

Marek Pisarski

ŚWIATOWY PRZEMYSŁ PARKÓW TEMATYCZNYCH

1. Przemysł parków tematycznych na świecie

Od lat 80. XX w. przemysł parków tematycznych stał się ogólnosiwiatowym fenomenem, obejmującym zarówno wielkie ikony, takie jak parki Disneya i Universal Studio, jak i małe regionalne parki, które spotkać można prawie w każdym zakątku świata.

Za narodziny nowoczesnego parku tematycznego uznaje się najczęściej datę powstania pierwszego Parku Disneya w Kalifornii w Anaheim w 1955 r. Należy jednak pamiętać, że trzy lata wcześniej otwarto Efteling w Holandii, oparty na baśniach i legendach.

Początki tego biznesu przypadają na przełom XVII i XVIII w., kiedy to zaczynały powstawać w Europie ogrody z funkcją rozrywkową. Do dziś przetrwało Tivoli, założone pierwotnie jako ogród podmiejski. Obecnie mieści się w granicach Kopenhagi. Najstarszym parkiem rozrywki w Europie, jaki przetrwał do naszych czasów jest jednak Królewski Park Bakken pod Kopenhagą (Dania). Jego początki sięgają XVI w.

2. Czym jest park tematyczny?

Park tematyczny jest wyjątkowym miejscem zawierającym jeden lub więcej obszarów tematycznych. Zwykle stanowi go przestrzeń zamknięta, o funkcji rekreacyjnej, z kontrolowanym, limitowanym dostępem. Opłata za bilet daje dostęp do wszystkich atrakcji, znajdujących na danym obszarze, z wyjątkiem automatów i urządzeń niestanowiących głównych atrakcji. Na terenie takiego parku powinno się znajdować wystarczająco dużo atrakcji, aby rodzina mogła spędzić tam od 5 do 7 godzin.

Poza urządzeniami rozrywkowymi w parkach organizowane są specjalne wydarzenia, bezpłatne dla publiczności, z udziałem aktorów, komików, tancerzy itp. Park powinien zapewniać najwyższy możliwy poziom obsługi klienta. Zazwyczaj inwestycja w urządzenia i dekoracje jest bardzo wysokonakładowa.

3. Klasyfikacje parków tematycznych

Współcześnie na świecie istnieje bardzo wiele różnorodnych odmian parków tematycznych. W celu uporządkowania mnogości obiektów można dokonać ich klasyfikacji chociażby według kryterium tematycznego i zasięgu oddziaływania.

Ze względu na tematykę wyróżniamy następujące parki:

Przygodowe:

- podeksycytowanie i akcja,
- strach,
- tajemniczość,
- przesiadki z dreszczykiem,

Nowoczesne:

- postęp w technice,
- odkrycia,
- badanie nauki i techniki,
- lasery,
- roboty,
- laboratoria naukowe,
- *science fiction*,

Międzynarodowe:

- smaki świata,
- wioski międzynarodowe,
- repliki miniatur,
- malownicze miejsca,
- światowe ekspozycje,

Natura:

- zwierzęta,
- pokazy kwiatów,
- ogrody,

- krajobrazy,
- życie podwodne,
- cuda przyrody,
- oceany,
- flora i fauna,

Fantastyka:

- animacja,
- charaktery z kreskówek,
- place zabaw dla dzieci,
- bajki,
- magia,
- fikcja,
- mity i legendy,

Historia i kultura:

- autochtoni,
- dziedzictwo narodowe,
- gorączka złota,

Film:

- amerykańskie kino Dzikiego Zachodu,
- komedia,
- *show biznes*,
- pokazy kaskaderskie.

Ze względu na zasięg oddziaływania i skalę wyróżniamy:

Megaparki – zaprojektowane jako docelowa atrakcja turystyczna. Mają przyciągnąć odwiedzających z dużej lub średniej odległości. Przykładem są parki Disneya i Universal Studio. Najczęściej posiadają ponad 50 atrakcji. Odwiedza je ponad 5 mln osób rocznie.

Parki regionalne – zaprojektowane są tak, aby turyści spędzali w nich kilka godzin. Zasięg oddziaływania od 100 do 200 km. Przykładem są parki Six Flags i Sea World. Mają najczęściej od 35 do 50 atrakcji. Odwiedza je od 1,5 mln do 3,5 mln osób rocznie.

