

■ УДК 712.253:069 — 026.91]“20” <https://doi.org/10.31516/2410-5325.060.10>

Г. Ю. Новікова, аспірант, Харківська державна академія культури,
м. Харків

a.n.fk71@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-3774-1975>

ФЕНОМЕН ТЕМАТИЧНОГО ПАРКУ ЯК ІННОВАЦІЙНОЇ МОДЕЛІ СЕРЕДОВИЩНИХ МУЗЕЇВ У ХХІ СТ.

Проаналізовано феномен тематичного парку як інноваційної моделі середовищних музеїв. Застосовано культурологічний підхід з використанням методів аналізу та синтезу. Розглянуто тематичний парк як унікальну модель середовищних музеїв, що здатна музеєфікувати реальне та нереальне середовище. Запропоновано власне визначення терміна «тематичний парк». На основі аналізу феномену тематичних парків, здатних музеєфікувати нереальне (казкове, фантастичне) середовище, обґрунтовано необхідність перегляду концепції «середовищних музеїв» та розроблення нової класифікації.

Ключові слова: *тематичний парк, середовищний музей, моделювання середовища, музейно-туристичний продукт, соціокультурний центр, історико-культурне середовище.*

А. Ю. Новикова, аспірант, Харьковская государственная академия культуры, г. Харьков

ФЕНОМЕН ТЕМАТИЧЕСКОГО ПАРКА КАК ИННОВАЦИОННОЙ МОДЕЛИ СРЕДОВЫХ МУЗЕЕВ В ХХІ В.

Проанализирован феномен тематического парка как инновационной модели средовых музеев. Применен культурологический подход с использованием методов анализа и синтеза. Рассмотрено тематический парк как уникальную модель средовых музеев, способную музефицировать реальную и нереальную среду. Предложено собственное определение термина «тематический парк». На основе анализа феномена тематических парков, которые способны музефицировать нереальную (сказочную, фантастическую) среду, обосновано необходимость пересмотра концепции «средовых музеев» и разработки новой классификации.

Ключевые слова: *тематический парк, средовой музей, моделирование среды, музейно-туристический продукт, социокультурный центр, историко-культурная среда, фантастическая среда.*

Н. У. Novikova, a postgraduate student, Kharkiv State Academy of Culture, Kharkiv

PHENOMENON OF THE THEMATIC PARK AS AN INNOVATIONAL MODEL OF ENVIRONMENTAL MUSEUMS IN XXI CENTURY.

The purpose of the work. The research analyzes the phenomenon of the thematic park as an innovative model of environmental museums.

The methodology of the study applies a culturological approach using methods of analysis and synthesis.

The scientific novelty of the work consists in considering the thematic park as a unique model of environmental museums that can provide museumification of a real and unreal environment. The actual definition of the term «theme park» is proposed.

Conclusions. The analysis of the phenomenon of thematic parks that can provide museumification of the unreal (fabulous / fantastic) environment justifies the necessity to revise the concept of «environmental museums» and to develop a new classification.

Results. The analysis of the global experience of creating environmental museums demonstrates that one of the models is a «theme park». Theme parks of cultural orientation, which have arisen out of the museum-design of the intangible cultural heritage, make it possible to attribute this type of institution to the phenomenon of an environmental museum. Modeling and reconstruction are the prevailing methods of museum environment within theme parks.

The ability to mute the unreal environment (fairy-tale, fantastic, based on legends) allows expanding the existing concept of environmental museums.

The practical significance. The article may be useful for students and professionals in the field of museum studies, since it analyzes the world experience of creating environmental theme parks, suggests the introduction of its own definition of the concept of «theme park» that may enter into dictionaries of museum terminology.

