



13 марта 2014 г. МИСКП провел внутренний семинар по тематическим паркам. Мы воспользовались тем, что в Москве оказался менеджер крупных девелоперских проектов Нассер Абулела. Уже на протяжении 15 лет Нассер время от времени работает в Universal Studios, создавая тематические парки в США и Японии, и хорошо знает, как развивалась эта сфера в последние десятилетия.

Тематические парки — уникальная индустрия, многомиллионный бизнес по производству искусственных, фантастических пространств, призванных подарить посетителям незабываемые впечатления.

Мы попросили Нассера рассказать, как выглядит работа по созданию иллюзий изнутри.

Предлагаем вашему вниманию краткий конспект этой встречи.

Оглавление

Краткий обзор индустрии	4
Виды тематических парков	6
История появления тематических парков	7
Основные стадии проектирования тематического парка	8
Организационная структура тематического парка	9
Виды аттракционов	10
Как проектируют аттракционы	11
Экономика аттракционов. Очереди. Design day	13
Выбор тематики парка	15
Дальнейшие пути и тенденции развития индустрии	16

1

Краткий обзор индустрии

Идея парка аттракционов впервые возникла у создателя детских мультфильмов Уолта Диснея. Он любил фантастические истории, и однажды у него родилась идея подарить людям «сказку наяву». За прошедшие десятилетия индустрия значительно изменилась. Начавшись с Микки Мауса, она прошла длинный путь – недавно в Абу-Даби открылся самый большой в мире крытый тематический парк Феррари с закрытым гоночным кортом.

Современные тематические парки – это продолжение ярмарочных и фестивальных традиций, известных со времен Средневековья. Появившись на городских площадях, карусель и чертовое колесо стали основой традиционных парков аттракционов.

Почти 60 лет назад с появлением в Калифорнии Диснейленда родилась современная глобальная индустрия тематических парков.

За прошедшее с тех пор время тематические парки превратились в туристический магнит и источник значительных доходов для своих инвесторов, успешно соревнуясь с песочными пляжами и историческими памятниками старого мира.

Тематические парки стремятся создать для своих посетителей всеохватный опыт, погружая в дополненную реальность, унося в искусственное пространство и время. Дизайнеры постоянно расширяют диапазон воздействия на чувства и восприятие, стремясь превзойти ожидания посетителей и провоцируя возвращаться снова и снова.

Основное влияние на современное развитие индустрии оказывают постоянно возникающие новые технологии в медиа и компьютерной графике, а также расширяющийся спрос на развлечения за пределами США. Растущая популярность реалистичной компьютерной графики в фантастических фильмах и мультфильмах, популярность мифов и фэнтези





хроник создали избыток тем для использования в тематических парках, а также задали высокую планку в индустрии развлечений: посетители ждут все более изобретательных сенсорных стимуляций и нового эмоционального опыта.

Это приводит к росту издержек на создание парков и порождает новый тип спроса на технологии и экспертизу, которые раньше требовались в космической и оборонной промышленности. В то же время, девелоперы продолжают находить возможности для роста выручки, увеличивая проходимость аттракционов и развивая общественное питание и торговлю.

Более того, растущая популярность и рост мировой дистрибуции фильмов и мультфильмов создает новый спрос и новые возможности для многоразового использования креативных идей и прав интеллектуальной собственности, а появление крытых парков позволяет адаптировать парки к самым трудным климатическим условиям.

Создатели тематических парков будущего продолжат внимательно следить за изменением демографического портрета своей аудитории и искать новые рынки, а технологические инновации помогут сокращать расходы на создание аттракционов и еще больше увлекать посетителей новыми впечатлениями.

2

Виды тематических парков

Тематические парки относятся к категории развлечений, которая привязана к определенному месту (*location based entertainment*). Это означает, что людям нужно прийти в парк, чтобы получить доступ к его услугам. Если концерты и фильмы еще можно посмотреть из дома, то парк аттракционов всегда требует от своих посетителей реального присутствия.