Parki lokalne – są odwiedzane wyłącznie przez mieszkańców pobliskich miast. Przykładem są Enchanted Kingdom na Filipinach i Isla Magica w Europie. Mają najczęściej od 25 do 35 atrakcji. Przyciągają od 750 tys. do 1,5 mln odwiedzających rocznie.

Potocznie często używa się zamiennie określenia park tematyczny i park atrakcji, a najbardziej ogólną formą nazewnictwa jest park roz-

rywki. Należy jednak pamiętać, że nie każdy park rozrywki musi być parkiem tematycznym.

4. Parki tematyczne w liczbach

Światowym liderem w biznesie parków rozrywki są Stany Zjednoczone. Jest tam ponad 400 tego typu obiektów. Największe inwestycje przemysłu rekreacyjnego w ostatnim czasie powstały jednak w Azji.

W 2006 r. parki rozrywki w USA odwiedziło 335 mln osób, które ponad 1,5 mld razy korzystały z przejazdów na tamtejszych urządzeniach. Parki rozrywki i atrakcje w Stanach Zjednoczonych przyniosły w 2006 r. dochód 11,5 mld dolarów, co daje każdego roku zatrudnienie blisko 500 tys. pracowników sezonowych. Według badań IAAPA, w ostatnim roku parki rozrywki odwiedziło 28% pytanym Amerykanów. Połowa badanych przyznała, że zamierza odwiedzić park rozrywki w następnym roku.

W Europie jest blisko 300 parków rozrywki. W 2003 r. 10 najsłynniejszych europejskich parków tematycznych odwiedziło 40 mln osób.

Z 15 najczęściej odwiedzanych parków rozrywki na świecie cztery mieszczą się w Azji, jeden w Europie, a pozostałych 10 w Stanach Zjednoczonych (tab. 1).

Najpopularniejszym parkiem rozrywki na świecie w 2006 r. było Magiczne Królestwo Walta Disneya na Florydzie w USA, z kolei najczęściej odwiedzanym parkiem poza USA był Disneyland w Tokio. Parki Disneya (USA, Japonia, Hongkong, Francja) są w skali świata absolutnymi liderami. Odwiedza je rocznie ponad 100 mln ludzi.

Największym zagłębiem parków i atrakcji tematycznych jest rejon Orlando, gdzie znajdują się m.in. parki Disneya (Animal Kingdom, Epcot, MGM Studio i Magic Kingdom), dwa parki Universal Studio (Studios i Islands of Adventure) oraz wiele innych, mniej znanych.

Najciekawszym nowym projektem na świecie w przemyśle parków rozrywki jest obszar zagospodarowania Dubaju, tzw. Dubailand z 45 megaatrakcjami i 200 mniejszymi. Jest on realizowany od kilku lat i będzie powstawać przez kolejnych kilkanaście. Składa się z sześciu głównych obszarów tematycznych (nazwy w wersji oryginalnej):

1. *Attractions and Experience World* (13,9 km²),
2. *Themed Leisure and Vacation World* (29,7 km²),

3. *Eco-Tourism World* (130 km²),
4. *Sports and Outdoor World* (32,9 km²),
5. *Downtown* (1,8 km²),
6. *Retail and Entertainment World* (4,0 km²).

Tabela 1. Najpopularniejsze parki tematyczne świata w 2007 r.

Park, lokalizacja, kraj	Frekwencja
Magic Kingdom w Walt Disney World, Lake Buena Vista, Floryda, USA	17 060 000
Disneyland, Anaheim, Kalifornia, USA	14 870 000
Tokyo Disneyland, Tokio, Japonia	13 906 000
Tokyo Disneysea, Tokio, Japonia	12 413 000
Disneyland Paris, Marne-La-Vallee, Francja	12 000 000
Epcot w Walt Disney World, Lake Buena Vista, Floryda, USA	10 930 000
Disney's Hollywood Studios w Walt Disney World, Lake Buena Vista, Floryda, USA	9 510 000
Disney's Animal Kingdom w Walt Disney World, Lake Buena Vista, Floryda, USA	9 490 000
Universal Studios Japan, Osaka, Japonia	8 713 000
Everland, Kyonggi-Do, Południowa Korea	7 200 000
Universal Studios w Universal Orlando, Floryda, USA	6 200 000
Seaworld Florida, Orlando, Floryda, USA	5 800 000
Disney's California Adventure, Anaheim, Kalifornia, USA	5 680 000
Pleasure Beach, Blackpool, Wielka Brytania	5 500 000
Islands of Adventure w Universal Orlando, Floryda, USA	5 430 000
Ocean Park, Hong Kong, Chiny	4 920 000
Hakkeijima Sea Paradise, Jokohama, Japonia	4 770 000
Universal Studios Hollywood, Universal City, Kalifornia, USA	4 700 000
Busch Gardens Tampa Bay, Tampa Bay, Floryda, USA	4 400 000
Sewaorld California, San Diego, Kalifornia, USA	4 260 000
Hong Kong Disneyland, Hongkong, Chiny	4 150 000
Tivoli Gardens, Kopenhaga, Dania	4 110 000
Europa-Park, Rust, Niemcy	4 000 000
Nagashima Spa Land, Kuwana, Japonia	3 910 000
Port Aventura, Salou, Hiszpania	3 700 000

