

Dział: Ogrodnictwo

ISSN 1897-7820

[http://www.npt.up-poznan.net/tom2/zeszyt4/art\\_34.pdf](http://www.npt.up-poznan.net/tom2/zeszyt4/art_34.pdf)

Copyright ©Wydawnictwo Uniwersytetu Przyrodniczego w Poznaniu

---

MAŁGORZATA CHYBALSKA

Politechnika Wroclawska

## CZY PARKI ROZRYWKI TO TYLKO WSPÓŁCZESNE WESOŁE MIASTECZKA?

**Streszczenie.** W pracy przedstawiono analizę tendencji rozwoju parków rozrywki w nawiązaniu do innych popularnych obiektów rekreacyjnych zwyczajowo nazywanych wesołymi miasteczkami. Porównano cechy charakterystyczne obu typów obiektów. Opisano również genezę parków rozrywki i zjawiska oraz obiekty, które miały znaczący wpływ na ich współczesną formę. Zaproponowano tematyczny podział parków rozrywki. Po prezentacji przykładowych, najbardziej innowacyjnych (zdaniem autorki) obiektów sformułowano tezę dotyczącą tendencji rozwoju parków rozrywki. Zgodnie z nią o ich atrakcyjności decydować będzie jednostkowość i niepowtarzalność programu tematycznego.

**Słowa kluczowe:** parki rozrywki, rekreacja, wypoczynek rodzinny, nauka poprzez zabawę

### Wstęp

Parki rozrywki to popularne w świecie miejsca rekreacji organizowanej najczęściej na wolnym powietrzu. W Polsce pojęcie to rozumiane jest potocznie jako rodzaj dużego wesołego miasteczka<sup>1</sup>. Rzeczywiście oba typy obiektów mają wiele cech wspólnych. Przede wszystkim łączy je rodzaj urządzeń służących zabawie: zjeżdżalnie, karuzele, huśtawki, kolejki itp.<sup>2</sup> Podobieństwo widać również w tym, że korzystają z nich nie tylko dzieci, ale również dorośli. Jest to ważna cecha, gdyż możliwość wspólnego wypoczynku w czasach, gdy kontakty rodzinne ulegają rozluźnieniu, jest szczególnie istotna.

---

<sup>1</sup> Jedno z najpopularniejszych określeń parku rozrywki w języku angielskim – „amusement park” – słownik „Cambridge learner’s dictionary” tłumaczy jako „wielką i trwałą powierzchnię przeznaczoną dla zabawy ludzi”.

<sup>2</sup> Urządzenia zabawowe, które współcześnie kojarzą się z placami zabaw dla dzieci, początkowo stanowiły wyposażenie ogrodów pałacowych i służyły dorosłym – DE BAY i BOLTON (2000) i MAJDECKA-STRZEŻEK (1999).

Parki rozrywki i wesołe miasteczka wiele jednak różni; przede wszystkim skala wielkości. Pierwsze zajmują zdecydowanie większe przestrzenie, często kilkuset hektarowe. Daje to możliwość stałej instalacji urządzeń, co zasadniczo odróżnia je od objazdowych wesołych miasteczek. Inną charakterystyczną cechą parków rozrywki jest duża intensyfikacja przeżyć, jakich doświadczają odwiedzający, gdyż urządzenia w nich zamontowane są bardziej różnorodne i skomplikowane. Często towarzyszy im sztuczna dekoracja kreująca bajkowe krajobrazy lub przenosząca w świat innej rzeczywistości<sup>3</sup>.