Существуют различные виды тематических парков:

- **Мегапарки** – самые масштабные проекты, среди которых «Всемирный центр отдыха Уолта Диснея» — Disney World, Universal Studios, Lego Land, Sea World.
- **Парки развлечений**, как правило, фокусируются на аттракционах для разных возрастных групп (например, для подростков) и меньше концентрируются на темах аттракционов. (Magic Mountain, Knott's Berry Farm, Great Escape.)
- **Аквапарки** в основном предназначены для семейного отдыха и предлагают разнообразные развлечения на воде: водные горки, плавание в бассейнах с искусственными волнами и т. д. (Wet & Wild, Typhoon Lagoon, Blizzard Beach)
- **Парки «сафари»** позволяют насладиться природой и познакомиться с различными видами животных. (Bush Gardens, Animal Kingdom)
- **Ярмарки** — прообраз всех тематических парков. Раньше во время праздника сбора урожая в деревнях устраивали гулянья; для этого привозили и устанавливали различное оборудование — карусели, горки и др. Передвижные парки аттракционов продолжают существовать.
- **«Аттракционы-паразиты»** (*parasite attractions*). Таким необычным термином профессионалы индустрии тематических парков называют маленькие частные развлекательные площадки, которые строят вокруг больших тематических парков. Они возникают там, где уже есть большой чужой поток посетителей и капитализируют его.

3

История появления тематических парков

«Отец» парков аттракционов Уолт Дисней называл Диснейленд, построенный в 1955 г., «самым счастливым местом на Земле», потому что здесь люди впервые смогли побывать в настоящем дворце Золушки, включиться в сказочный сюжет и встретиться с любимыми персонажами.

Парк Universal Studios был основан в 1912 г. кинорежиссером Карлом Лэмли. Его задумка заключалась в том, чтобы снимать фильмы в одном месте, где располагаются оборудование и павильоны с декорациями для съемок. Для Лэмли было важно, чтобы парк размещался в зоне с мягким климатом и чтобы съемки можно было проводить круглый год. Для этого он купил куриную ферму в Калифорнии, переоборудовал ее и основал Universal Studios.

Различие между Диснейлендом и Universal Studios, или между Disney и Universal General Corporation, состоит в том, что Диснейленд изначально задумывался как парк аттракционов, и с тех пор это предприятие разрослось в настоящий

медиаконгломерат: сейчас Disney включает собственную киностудию, ряд тематических парков и несколько сетей телерадиовещания. С Universal Studios все обстоит наоборот: сначала это была киностудия, а потом с ростом популярности киноиндустрии ее владельцы поняли, что людям может быть интересен сам процесс производства фильмов. Они начали проводить экскурсии для небольших групп, а затем решили создать тематический парк, связанный с кино.

4

Основные стадии проектирования тематического парка

1. **Креативная идея:**
темы и интеллектуальные права, на основе которых создается концепция парка.
2. **Планирование:**
Издержки / Территория /
Проектная команда / План работ
3. **Внедрение:**
Дизайн / Строительство /
Тестирование и ввод в эксплуатацию
4. **Эксплуатация:**
Оперативное управление /
Техническое обслуживание



Проектирование тематического парка, как и любой другой процесс, начинается с идеи. Эта идея, как правило, связана с определенной темой, персонажем, историей или фильмом. На этой основе разрабатывается концепция будущего парка.

Далее следует этап планирования, на котором просчитываются все издержки проекта, осуществляется поиск инвесторов, участка земли, проводятся финансовые расчеты, позволяющие понять, реально ли воплощение проекта.

После того как вся подготовительная работа проведена, наступает этап непосредственно проектирования и строительства.

По завершении строительства парк открывается для посетителей, т. е. начинается этап его

эксплуатации. На этой стадии осуществляется техническое обслуживание парка.

Основная цель тематических парков — создать иную реальность, превратить фантазии и иллюзии в настоящие объекты и пространства, вызвать избыток впечатлений и эмоций.