Źródło: TEA and Economic Research Associates (ERA).

Frekwencja w parkach rozrywki. Europejczycy są w natarciu. To jeden z głównych wniosków płynących z Raportu Frekwencji w Atrakcjach w 2007 r. Przygotowały go: Economics Research Associates (ERA) – wiodąca międzynarodowa firma konsultingowa, przeprowadzająca ekonomiczne analizy rynku rozrywki i czasu wolnego oraz Themed Entertainment Association (TEA) – stowarzyszenie skupiające twórców rozrywki i specjalistów z 39 krajów.

Wprowadzane ulepszenia i nowe nabytki spowodowały wzrost liczby zwiedzających parki sieci Merlin Entertainments i Parques Reunidos i tym samym skok w górę na liście najlepszych światowych operatorów. Największy wzrost odnotował Merlin, który za sprawą doskonałej strategii rozwoju i pozyskiwania nowych nabytków przejął grupy Lego i Tussauds (do której należał m.in. brytyjski park Alton Towers). Ten drugi zakup przyniósł grupie ponad 14 mln sprzedanych biletów i pomógł Merlinowi w porównaniu z rokiem 2006 podwoić liczbę gości we wszystkich swoich atrakcjach do 32,1 mln. Mimo iż firmie nadal daleko do lidera rynku – Disneya i jego 116,5 mln gości, grupa Merlin jest obecnie drugim największym operatorem na świecie (tab. 2).

Tabela 2. Największe grupy operatorów parków tematycznych i rozrywki na świecie w 2007 r.

Nazwa grupy	Frekwencja (w mln widzów)
Walt Disney Attractions	116,5
Merlin Entertainment Group	32,1
Universal Studios Recreation Group	26,4
Six Flags Inc.	24,9
Busch Entertainment	22,3
Cedar Fair Entertainment Company	22,1
Parques Reunidos	12,0
Compagnie Des Alpes (Grevin)	9,6
Herschend Family Entertainment	8,9
Everland	8,6

Źródło: TEA and Economic Research Associates (ERA).

Tylko jeszcze jedna grupa wykazała wzrost akcji na liście – Parques Reunidos. Odnotowała ona 30% wzrost liczby zwiedzających, z 9,2 mln

w 2006 r. do 12 mln (tab. 2). Udało się tego dokonać dzięki połączeniu liczby gości w już posiadanych obiektach i nowych nabytkach.

Większość największych operatorów odnotowała wzrost frekwencji w 2007 r. W parkach głównych grup nastąpił podobny 4% wzrost w porównaniu ze wskaźnikami z 2006 r. Wszystkie parki odwiedziło w 2007 r. 187,6 mln gości, co oznacza 0,5% wzrost w porównaniu z rokiem poprzednim.

Podczas gdy grupy Disney, Universal i Busch odnotowały 3–5% wzrost liczby odwiedzin w 2007 r., Six Flags nie przestaje zmagać się z wyzwaniami. Grupa odnotowała 12% spadek liczby odwiedzin, ale jej dochody wzrosły w porównaniu z 2006 r. Ten przypadek pokazuje, że poziom liczby odwiedzin nie jest jedyną miarą sukcesu. Jakkolwiek, niedawne ogłoszenie o obniżeniu cen w parkach grupy Six Flags, świadczy o poszukiwaniu sposobu na zwiększenie liczby odwiedzin w 2008 r. w obliczu pogarszającej się sytuacji ekonomicznej USA.

Spadki i wzrosty frekwencji. Wśród najlepszych światowych parków rozrywki prym wiedzie Magic Kingdom w Orlando, gdzie w 2007 r. odnotowano 2,5% wzrost frekwencji do 17 mln gości. Oznacza to, że park ten odwiedziło o 2,3 mln więcej osób niż kolejny na liście Disneyland w Kalifornii. 10 najpopularniejszych parków zachowało swe pozycje sprzed roku, a wszystkie, poza południowokoreańskim Everlandem, zanotowały zwiększenie frekwencji.