## Material i metody

Pierwsze stałe zespoły, budowane jako publiczne miejsca, które można by uznać za pierwowzory współczesnych parków rozrywki, to tzw. parki trolejbusowe powstające w Stanach Zjednoczonych na przełomie XIX i XX wieku<sup>4</sup>. Jak pisze GHIRARDO (1999), przełom w ewolucji parków rozrywki stanowiło powstanie pierwszego Disneylandu (1955 rok – Anaheim w Kalifornii). Zostały tam ustalone główne zasady funkcjonowania parków rozrywki. Po pierwsze masowość i powszechność, która gwarantowała wysokie zyski. Z tej przyczyny parki te były i są nadal adresowane do odbiorcy nie szukającego wyrafinowanej rozrywki, co z czasem wywołało falę krytyki zarzucającej im powierzchowność i schlebianie mniej wybrednym gustom i potrzebom. Użytkownicy uczestniczą w zabawie, która tylko z pozoru jest spontaniczna. GHIRARDO (1999) uważa, że jest to raczej bierne, zaplanowane przez właściciela, uczestnictwo, którego głównym celem jest generowanie konsumpcji. Wśród zarzutów stawianych parkom rozrywki podobnym do Disneylandu znajduje się także fałszowanie rzeczywistości i kreowanie wyidealizowanych, nieprawdziwych światów. Stąd w Disneylandzie w części poświęconej Dzikim Zachodowi mieszkają jedynie szczęśliwi Indianie, a na Main Street nigdy nie ma błota, nie mówiąc już o biedzie.

Drugą zauważalną różnicę między wesołymi miasteczkami a parkami rozrywki stanowi różnorodność tematyczna tych drugich. Oferta wylansowana przez parki rozrywki typu Disneyland nie okazała się wystarczająco inspirująca na przyszłość, a nasycenie tego typu zespołami i podobieństwo oferowanych form rozrywki wkrótce stały się na tyle duże, że zaczęto szukać nowych rozwiązań. Pod koniec lat osiemdziesiątych zaczynają się pojawiać obiekty jednostkowe, o formułach otwartych i wymyślanych indywidualnie, często jako efekt spontanicznej inicjatywy mieszkańców danego obszaru lub planowego działania polityki lokalnej, która dostrzegła w nich sposób na ożywienie gospodarcze. Pisze o tym GUBLER (2003), stawiając tezę, że nauka dobrze się sprzedaje.

<sup>3</sup> Nie jest to zjawisko zupełnie nowe. Jak pisze GHIRARDO (1999), zbudowany na zamówienie cesarza Hadriana w rejonie Tivoli zespół budynków, znany jako Villa Hadriana, składał się z wielu obiektów, które naśladowały słynne budowle rejonu Morza Śródziemnego oglądane przez cesarza podczas licznych podróży. Tendencje do umieszczania w parkach budowli zapożyczonych z innych miejsc i kultur ponownie pojawiły się w XVIII i XIX wieku, np. w Wersalu, Schwetzingen, Schönbrunn.

<sup>4</sup> Nazwa „parki trolejbusowe” związana jest z lokalizacją przy pętlach linii trolejbusowych. Obiekty te miały cechę wspólną ze współczesnymi założeniami – powstawały z powodów ekonomicznych. Jako cel niedzielnych wycieczek rodzinnych podnosiły rentowność nowego środka lokomocji.

Chybalska M., 2008. Czy parki rozrywki to tylko współczesne wesołe miasteczka? *Nauka Przyr. Technol.* 2, 4, #34.

Twórcy zaczęli zwracać uwagę na wyjątkowość, która daje większe możliwości przyciągnięcia klienta. Nowe obiekty przestały być synonimem ludycznej zabawy, a stały się miejscem atrakcyjnego spędzania czasu wolnego, łączącym zabawę z przeżyciami „wyższymi”, wkraczającymi w sferę kultury, techniki, a nawet nauki. Świadczą o tym liczne artykuły prasowe – m.in. GUBLER (2003) czy MAUDER (2003). Czasem mógł to być sposób na nowe wykorzystanie obiektów i terenów przemysłowych (np. Duisburg-North Park, La Villette), co opisują ASENSIO CERVER (2003) i KASTORY (1998). Innym razem była to inicjatywa prywatnego biznesu, który próbował zyskać przychylność mieszkańców, przy okazji się reklamując (np. Autostadt w Wolfsburgu).



