, M., Schultz, R., Clancy, J., & Xie, Z. (2008). A rental car strategy for commercialization of hydrogen in Florida. *International Journal of Hydrogen Energy*, 33(20), 5312-5325. <https://doi.org/10.1016/j.ijhydene.2008.05.102>
- McIntosh, A. J., & C. Prentice, R. (1999). Affirming authenticity: Consuming cultural heritage. *Annals of Tourism Research*, 26(3), 589-612. [https://doi.org/10.1016/S0160-7383\(99\)00010-9](https://doi.org/10.1016/S0160-7383(99)00010-9)
- Min, D. A., Hyun, K. H., Kim, S.-J., & Lee, J.-H. (2017). A rule-based services cape design support system from the design patterns of theme parks. *Advanced Engineering Informatics*, 32, 77-91. <https://doi.org/10.1016/j.aei.2017.01.005>
- Nasimba, C., & Cejas, M. (2015). Diseño de productos turísticos y sus facilidades. *Qualitas*, 10(4), 22-39.
- Pérez, M. (2021). Propuesta de acciones para el uso de las redes sociales en la promoción de Madruga como pueblo de interés turístico. La Habana.
- Redei, A., & Dascalu, S. (2018). An Educational Science Ride Using a Motion Flight Simulator Platform. *Knowledge-Based and Intelligent Information & Engineering Systems: Proceedings of the 22nd International Conference, KES-2018, Belgrade, Serbia, 126*, 1666-1672. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.08.111>
- Rivera, L., & Quimí, B. (2015). *Creación de un parque temático recreativo turístico-cultural, cantón Santa Elena, provincia Santa Elena, año 2015*. [La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2015.]. <https://repositorio.upse.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/46000/2591/UPSE-TDT-2015-0034.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Robles, T. J. (2018). *Diseño de producto de turismo de aventura, Cojitambo-Azogues*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/15544/1/UPS-CT007637.pdf>
- Tsai, C.-Y., Chang, H.-T., & Kuo, R. J. (2017). An ant colony-based optimization for RFID reader deployment in theme parks under service level consideration. *Tourism Management*, 58, 1-14. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2016.10.003>
- Tsai, C.-Y., & Chung, S.-H. (2012). A personalized route recommendation service for theme parks using RFID information and tourist behavior. *Decision Support Systems*, 52(2), 514-527. <https://doi.org/10.1016/j.dss.2011.10.013>
- Tsai, C.-Y., & Lai, B.-H. (2015). A Location-Item-Time sequential pattern mining algorithm for route recommendation. *Knowledge-Based Systems*, 73, 97-110. <https://doi.org/10.1016/j.knosys.2014.09.012>

- Valencia, L. E., Castillo, C. M., Hernández, B. E., Reyes, M. V., & González, Á. E. (2022). Metodologías de generación de indicadores educativos: Una revisión sistemática usando el análisis estadístico implicativo. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(4), 313-323.
- Villavicancio, J. L. M. (2018). Los parques temáticos como productos turísticos. *Universidad de La Habana, Habana*. <https://www.gestiopolis.com/wp-content/uploads/2018/04/parques-tematicos-como-productos-turisticos.pdf>

Contribución autoral

Sandro Felipe Acosta Mesa: Autor principal del artículo, ha contribuido en la redacción y composición de la información, así como el trabajo en los softwares informáticos utilizados.

Sheyla Rodríguez Wilson: Ha contribuido en la búsqueda de información y trabajo en los softwares utilizados

Yoan Hernández Flores: Ese tutor incondicional que nos ha guiado desde el minuto 1. Ha contribuido de forma general en todas las partes del artículo.

Conflicto de intereses

En nombre de los autores: Se declara que no existe conflicto de intereses.