Najbardziej dramatyczna zmiana nastąpiła w obrębie Hongkongu, gdzie Ocean Park i Hong Kong Disneyland zamieniły się miejscami. Dochody Ocean Parku nie przestają się zwiększać i prawie 5 mln gości w 2007 r. oznacza 12% wzrost w porównaniu z rokiem ubiegłym. Dla kontrastu Hong Kong Disneyland w ciągu roku stracił aż jedną czwartą zwiedzających (ponad 1 mln), osiągając w 2007 r. 4,2 mln odwiedzających.

Europa w natarciu. W rankingu 25 najchętniej odwiedzanych w roku 2007 parków tematycznych na świecie znalazło się pięć atrakcji z kontynentu europejskiego: francuski Disneyland Park, Pleasure Beach z Blackpool w Wielkiej Brytanii, duńskie Tivoli Gardens, niemiecki Europa-Park i – po raz pierwszy – hiszpański Port Aventura (tab. 3). Jakkolwiek Port Aventura odnotował wzrost frekwencji w 2007 r., to na listę dostał się kosztem południowokoreańskiego Lotte World, zamkniętego na początku roku na czas generalnego remontu. W sumie euro-

pejskie parki odnotowały ponad 3% wzrost i odwiedziło je prawie 61 mln gości.

Tabela 3. Najpopularniejsze parki tematyczne i rozrywki w Europie w 2007 r.

Park, lokalizacja, kraj	Frekwencja	Zmiana (w %)
Disneyland Paris, Marne-La-Vallee, Francja	12 000 000	+13,1
Pleasure Beach, Blackpool, Wielka Brytania	5 500 000	-8,3
Tivoli Gardens, Kopenhaga, Dania	4 110 000	-6,5
Europa Park, Rust, Niemcy	4 000 000	+1,3
Port Aventura, Salou, Hiszpania	3 700 000	+5,7
De Efteling, Kaatsheuvel, Holandia	3 200 000	0,0
Gardaland, Castelnovo del Garda, Włochy	3 100 000	0,0
Liseberg, Göteborg, Szwecja	3 050 000	+3,4
Bakken, Kopenhaga, Dania	2 700 000	0,0
Walt Disney Studios, Marne-La-Vallee, Francja	2 500 000	+13,6
Alton Towers, Staffordshire, Wielka Brytania	2 400 000	0,0
Phantasialand, Bruhl, Niemcy	1 900 000	0,0
Thorpe Park, Surrey, Wielka Brytania	1 700 000	0,0
Mirabilandia, Savio, Włochy	1 700 000	0,0
Legoland Windsor, Windsor, Wielka Brytania	1 650 000	+11,5
Parc Asterix, Plailly, Francja	1 620 000	-4,7
Legoland Billund, Billund, Dania	1 610 000	+10,3
Futuroscope, Poitiers, Francja	1 600 000	+6,7
Parque de Atracciones, Madryt, Hiszpania	1 500 000	0,0
Heide Park, Soltau, Niemcy	1 400 000	+16,7

Źródło: TEA and Economic Research Associates (ERA).

Disneyland Paris pozostaje najpopularniejszym europejskim parkiem, a obchody związane z 15. rocznicą jego powstania przyczyniły się do zwiększenia frekwencji o 13% w Disneyland Park i Walt Disney Studios. Zarówno Blackpool Pleasure Beach, jak i Tivoli Gardens straciły odwiedzających. W pierwszym przypadku winić można trudności w przewyżczeniu wyzwań, z jakimi zmaga się cały sektor wypoczynkowy. Tivoli Gardens zaś odnotowały pierwszy spadek po wielu latach szybkiego wzrostu.

Europa Park pobiła rekord przyciągając 4 mln gości, Port Aventura również może poszczycić się wzrostem zainteresowania. Większość europejskich parków w 2007 r. odnotowała ten sam poziom wpływów, bądź ich zwiększenie. Parki Legoland w Windsorze i Billund oraz Heide Park w Soltau zaliczyły imponujący, dwucyfrowy procent wzrostu, w porównaniu z rokiem ubiegłym (tab. 3).