Rys. 1. Playmobil – Fun Park, Norymberga. Sztuczna, bardzo atrakcyjna rzeczywistość, stworzona po to, żeby zachęcić do zakupów (fot. M. Chybalska)

Fig. 1. Playmobil – Fun Park, Nurnberg. Artificial reality, very attractive, but there is a hidden aim – to make people buy (photo by M. Chybalska)

Obecnie funkcjonuje w świecie kilkaset parków rozrywki (według FREITZEITPARKS IN EUROPA 2003 – w samych Niemczech jest ich ponad 60). Jeden z portali internetowych im poświęconych<sup>5</sup> wyróżnia sześć kategorii tego typu zespołów: parki wodne, mechaniczne (wywodzące się z wesołych miasteczek), tematyczne (np. Disneyland), edukacyjne, parki miniatur i przyrodnicze (parki safari, zoo, ogrody botaniczne, akwaria).

<sup>5</sup> [http://digilander.libero.it/idste/amusement\\_parks.html](http://digilander.libero.it/idste/amusement_parks.html).

## Wyniki

Dla poszukujących niebanalnej rozrywki parki dydaktyczne, tematycznie związane z konkretną gałęzią nauki, są najciekawszymi rodzajami obiektów. W klasycznym „disneylandzie” rekreacja to przede wszystkim zabawa. W parku dydaktycznym źródłem rozrywki jest przyjemność i satysfakcja, jaką daje poznawanie świata. Powstawanie obiektów, w których scenografia nie służy jedynie generowaniu popytu, jest jednym z najbardziej interesujących zjawisk wśród nowo budowanych obiektów rekreacyjnych. Do tej kategorii należą także parki pełniące rolę muzeów aktywnych, tzn. takich, w których użytkownicy zachęceni są do aktywnego i bezpośredniego poznawania, poprzez np. dotykanie eksponatów i samodzielnie eksperymentowanie. Jak pisze GHIRARDO (1999), muzea początkowo były czymś w rodzaju składnicy służącej przede wszystkim do segregowania kolekcji, czasem traktowane były wręcz jak sanktuaria sztuki. Konieczność zarabiania sprawiła, że zaczęto walczyć o zwiedzających. Jedną z dróg był sposób typowy dla parków rozrywki – generowanie konsumpcji poprzez upowszechnienie sklepów z pamiątkami i intensywny marketing związany z różnymi, najczęściej objazdowymi, wystawami tematycznymi, mniej lub bardziej zasłużenie kreowanymi na wydarzenia kulturalne. Wśród dydaktycznych parków rozrywki można wyróżnić trzy główne rodzaje, odnoszące się do nauki o przyrodzie i ekologii, historii oraz nauk ścisłych, a także techniki i mediów.

## Dyskusja

Obiekty tworzone w celu poznawania świata przyrody znane są od dawna (ogrody botaniczne, ogrody zoologiczne, parki safari). Ich walory rekreacyjne doceniane są równie długo, a źródeł takich miejsc można doszukiwać się np. w dawnych zwierzyńcach oraz kolekcjach botanicznych. Parki rozrywki, których główny nurt tematyczny skonstruowany jest wokół historii, nauk ścisłych lub techniki, powstawać zaczęły później i są stosunkowo mniej znane. Dla zilustrowania problemu kilka z nich zostanie zaprezentowanych tutaj bardziej szczegółowo.

Jednymi z pierwszych obiektów budowanych z myślą o przybliżeniu historii własnego kraju były powstające na kontynencie amerykańskim kopie miasteczek z czasów Dzikiego Zachodu, np. Fort Edmonton w Kanadzie, który różni się od Main Street w Disneylandzie dbałością o autentyczność szczegółów. W Europie prekursorem parków dydaktycznych związanych z tematyką historyczną jest Francja. Położony w okolicach Poitiers park Puy du Fou jest pierwszym w tym kraju tematycznym parkiem rozrywki, którego głównym tematem jest historia. Jego założenie i funkcjonowanie zawdzięczamy powstałemu w 1978 roku stowarzyszeniu Cinescene Puy du Fou, które opracowało założenia ideowe i zebrało fundusze. Park został otwarty w 1989 roku. Wszystkie atrakcje i spektakle są wyłącznym dziełem członków stowarzyszenia (do dzisiaj park nie korzysta z żadnych dotacji ze środków publicznych).