Keywords: *thematic park, environmental museum, environmental modeling, museum and tourist product, social and cultural center, historical and cultural environment, fantastic environment.*

Актуальність дослідження. Середовищні музеї – унікальний вид музейних закладів, здатний музеєфікувати середовище з метою його збереження й популяризації на базі музейного закладу. Однією з найпопулярніших моделей середовищних музеїв є «тематичний парк», здатний музеєфікувати не лише історико-культурне, а й нереальне (фантастичне чи казкове) середовище. У зв'язку із цим тематичний парк як модель середовищного музею потребує ґрунтовного дослідження.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Феномен тематичних парків зацікавив дослідників, передусім у європейському музеєзнавстві, де він і виник свого часу. Обґрунтування ролі тематичного парку як основи розвитку туризму розглядають у своїй праці С. Dridea, G. Strutren (2008). Цікавою є праця Т. Kelly, присвячена підрахунку витрат початкових інвестицій у процесі створення тематичного парку («Theme Park Development Costs: Initial Investment Cost Per First Year Attendee – A Historic Benchmarking Study»). На пострадянському просторі різні моделі середовищних музеїв активно досліджують російські музеологи. Ґрунтовним узагальнюючим дослідженням, присвяченим світовому досвіду створення тематичних парків світу, є праця А. Ю. Александрової, О. Н. Седінкіної (2013). Зарубіжний досвід створення тематичних парків

як середовищних музеїв розглядає М. Є. Каулен (2012). Класифікує тематичні парки С. А. Пацієнко (2014).

Мета статті – проаналізувати феномен «тематичного парку» як інноваційну модель середовищних музеїв.

Виклад основного матеріалу дослідження. З другої половини ХХ ст. зміни музеєзнавчої думки зумовили процес перетворення музейних закладів зі «сховищ музейних цінностей» на соціокультурний центр, де одна з провідних функцій – організація культурного відпочинку відвідувачів, під час якого здійснюється освітній процес. У зв'язку із цим основні форми подання музейної інформації (візуальна, вербальна) зазнають трансформацій. У середовищних музеях, на відміну від колекційних та ансамблевих, візуальна комунікація з відвідувачами здійснюється за допомогою візуалізації середовища, а не демонстрації музейних колекцій чи окремих пам'яток. Вербальна комунікація реалізується озвучуванням середовища (мова акторів-імітаторів, відтворення звуків народних інструментів, шуму природи, тварин тощо), подаючи інформацію через «природний шум середовища», а не під час розповіді лектора-екскурсовода. Емоційний вплив, що у звичайних музеях визначався естетичним задоволенням або відчуттям історичної співпричетності, у середовищних музеях надзвичайно сильний, оскільки є одним із пріоритетних завдань середовищних музеїв. Сприяння освітньому процесу за його допомогою в середовищному музеї обґрунтовує значення інших способів музейної комунікації, серед яких можна виокремити такі можливості: тактильну (доторкатись до предметів), смакову (спробувати страви різноманітних історичних епох) та ін.

Зазначені вище трансформації спричиняють кілька факторів:

– досягнення відчуття повного занурення в середовище залежить від достовірності відтворення середовища, оцінити яке відвідувачі можуть через вплив на п'ять почуттів: зір, слух, нюх, смак, дотик;

– візуальний канал передачі інформації є найінформативнішим, здатним охопити більшу аудиторію музейних відвідувачів одночасно;

– комп'ютерні технології, віртуальні ігри, мультимедіа, кіберспорт впливають на візуальну культуру людини та викликають бажання в реальному житті долучитися до віртуального, фантастичного чи казкового середовищ;

– задоволення емоційних потреб музейних відвідувачів є одним із найефективніших методів заохочення відвідувачів повернутися до музею знову та залучення потенційної музейної аудиторії;

– значна конкуренція у сфері організації дозвілля сприяє розвитку цієї функції на базі музею.

Тематичні парки (культурницького спрямування) — одна з перших моделей середовищних музеїв, концепція яких базується на ідеї, для реалізації якої підбирається цілий комплекс музейних об'єктів (існуючих або спеціально створених) з метою реалізації розважально-пізнавальної функції. Це сприяло розширенню музейної тематики та виникненню тематичних парків, що не основані на наявних матеріальних предметах/об'єктах культурної спадщини.