Ekonomiczne obawy. Duże są nadzieje i oczekiwania wobec 2008 r., w związku z poważnymi inwestycjami w wielu parkach i kolejnymi transakcjami przeprowadzanymi przez wiodące grupy. Nie znaczy to jednak, że wpływ obaw ekonomicznych nie jest dotkliwy. Redukcja cen w parkach grupy Six Flags z pewnością nie pozostanie jedyną reakcją na taki stan, bo jeśli zaufanie konsumentów spadnie w ciągu lata, wycieczki do parków tematycznych będą z pewnością jednymi z pierwszych cięć kosztów.

Doświadczenie ubiegłych lat pokazuje, że w trudnych czasach spadek frekwencji w parkach rozrywki wyprzedza kryzys ekonomiczny, lecz szybciej wracają one do równowagi, gdy gospodarka się stabilizuje. Jest jasne, że zmierzamy do bardziej surowego klimatu ekonomicznego. Jak szybko on nastąpi i jak głęboki pozostawi wpływ – na pewno znajdzie swe odzwierciedlenie w wynikach frekwencyjnych parków i atrakcji na całym świecie na następne kilka lat.

Koncentracja kapitałowa w przemyśle parków. Na świecie, a zwłaszcza w Stanach Zjednoczonych, widać ogromną koncentrację wśród parków tematycznych. W 2005 r. prawie 42% wizyt w największych światowych parkach miało miejsce w parkach Disneya. Spośród 42 parków, które odnotowały ponad 2,5 mln wizyt 24 należy do wielkich korporacji (Disney, Universal Studios, Anheuser Busch, Six Flags, Cedar Fair i Paramount Parks). Co roku dochodzi do przejęć wśród dużych parków, m.in. w 2006 r. Cedar Fair przejął Paramount Parks.

Ciekawa sytuacja własnościowa ma miejsce w Europie, gdzie w ostatnich latach trwają przejęcia parków przez nowych graczy na rynku: Merlin Group, La Compagnie des Alpes i Parkos Reunidos.

Merlin Group przejął m.in. parki Legoland i grupę Tussaud, wcześniej największego operatora atrakcji w Europie, znanego m.in. z zarządzania Gabinetami Figur Woskowych. Cotes des Alps, powołany przez francuską agencję rozwoju regionalnego do skomasowania własnościowego i zarządzania stokami narciarskimi w 14 centrach narciarskich w Alpach,

dokonał spektakularnego przejęcia grupy Grevin et Cite, która wcześniej przejęła kilkanaście rodzinnych parków i innych atrakcji.

5. Znaczenie parków tematycznych

Parki stanowią rzeczywiste centra turystyki i rekreacji. Generują ruch turystyczny, którego inne atrakcje turystyczne najczęściej nie osiągają. Ich wpływ na rozwój turystyki w regionie jest dość złożony i wieloaspektowy. Parki tematyczne m.in.:

1. Wpływają na decyzje turystów co do ilości czasu, który planują spędzić w danym regionie, i nakręcają koniunkturę w innych atrakcjach znajdujących się w pobliżu.

2. Mają ogromne znaczenie ekonomiczne zarówno na etapie budowy, jak i w trakcie działalności operacyjnej. Ten efekt jest obliczalny. Przykładowo szacuje się, że w latach 1988–2001 efekt ekonomiczny Universal Studios wyniósł przeszło 51 mln dolarów.

3. Wpływają na rozwój lokalnych i regionalnych obszarów, dając pracę miejscowej ludności i wielu lokalnym firmom. Szczególnie widoczne jest to w przypadku zatrudniania młodych ludzi, co odróżnia parki od innych przedsiębiorstw.

4. Mają znaczenie społeczne, oddziałują silnie zarówno na lokalne, jak i regionalne społeczności, wprowadzając określone modele kulturowe. Silnie działają na wyobraźnię odwiedzających. Pokazują często zaginione lub zapomniane motywy kulturowe.

5. W wielu przypadkach oddziałują pozytywnie na środowisko, pełniąc funkcję ochronną dla przyrody, w stosunku do standardowego procesu urbanizacji. Mają także negatywne oddziaływanie na środowisko, tak jak większość dużych przedsięwzięć inwestycyjnych.

6. Często powodują efekt pączkowania, uzależniony od skali pierwszej inwestycji. Pierwsza inwestycja Disneya na Florydzie przyciągnęła 80 innych atrakcji wraz z otaczającymi hotelami, restauracjami, polami golfowymi i centrami handlowymi

Parki tematyczne to swoisty fenomen w globalnej gospodarce, odgrywający w niej coraz ważniejszą rolę.