Park Puy du Fou zlokalizowano w pobliżu środkowego wybrzeża zachodniej Francji, niedaleko autostrady pomiędzy Nantes a Poitiers. Zajmuje przestrzeń 30 ha. W przeważającej części jest to teren lesisty, z rozlewiskiem w centrum obszaru. Co dwa, trzy lata wprowadzane są tam nowe elementy związane z kolejnymi wydarzeniami z historii Francji. Zbudowane są one z replik obiektów architektonicznych charaktery-

stycznych dla danej epoki, odtworzonych oraz wyposażonych z dużą dbałością o szczegóły i „zaludnionych” mieszkańcami w strojach historycznych, w których wcielają się wolontariusze. Można więc przejść się po średniowiecznym mieście i XVIII-wiecznej wiosce i zaglądając do umeblowanych i wyposażonych pomieszczeń poobserwować pracujących rzemieślników. Na średniowiecznym placu można także obejrzeć trupę teatralną występującą z tresowanym niedźwiedziem. W innej części zobaczymy inscenizację najazdu wikingów na francuską wioskę i jej cudowne ocalenie za sprawą św. Filiberta. Inne widowiska to walki gladiatorów na rzymskim stadionie, pokaz kawalerzystów i muszkietierów czy oblężenie średniowiecznego zamku.



Rys. 2. Puy du Fou – park dydaktyczny. Legenda o najeździe wikingów (fot. M. Chybalska)

Fig. 2. Puy du Fou – a didactic park. A legend of viking invasion (photo by M. Chybalska)

Jednak najbardziej zaskakująca jest ekspozycja poświęcona zdarzeniom z historii lokalnej. W czasach rewolucji francuskiej Wandea była jedną ze zbuntowanych prowincji, która wystąpiła w obronie króla i religii. Powstanie zostało krwawo stłumione. Ogromna liczba mieszkańców została wymordowana w sposób, który współcześnie nazywamy eksterminacją, w dodatku dokonaną w ramach jednego narodu. Tym większe uznanie budzi próba pokazania tych wydarzeń w kompleksie, który z zasady ma służyć rozrywce. W Puy du Fou historię rebelii poznajemy przechodząc podziemnym systemem korytarzy i pieczar, w których mieszkańcy prowincji chronili się przed wojskami rewolucji. Podczas wędrowki między figurami powstańców lektor opowiada historię powstania, kończąc opisem zatopienia okrętów wypełnionych uchodźcami.

W podobnym okresie (lata osiemdziesiąte XX wieku) zaczęły powstawać parki rozrywki poświęcone propagowaniu zdobyczy techniki. Fascynacja urządzeniami mechanicznymi nie jest niczym nowym. Możliwość zajrzenia do kabiny pilotów czy maszynowni statku do dziś należy do ulubionych rozrywek pasażerów. W XIX i XX wieku w dobie gwałtownego rozwoju wynalazczości często urządzano publiczne pokazy działania różnych urządzeń, np. maszyny parowej. Konstruowanie urządzeń mających peł-

nić rolę pomocy naukowych stało się pasją wielu wynalazców. Jednym z nich był Hugo Kukelhaus, który od 1924 roku projektował i budował instalacje edukacyjne, które w prosty sposób wyjaśniały prawa fizyki i zjawiska przyrodnicze. Urządzenia te prezentowane były publicznie na terenie parków w Norymberdze. Kilka lat po jego śmierci, około roku 1984, grupa przyjaciół wypożyczyła eksponaty będące własnością spadkobierców i stworzyła przenośną ekspozycję objeżdżając z nią Niemcy. Entuzjazm, z jakim była przyjmowana, zachęcił autorów do stworzenia stałej wystawy i tym sposobem w 1996 roku w Norymberdze powstała tzw. Turm der Sinne (Wieża Zmysłów). Jest to rodzaj muzeum, w którym widz jest czynnym uczestnikiem różnorodnych eksperymentów i doświadczeń, do których wykonania używa „muzealnych” eksponatów.

Na podobnych zasadach funkcjonuje zainspirowany podobną ideą otwarty w 2007 roku w Krakowie Ogród Doświadczeń im. Stanisława Lema, zbudowany w ścisłej współpracy miast partnerskich, jakimi są Kraków i Norymberga, o czym piszą KROCHMAL i SZYMOŃSKA (2008).