Тематичні парки можуть належати як до музеїв, так і установ музейного типу, залежно від тематики, яка визначає тип культурної спадщини, що зберігається. Головною особливістю тематичних парків є визначення важливої ролі ігрової та розважальної складових у діяльності закладу, порівняно з іншими моделями середовищних музеїв, що реалізується наповненням його інтерактивними експозиціями із залученням інноваційних технологій.

На основі проаналізованого вище можна сформулювати висновок: тематика середовища, яке музеєфікується на базі тематичного парку, визначає його статус. Таким чином, тематичний парк належатиме за статусом до музею, якщо оснований на наявній культурній спадщині. Зважаючи на можливість музеєфікації фантастичного середовища, яке не базується на матеріальній культурній спадщині, у пострадянській музейній класифікації тематичні парки розглядають здебільшого як заклади музейного типу.

На це впливає й те, що за визначенням ІКОМ до музеїв належить некомерційний заклад, який служить суспільству та його розвитку (*Етичний кодекс ІКОМ для музеїв*, с. 26). Таким чином, більшість тематичних парків, зокрема комерційних чи парків розваг, не є музеями, оскільки не відповідають вищевказаному визначенню.

Проте автор концепції середовищних музеїв М. Є. Каулен зазначає, що ключовим під час визначення середовищних музеїв є середовище (2012, с. 97). Це обґрунтовує долучення до середовищних музеїв не лише музейних закладів, які музеєфікують історико-культурне середовище з нематеріальною спадщиною у вигляді традицій, а й закладів, що музеєфікують нереальне (фантастичне або казкове) середовище.

Для розуміння тематичних парків як моделі середовищних музеїв пропонуємо таке визначення: «Тематичний парк — модель середовищних музеїв, основана на ідеї музеєфікації реального чи нереального (казкового, фантастичного та ін.) середовища з метою активізації творчої активності, організації освітнього процесу та культурного відпочинку відвідувачів».

Відмінністю тематичних парків від інших моделей середовищних музеїв є те, що за рівнем роботи з матеріальною культурною спадщиною

та ступенем залучення місцевих громад вони мають найменші показники, порівняно з іншими моделями середовищних музеїв, але за рівнем залучення відвідувачів матимуть один з найвищих показників. Цей факт підтверджує й те, що тематичні парки зумовили виникнення явища «edutainment» (від англ. education – освіта та entertainment – розваги). Цей термін передбачає активне застосування ігрових інтерактивних методів, які сприяють залученню відвідувачів до рекреаційно-освітнього процесу (Александрова и Сединкина, 2013, с. 22).

Тематичні парки можуть бути важливими осередками збереження та актуалізації культурної спадщини. Прикладом вищенаведеної думки є тематичний парк «Нікко Едо – мура» (Японія, Кінугава), заснований у 1986 р. з метою демонстрації життя типового японського села епохи Едо. На території парку відвідувачам пропонують узяти участь у житті давньої Японії. Площа парку – 45 м², розділена на 5 ділянок: Kaido (дорога в Едо), Shukuba-machi (місто), Shokagai (ринок), Buke-yashiki (резиденція самураїв) і Ninja no Sato (село ніндзя). У межах кожної з них демонструють унікальні вистави, пропонують скуштувати місцеві страви, створені за давніми рецептами. Провідна форма комунікації з музейними відвідувачами на території тематичного парку здійснюється за допомогою театральних вистав та різноманітних видовищ. Одним із найцікавіших світових і звукових шоу, які постійно відбуваються на території парку, є виступ самураїв ніндзя. Відвідувачам пропонують стати активними учасниками дійства, що відбувається на базі музею. Так, будь-хто може пройти курс ніндзя, намагаючись набути п'ять різноманітних навичок чи ознайомитися з культурою харчування давніх токійців, власноруч приготувавши страви епохи Едо (*Тематический парк «Никко Эдо-мура»*). Таким чином, «Нікко Едо-мура» представляє національну культуру, демонструючи культуру феодалної Японії, досить відому в усьому світі.