Эмоциональная насыщенность достигается благодаря пейзажу, визуальным объектам и живым шоу. Формулу тематического парка можно представить так:

**Дополненная реальность + избыток эмоций
= наивысшая удовлетворенность посетителя**

(Create Suspended Reality & Sensory Overload to deliver the highest Guest Experience)

5

Организационная структура тематического парка

- **Аттракционы** — самое главное в тематическом парке, то, ради чего сюда приходят люди. Это могут быть горки и карусели, представления, шоу каскадеров, увеселительные мероприятия, инсталляции и декорации.
- **Инфраструктура для посетителей:** туалеты, парковки и места для колясок, скамейки и др.
- **Инфраструктура, обеспечивающая функционирование парка** (например, техническое оборудование для горок и каруселей).
- **Объекты обслуживания посетителей:** кассы для продажи билетов, служба работы с посетителями.
- **Пункты общественного питания и точки розничной торговли.** Рестораны и кафе, магазины сувенирной продукции, ларьки и тележки для продажи закусок и напитков.
- **Служебные помещения:** технические и подсобные помещения, кухни, туалеты, раздевалки для персонала. (Как правило, кухни в кафе и ресторанах очень маленькие, поэтому в парках есть большая производственная кухня, где осуществляется приготовление основной части еды, которую затем доставляют в фудкорты).

6

Виды аттракционов

- **Крытые поездки (dark rides).** Расположены внутри зданий. Посетители аттракциона в специальном транспортном средстве (вагончики, лодки и т. д.) проезжают по помещениям, оформленным в соответствии с определенной тематикой. Аттракцион включает в себя инсталляции и декорации с подвижными элементами, имитацией движения. Особенность аттракционов такого рода заключается в том, что при их создании используется множество цифровых технологий и механических устройств для симуляции определенных движений фигурами и передвижными вагончиками.
Такие аттракционы похожи на магазины IKEA – вы сами не замечаете, как возвращаетесь туда, откуда начали, пройдя организованный для вас путь.
- **Американские горки (thrill rides).** Этот аттракцион состоит из рельсовой дороги, по которой движется поезд с вагончиками. Основной принцип американских горок: поезд медленно забирается на вершину, а затем спускается с возрастающей скоростью. Конструкция включает большое количество поворотов, подъемов и спусков, поезд часто меняет скорость в зависимости от участка конструкции.
Есть два типа механизма американских горок: гидравлическая (катапультная) система запуска и цепной механизм.
- **Постановочные шоу (stunt shows).** Зрители могут наблюдать представление как сидя, так и стоя. Как правило, представление основано на каком-либо фильме или знаменитой истории. Во время шоу используются многочисленные технические эффекты, декорации из фильмов, пиротехника. Представление проходит по определенному сценарию со счастливой концовкой, где всегда добро побеждает зло.
- **Встреча с персонажами мультфильмов/фильмов/сказок (Meet&Greet).** Сотрудники парка в костюмах сказочных персонажей встречают и развлекают гостей.
- **Развлекательные мероприятия (live entertainment).** Это может быть парад, праздник или фестиваль. В дни проведения специальных мероприятий парк закрывается раньше, чтобы открыться через час вновь и показать отдельную программу новым посетителям с новыми билетами. Так, праздник Хеллоуин может длиться месяц, каждый день с 7 часов вечера до 2 часов ночи.

7

Как проектируют аттракционы

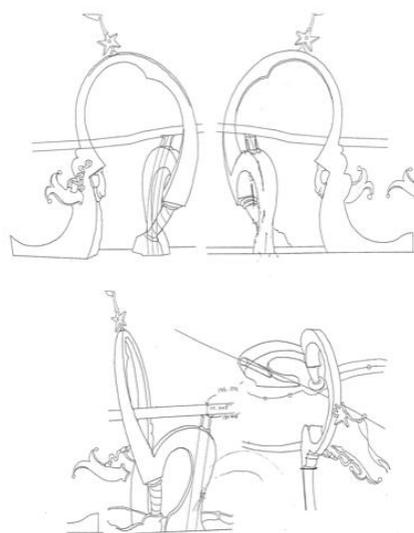
Создание аттракциона

Дизайнеры зарисовывают конструкцию и прилегающие декорации с разных точек обзора; затем эскиз средствами компьютерной графики переводится в трехмерную модель (если это трудно сделать сразу, то сначала строится макет, который затем оцифровывается). Компьютерное моделирование почти всегда используется при проектировании, так как с его помощью легко рассчитать размеры конструкции.