Obiekt krakowski, szczegółowo opisany na stronie [www.ogroddoswiadczen.pl](http://www.ogroddoswiadczen.pl), zajmuje powierzchnię sześciu ha wydzieloną z terenu Parku Lotników od strony Alei Pokoju. Wzdłuż alejek parkowych usytuowano szereg niewielkich placików, na których ustawiono kilkadziesiąt instalacji – plenerowych przyrządów dydaktycznych prezentujących różne zjawiska fizyczne. Przy wszystkich urządzeniach zainstalowano dwujęzyczne instrukcje. Przeprowadzając samodzielnie doświadczenia, można poznawać prawa optyki (pryzmaty załamujące i rozszczepiające światło, deformacje lustrzane, odbicia wielokrotne, złudzenia), akustyki (przepływ fali głosowej), mechaniki (siła odśrodkowa, wahadła, maszyny proste) i inne. Na terenie parku zamontowano również modele układu słonecznego i cząsteczek chemicznych w skali, która odzwierciedla nie tylko wielkość elementów, ale też pokazuje proporcjonalnie odległości między nimi.



Rys. 3. Ogród Doświadczeń, Kraków. Miejsce doświadczeń dotyczących optyki (fot. M. Chybalska)

Fig. 3. Garden of Experiments, Cracow. A place of optics experiments (photo by M. Chybalska)

Niektóre instalacje demonstrowane są przez zatrudnionych instruktorów, którzy udzielają dodatkowych informacji. Inspiracją ideową był obiekt norymberski i część urządzeń jest oczywiście podobnych – ilustrują przecież niezmiennie prawa fizyki. Przewagą Ogrodu Doświadczeń stanowi jego otwarta formuła oraz przestrzeń dająca możliwość rozbudowy i instalacji następnych przyrządów. Autorzy planują dodatkowo budowę akwenu, co pozwoliłoby na rozwinięcie programu o zjawiska fizyczne związane ze środowiskiem wodnym. Dodatkowe wyposażenie w ławki i kilka urządzeń zabawowych stworzyło kompletne i atrakcyjne miejsce nauki i zabawy jednocześnie.



Rys. 4. Geoda w La Villette, Paryż. Technika i media w formule „hand-on” (fot. M. Chybalska)

Fig. 4. Geoda in La Villette, Paris. Technology and media in hand-on formula (photo by M. Chybalska)

Obiekty dydaktyczno-rekreacyjne poświęcone technice i kinematografii znajdują się na terenie różnych założeń parkowych. Pierwszym dydaktycznym parkiem rozrywki w całości poświęconym technologiom multimedialnym jest Futuroscope. W przystępnej, a jednocześnie bardzo atrakcyjnej formie prezentuje osiągnięcia techniki kinematograficznej. Park jest usytuowany w miejscowości Jaunay-Clan, 10 km na północ od Poitiers (200 km na północny zachód od Paryża). Został zaprojektowany i jest finansowany ze środków Departamentu Vienne.

Obszerny opis Futuroscopu zawiera stworzona przez Radka Poznańczyka strona <http://www.surroundmaniak.eu.org/futuroscope.htm>. Na rozległym terenie, w otoczeniu zieleni parkowej usytuowano szereg obiektów o futurystycznej architekturze. Budynki kształtem przypominają pryzmaty, sfery, kryształy. W każdym z nich można uczestniczyć w seansach filmowych, które dostarczają wrażeń zazwyczaj niedostępnych w standardowych kinach. Futuroscope oferuje kina trójwymiarowe, urządzenia kreujące rzeczywistość wirtualną i wykorzystujące symulatory ruchu. Ekran są ogromne, umieszczono je także w podłodze i na sferycznym wnętrzu kuli. Kina usytuowane są na terenie

parku, pośród zieleni i podświetlanej wody. Dodatkowe wyposażenie to zestaw nowoczesnych placów zabaw oraz bogata infrastruktura restauracyjna i hotelowa. Park został otwarty w 1987 roku i niemal w każdym sezonie można obejrzeć coś nowego. Obecnie rocznie odwiedza go około trzy miliony osób.