Проте тематичні парки можуть демонструвати складову національної культури, відомої у світі з іншого боку. Прикладом цього є тематичний парк Долина Мумі-Тролів (Фінляндія, Наантлі, архіпелаг Турку). Тематичний парк оснований на оригінальному надбанні письменниці та художниці Туве Янсон, що стало складовою скандинавської культури. Головним методом музеєфікації інтелектуального та творчого надбання в межах тематичного парку є моделювання середовища. Під Мумі-world відведено цілий півострів, на якому розташовані: дім веселого сімейства мумі-тролів, жовтий дім Хемаля, льодова оселя Морр, печера Хатіфнатів та ін. Родзинкою парку є блакитна вежа – дім сімейства мумі-тролів. Усі предмети багатопверхового житла (3 поверхи) передбачені для дітей віком до 10 років. Інтер'єр домівки мумі-тролів

продуманий до дрібниць — від книг на полицях до посуду та муляжів продуктів на кухні. За межами будинку можна прогулятися територією мумі-парку разом із казковими героями мумі-тролями, котрі радісно обіймаються й контактують з відвідувачами. Серед інших родзинок парку: двопалубний корабель мумі-тата, лабіринт, летючий корабель, підводний човен, лабіринт із рожевим драконом, театр, сувенірні крамниці та домашній буфет мумі-мами. Режим роботи парку сезонний: влітку парк працює постійно, а взимку — лише тиждень у лютому (*Страна Муми-троллей; Парк Мумми-троллей в Наантли*). Тематичний парк «Долина Мумі-тролів» є перехідною формою між парком на основі історико-культурної спадщини та ідеєю моделювання казкового середовища. З одного боку, тематичний парк базується на літературному надбанні, що стало складовою національної спадщини шведів, а з іншого — на ідеї занурення дітей у середовище казки та світ улюблених фантастичних героїв. Музеефікація казкового середовища має певні особливості. Головна відповідність творчому доробку становить оригінальну концепцію музейно-туристичного продукту.

Концепція демонстрації різноманітних історико-культурних епох, подій чи періодів передбачає занурення відвідувачів до середовища шляхом «подорожі в часі», що визначає нові підходи щодо подачі музейної інформації. Цей принцип утілює Парк Юрського періоду Дінополіс (Теруель, Іспанія) — *Parque tematico Dinopolis*. Ідея його створення — підвищення туристичної привабливості провінції на основі наявної палеонтологічної спадщини. Концепція парку передбачає подорож «машиною часу» в доісторичну епоху динозаврів з метою популяризації палеонтології. Дінополіс являє собою культурний, науковий та рекреаційний комплекс, який складається з парку Дінополіс, відкритого у 2001 р. в столиці Теруель, та 6 музеїв в інших містах і провінціях. Територія музею — 3 тис. м², що являє інтерактивне середовище з унікальними майданчиками та інсталяціями, дослідницькими лабораторіями й іграми для відвідувачів усіх вікових категорій (*Тематический парк Динополис — Parque tematico Dinopolis*).

Експурсія парком розпочинається на спеціальному вагончику, за вікнами якого змінюються геологічні епохи. Навчальний атракціон «Остання хвилина» наочно демонструє, як і чому вимерли динозаври. Подорож «Рікою часу» ознайомлює відвідувачів з появою *Homo sapiens* (*Любовь и динозавры*). Окрім цього, на території парку розташований найбільший у Європі музей палеонтології, 3Д кінотеатр, 4Д атракціон — сафари на джипі, що рухається через ліс з динозаврами, які намагаються його наздогнати. У музеї також діє справжня наукова лабораторія, де вчені здійснюють наукові дослідження. Кожен відвідувач має вільний

доступ до лабораторії, де може спостерігати за роботою палеонтологів (*Тематический парк Динополіс — Parque tematico Dinopolis*).

Здобутки наукових досліджень публікуються на офіційному сайті музею у відповідному розділі (*Territorio dinopolis*). Загальна сума інвестицій, направлених на створення парку 35 млн песо. Про популярність проекту свідчить такий факт: щорічно музей відвідують понад 2 млн осіб (*Тематический парк Динополіс — Parque tematico Dinopolis*).