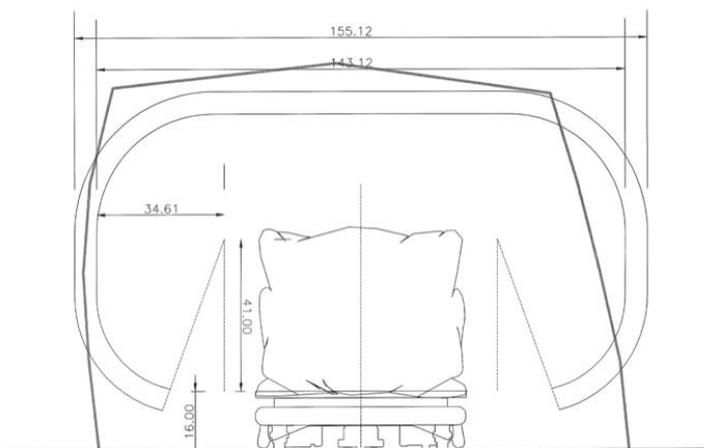
Материалы: каркас горки изготовлен из стали, для декораций используют пенополистирол (EIPS). Последний относительно дешев, к тому же долговечен, прочен, конструкции из него легко монтируются и реставрируются. Объекты декораций вырезают из пенополистирола вручную, что опасно для человека и окружающей среды, поэтому требует специальной защиты рабочих при производстве. Готовые фигуры из пенополистирола оборачивают стекловолокном, сверху наносят покрытие из гипсового цемента, разравнивают его и красят. Также для изготовления декораций могут использовать стекловолокно.

Безопасность

Крайне важно, чтобы декорации находились вне досягаемости сидящих в транспортном средстве посетителей аттракциона, иначе в процессе катания посетители могут пораниться и/или повредить оборудование. Для того чтобы исключить подобные случаи, в ходе тестовых испытаний проектировщики выявляют места возможного соприкосновения пассажиров с декорациями и вносят необходимые изменения в конструкцию аттракциона.



На протяжении всей поездки пассажиры не должны соприкасаться с элементами конструкции, поэтому для каждой точки маршрута строится такая схема (см иллюстрацию). И если оказывается, что человек может дотянуться рукой до какой-либо части декораций, то эта часть пути перепроектируется.



Cat Arch 1 - Front View
Scale 1 1/2" = 1'-0"

8

Экономика аттракционов. Очереди. Design day.

Пока вы стоите в очереди, вас развлекают анимационной программой, которая связана с аттракционом единой темой. В зоне ожидания гостей развлекают сюжеты на мониторах, аудио- и видеоэффекты, а также выступления живых артистов. Представления во время ожидания проектируются вместе с самим аттракционом и являются частью единого действия.

На выходе из аттракциона, после поездки или шоу, возбужденного посетителя ждут магазины, где он может купить тематические сувениры. И кафе, чтобы отдохнуть и перекусить.

Для проектирования пропускной способности парка рассчитывается «проектный день». На основе опыта работы уже существующих парков, моделируется средняя ожидаемая наполненность парка. Предполагается, что средний уровень загруженности – это такой уровень, при котором парк никогда не бывает слишком пустым и только в редкие дни пиковых посещений становится слишком переполнен.

Однако в реальности это означает, что перед каждым аттракционом обычно есть очередь. В зависимости от популярности аттракциона, длится она может от 45 минут до 2 часов.

При этом существуют разные механизмы регулирования, призванные сделать так, чтобы посетитель не очень уставал.

Экспресс-проход: каждые 2 часа посетитель имеет право пройти к любому аттракциону без очереди.

Baby-swap (можно перевести примерно как «обмен ребенком») для семей с маленькими детьми: если один из родителей выстоял очередь, то второй может подождать его с маленьким ребенком, а потом покататься уже без очереди.

Кроме того, существуют VIP-билеты. Они стоят примерно в три раза дороже обычных и позволяют не ждать развлечений в течение всего дня.

Сценарий посещения аттракциона:

1. зона ожидания;
2. аттракцион;
3. еда и магазины.

Путешествия в тематические парки – это особый вид туризма. Часто люди приезжают на несколько дней и стараются посетить как можно больше разных парков. С учетом проезда и гостиниц, средняя стоимость таких путешествий составляет 800 \$ в день на одного человека.