## Wnioski

Popularność parków rozrywki wzrasta, choć czasem wybór tej formy rozrywki może budzić mieszane uczucia. Jak pisali KLIMKOWSKI i SOCHA (1999), w 1999 roku więcej osób odwiedziło Disneyland pod Paryżem niż Luwr. Jednak analiza różnorodności dydaktycznych parków rozrywki pozwala pozytywnie ocenić ich rolę jako miejsc atrakcyjnej rekreacji. Szeroka oferta daje możliwość wyboru i zachęca do pobytów rodzinnych. Wiele osób nie może pozwolić sobie na dłuższe pobyty wakacyjne. Parki rozrywki mogą być dobrym miejscem zapewniającym atrakcyjną rozrywkę podczas krótszych pobytów. Wykorzystywanie nowych technologii, również multimedialnych, sprawia, że są atrakcyjne dla młodszego pokolenia. Wydaje się również, że ściśle powiązanie z terenami otwartymi stwarza warunki dla optymalnego wypoczynku.

## Literatura

- ASENSIO CERVER F., 2003. The world of contemporary architecture. Tandem. Könemann.
- DE BAY P., BOLTON J., 2000. GardenMania. Thames & Hudson, London.
- FREITZEITPARKS in Europa. 2003. Red. A. Brünn. Vista Point, Köln.
- GHIRARDO D., 1999. Architektura po modernizmie. VIA, Toruń.
- GUBLER C., 2003. Odlot kontrolowany. Forum 26: 56-57.
- [http://digilander.libero.it/idste/amusement\\_parks.html](http://digilander.libero.it/idste/amusement_parks.html) 24.08.2008.
- <http://www.futuroscope.com> 15.07.2008.
- <http://www.infoparks.com/flashan/index.htm> 24.08.2008.
- <http://www.ogroddoswiadczen.pl> 10.08.2008.
- <http://www.surroundmaniak.eu.org/futuroscope.htm> autor strony Radek Poznańczyk 08.07.2008.
- <http://www.themedattraction.com/trolleyarks.htm> 26.08.2008.
- KASTORY B., 1998. Miasto cudów. Wprost 27: 57-59
- KLIMKOWSKI M., SOCHA M., 1999. Krainy czarów. Wprost 35: 74-75.
- KROCHMAL A., SZYMOŃSKA D., 2008. Ogród Doświadczeń Manufaktura Integracyjna. Ośrodek Kultury im. C.K. Norwida, Kraków.
- MAJDECKA-STRZEŻEK A., 1999. Place zabaw w parkach historycznych. W: IV Ogólnopolskie Seminarium „Podwórka ‘99”. Studio Wydawniczo-Typograficzne Typoscript Andrzej Ploch, Wrocław: 51-54.
- MATERIALY promocyjne parków Puy du Fou, Futuroscope i Ogródu Doświadczeń.
- MAUDER H., 2003. Bliskie spotkania. Forum 26: 58.



## ARE AMUSEMENT PARKS ONLY CONTEMPORARY MECHANICAL PARKS?

**Summary.** In the paper an attempt to analyse the current tendencies in the development of amusement parks was shown, in reference to popular entertainment complexes commonly called “mechanical parks”. The features of both types of complexes were compared. The origins of amusement parks and of complexes which had the primary influence on the contemporary form of such parks were also described. A thematic classification of the amusement parks was suggested. After the presentation of the exemplary and most innovative (in the author’s opinion) complexes, some conclusions regarding the tendencies in the development of amusement parks are presented. Based on these conclusions the attractiveness of amusement parks depends on the uniqueness and originality of their thematic offer.

**Key words:** amusement parks, recreation, family rest, education by entertainment

*Adres do korespondencji – Corresponding address:*

*Małgorzata Chybalska, ul. Kościuszki 7/15, 50-037 Wrocław, Poland, e-mail: mchybalska@poczta.onet.pl*

*Zaakceptowano do druku – Accepted for print:*

*29.09.2008*

*Do cytowania – For citation:*

*Chybalska M., 2008. Czy parki rozrywki to tylko współczesne wesołe miasteczka? Nauka Przyr. Technol. 2, 4, #34.*