Дінополіс демонструє те, що тематичний парк може бути повноцінним музейним закладом, який реалізує наукову, експозиційну, колекційну, освітню роботу.

Одним із найяскравіших прикладів музеєфікації нереального середовища є тематичний парк «Чарівний світ Гаррі Поттера» (*Wizarding World of Harry Potter*), відкритий у 2010 р. (Орlando, штат Флориди, США). Відвідувачам парку пропонують не лише зануритися в атмосферу школи магії та чародійства Гогвортс, а й стати безпосереднім учасником пригод Гаррі Поттера. Подорож «Чарівним світом Гаррі Поттера» в парку Island of Adventure розпочинається з потягу «Гогвортс-експрес», що прямує до селища Гогсмід — єдиного села, у якому все населення — чарівники). На території парку можна відвідати школу магії та чародійства Гогвортс, роздивитися магичні артефакти в кабінеті Албуса Дамблдора, поспілкуватися з картинами, які говорять, прогулятися стежками Забороненого лісу, вивчити околиці селища Гогсмід тощо. У 2014 р. власники парку відкрили нову локацію — Алея Діагон, що є доповненням до тематичної зони «Чарівний світ Гаррі Поттера» в парку Universal's Islands of Adventure. Тут працюють усі магазини, що згадуються в книзі. Дістатися з однієї зони (селища Гогсмід) до іншої (Алеї Діагон) можна лише поїздом «Гогвортс-експрес» (Klaric, 2012; *Волшебный мир Гарри Поттера в Орlando; The Wizarding World of Harry Potter™ Exclusive Vacation Package*).

Висновки. Аналізуючи вищенаведене, слід зазначити, що тематичні парки — одна з популярних моделей середовищних музеїв. Музеєфікація реального та нереального (казкового/фантастичного) середовища на базі тематичних парків можлива в разі використання методів моделювання та реконструкції. Музейна комунікація через п'ять чуттєвих каналів (зір, слух, нюх, дотик, смак) робить «тематичний парк» інноваційною моделлю, на відміну від інших музейних закладів, які застосовують лише вербальну та візуальну комунікації. На основі аналізу феномену тематичних парків, здатних музеєфікувати нереальне (казкове/фантастичне) середовище, обґрунтовано перегляд концепції «середовищних музеїв» та розроблення нової класифікації.

Світовий досвід створення тематичних парків, їхня популярність, яка зростає з кожним роком, дозволяє переоцінити роль тематичних парків як унікального музейно-туристичного продукту, що може успішно функціонувати в Україні.

Перспективами подальших досліджень є вивчення найактуальніших тем та ідей, на основі яких можна засновувати тематичні парки в Україні; набуття й аналіз досвіду впровадження новітніх технологій у роботу вітчизняної музейної галузі під час проектування експозиційного середовища; розширення спектра послуг музейної галузі України; дослідження в галузі музейного менеджменту та маркетингу в процесі побудови середовищних тематичних парків як музейно-туристичних продуктів.