При этом дневной билет в парк стоит 90\$ и позволяет кататься на аттракционах сколько угодно раз. Кроме того, парк старается заставить посетителей тратить как можно больше денег внутри – на еду, напитки и сувениры.

Таким образом, бизнес тематических парков на самом деле основывается не на оплате развлечений, а на розничной торговле и общепите. Этим объясняется постоянное изменение длины поездок на аттракционах: если в начале возникновения тематических парков, поездки могли длиться 5-6 минут, то потом это время сократилось до 4 минут, а в новых парках строят путешествия уже длиной 2 минуты.



9

Выбор тематики парка

Чтобы построить тематический парк, компания-девелопер должна обладать собственными авторскими правами на ключевые истории и персонажей или приобрести франшизу (лицензию на образы героев, символику и т. п.). Компания Disney является правообладателем на все объекты авторского права, связанные с тематикой ее парков, и продолжает расширять свои владения: недавно компания купила все авторские права «Вселенной Marvel», среди персонажей которой Железный человек, Человек-паук и другие супер-герои.

Компания Universal обладает правами лишь на ряд франшиз — к примеру, на «Шрека».

При выборе тематики аттракционов важно учитывать, что некоторые франшизы более популярны, чем другие, а значит, спрос на аттракционы соответствующей тематики будет больше. Кроме того, популярность различных тем может отличаться от страны к стране. В настоящее время большие компании-создатели тематических парков уделяют не очень много внимания страновым особенностям, часто создавая копии существующих проектов, но со временем ситуация наверняка изменится.

10

Дальнейшие пути и тенденции развития индустрии

В течение последних 20 лет тематические парки претерпевают значительные изменения. Нассер Абулела предложил следующий список тенденций, среди которых есть как позитивные, так и негативные:

- Повышение прибыльности тематических парков.
- Снижение издержек.
- Повышение рентабельности и эффективности благодаря внедрению новых технологий.
- Увеличение пропускной способности парков. Сокращение длины поездок на аттракционах.
- Повышение уровня безопасности.
- Повторное использование объектов авторских прав, идей и креативных решений.
- Стандартизация. Неоднократное использование удачных решений при проектировании, выборе аттракционов и т. д.
Из книги «Кот в шляпе» в другом парке получают «Люди в черном», меняется тема, но технологии остаются в точности такими же.
- Изменение тематики парков.
- Практика заключения договоров франшизы на проектирование и строительство парка.
- Меньше аниматроники, больше компьютерных спецэффектов.
Движущиеся части обязательно сломаются, проекция всегда окажется дешевле в эксплуатации.
- Рост доли доходов от розничной торговли и предприятий общественного питания в общем доходе тематического парка.
- Аутсорсинг персонала.
- Увеличение плотности застройки аттракционов.
- Рост числа массовых мероприятий и фестивалей на территории парков.
- Продление времени работы парков.
- Сокращение сроков проектирования и строительства парка до трех лет (раньше этот процесс длился около пяти лет).
- Автоматизация процессов, обеспечивающих функционирование парка.



Топ-10 мировых компаний — владельцев тематических парков

№	Группа компаний	Доход в 2010 г.	Доход в 2011 г.	Рост
1	Walt Disney Attractions	120,60 млн долл.	121,40 млн долл.	0,7%
2	Merlin Entertainments Group	41,00 млн долл.	46,40 млн долл.	13,2%
3	Universal Studios Recreation Group	27,10 млн долл.	30,80 млн долл.	13,7%
4	Parques Reunidos	25,80 млн долл.	26,22 млн долл.	1,6%
5	Six Flags Inc.	24,30 млн долл.	24,30 млн долл.	0%
6	Sea World Parks & Entertainment	22,40 млн долл.	23,60 млн долл.	5,4%
7	Cedar Fair Entertainment Company	22,80 млн долл.	23,40 млн долл.	2,6%
8	OCT Parks China	19,30 млн долл.	21,73 млн долл.	12,6%
9	Herschend Entertainment	9,60 млн долл.	9,50 млн долл.	-1%
10	Compagnie des Alpes	9,00 млн долл.	9,21 млн долл.	2,4%
	Всего:	321,90 млн долл.	336,56 млн долл.	4,6%