Список посилань

- Александрова, А. Ю. и Сединкина, О. Н. (2013). *Тематические парки мира*. Москва: КНО – РУС.
- Волшебный мир Гарри Поттера в Орландо*. Взято из <http://hellotraveler.ru/ssha/interesno-znat/volshebnyj-mir-garri-pottera-v-orlando/>
- Каулен, М. Е. (2012). *Музеефикация историко-культурного наследия России*. Москва: Этерна.
- Любовь и динозавры*. Взято из http://www.2hispania.ru/teruel_dinopolis/
- Парк Мумми-троллей в Наантли*. Взято из <http://e-finland.ru/rest/children/park-mumi-trolleyi-v-naantali.html>
- Пациенко, С. А. *Парки развлечений: мировая практика*. Взято из <http://docplayer.ru/25792703-Parki-razvlecheniy-mirovaya-praktika.html>
- Страна Муми-троллей*. Взято из https://www.votpusk.ru/country/dostoprим_info.asp?ID=282
- Тематический парк Динополис – Parque tematico Dinopolis*. Взято из <http://ruspain.net/maps/places/fun/tematicheskii-park-dinopolis-parque-tematico-dinopolis.html>
- Тематический парк «Никко Эдо-мура»*. Взято из <http://tourjapan.ru/sights/tematicheskii-park-nikko-edo-mura>
- Этический кодекс ИКОМ для музеев*. Взято из http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/publications/code_russia2013.pdf
- Dridea, C. and Strutzen, G. *Theme Park – The Main Concept Of Tourism Industry Development*. Retrieved from <http://steconomice.uoradea.ro/anale/volume/2008/v2-economy-and-business-administration/113.pdf>
- Kelly, T. *Theme Park Development Costs: Initial Investment Cost Per First Year Attendee – A Historic Benchmarking Study*. Retrieved from http://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1072&context=gradconf_hospitality
- Klaric, S. (2012). *Narrative Brought to Life: The Wizarding World of Harry Potter*. Retrieved from <http://ir.lib.uwo.ca/etd/573>
- Territorio dinopolis*. Retrieved from <http://www.dinopolis.com/>

The Wizarding World of Harry Potter™ Exclusive Vacation Package. Retrieved from <https://www.universalorlando.com/web/en/us/tickets-packages/vacation-packages/the-wizarding-world-of-harry-potter-exclusive/index.html>

References

- Aleksandrova, A. Yu. and Sedinkina, O. N. (2013). *Theme parks of the world*. Moscow: KNO – RUS. [In Russian].
- The magic world of Harry Potter in Orlando*. Retrieved from <http://hellotraveler.ru/ssha/interesno-znat/volshebnyj-mir-garri-pottera-v-orlando/> [In Russian].
- Kaulen, M. E. (2012). *Museumfication of historical and cultural heritage of Russia*. Moscow: Eterna. [In Russian].
- Love and dinosaurs*. Retrieved from http://www.2hispania.ru/teruel_dinopolis/ [In Russian].
- Mummy Trolley Park in Naantli*. Retrieved from <http://e-finland.ru/rest/children/park-mumi-trolleyi-v-naantali.html> [In Russian].
- Patsiyenko, S. A. *Amusement parks: world practice*. Retrieved from <http://docplayer.ru/25792703-Parki-razvlecheniy-mirovaya-praktika.html> [In Russian].
- Country of the Moomins*. Retrieved from https://www.votpusk.ru/country/dostoprим_info.asp?ID=282 [In Russian].
- Theme park Dinopolis - Parque tematico Dinopolis*. Retrieved from <http://ruspain.net/maps/places/fun/tematicheskii-park-dinopolis-parque-tematico-dinopolis.html> [In Russian].
- Theme park «Nikko Edo-mura»*. Retrieved from <http://tourjapan.ru/sights/tematicheskii-park-nikko-edo-mura> [In Russian].
- Ethical code of ICOM for museums*. Retrieved from http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/publications/code_russia2013.pdf. [In Russian].
- Dridea, C. R., & Strutzen G. *Theme park – the main concept of tourism industry development*. Retrieved from <http://steconomice.uoradea.ro/anale/volume/2008/v2-economy-and-business-administration/113.pdf> [In English].
- Kelly T. *Theme Park Development Costs: Initial Investment Cost Per First Year Attendee, A Historic Benchmarking Study*. Retrieved from http://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1072&context=grad_conf_hospitality [In English].
- Klaric, S. (2012). *Narrative Brought to Life: The Wizarding World of Harry Potter*. Retrieved from <http://ir.lib.uwo.ca/etd/573> [In English].
- Territorio dinopolis*. Retrieved from <http://www.dinopolis.com/> [In English].
- The Wizarding World of Harry Potter™ Exclusive Vacation Package*. Retrieved from <https://www.universalorlando.com/web/en/us/tickets-packages/vacation-packages/the-wizarding-world-of-harry-potter-exclusive/index.html> [In English].

Надійшла до редколегії 02.03.2018 р.