Rewolucja Disneya. Wielkie zmiany w światowym przemyśle parków rozrywki rozpoczęły się wraz z powstaniem pierwszego parku Disneya

w Kalifornii w lipcu 1955 r. Historia jego fenomenalnej kariery rozpoczęła się w 1923 r., kiedy powstało Disney Brothers Studio. Walt Disney, ilustrator komiksów, wraz ze swoim bratem Royem, w 1928 r. wyprodukował film animowany o Myszce Miki, a później kolejne filmy z cyklem zabawnych postaci rysunkowych. W związku z ogromną liczbą listów od dzieci, które chciały zobaczyć na żywo swoje ulubione, animowane postaci Disney postanowił stworzyć park, w którym będzie się można dobrze bawić z bohaterami filmów.

Ostatecznie po różnych zmianach i perturbacjach park otworzono w 1955 r. w Anaheim w Kalifornii. Kilka lat później Disney, niezadowolony z utraty części zysków przez pączkujące wokół parku hotele i restauracje, w tajemnicy wykupił wielki obszar bagienny na Florydzie w Orlando i stworzył tam wielkie imperium z czterema parkami atrakcji i dwoma parkami wodnymi, hotelami oraz polami golfowymi.

Inwestycja Disneya w Orlando zmieniła oblicze całego tego rejonu. W ciągu mniej niż 50 lat powstało tam ponad 80 różnych atrakcji, 110 000 pokoi hotelowych, 4500 restauracji, 80 pól golfowych, a także 250 centrów handlowych i sklepów o znaczeniu regionalnym. Co więcej, powstało również trzecie największe w Stanach Zjednoczonych centrum kongresowe.

Zapotrzebowanie na wizyty w siedmiu największych parkach w rejonie Orlando w 2005 r. przekroczyło 60 mln. W tym samym roku liczba odwiedzających rejon Orlando wyniosła ok. 48 mln osób. Turystyka w regionie odnotowała przychody rzędu 28 mld dolarów. Prawie 200 tys. osób w rejonie Orlando pracuje w przemyśle rozrywki i towarzyszących usługach.

Równie interesujące przekształcenia nastąpiły w rejonie Paryża wraz z wybudowaniem Disneylandu. Park otworzony w 1992 r. z 43 atrakcjami, wieloma restauracjami, sklepami i widowiskami stał się główną atrakcją turystyczną Europy, z ponad 10 mln odwiedzających rocznie. Po 10 kolejnych latach koncern otworzył swój drugi park The Walt Disney Studios Park, który przyciągnął kolejne 2 mln odwiedzających. Firma zarządza również 7 hotelami, dwoma centrami kongresowymi i centrum rozrywki Disney Village. Wreszcie Walt Disney Euro Disney rozbudował swoje własne miasto Val d'Europe, wyposażone w centrum handlowe i park biznesowy.

Dzięki dynamicznemu rozwojowi Walt Disney Company stała się naj-

większą na świecie firmą w branży rozrywki z co najmniej 11 parkami rozrywki i 2 parkami wodnymi. Jest właścicielem lub współwłaścicielem ponad 40 tys. pokoi hotelowych, linii promowych, klubów wakacyjnych i zatrudnia ponad 112 tys. osób.

O sukcesie parków Disneya zdecydował *imagineering*, czyli połączenie niesamowitej wyobraźni zarówno samego Walta Disneya, jak i stworzonego przez niego zespołu rysowników, plastyków i filmowców z możliwościami realizacyjnymi inżynierów. Tak z połączenia słów *image* i *engineering* powstało unikalne słowo, które w branży automatycznie kojarzy się z parkami Disneya. W wyniku tych działań, w parkach tematycznych – najpierw tych Disneya, a później i innych – zaczęto opowiadać historie (tzw. *story telling*), tworzyć postacie charakterystyczne, nadawać style poszczególnym obiektom i całym atrakcjom, a także prowadzić badania nad rozwojem urządzeń rozrywkowych i pracować nad dalszym rozwojem poruszających się postaci tzw. *animatroników*.

Fala Disneya. Powstanie parków Disneya wywołało fale, które miały wpływ na różne segmenty przemysłu rozrywki, a także na inne sektory. Wyróżnia się ich sześć:

Pierwsza fala to fala tsunami, która zmieniła oblicze regionalnych parków najpierw w Stanach Zjednoczonych, a później na całym świecie. Zaczęły przybierać one określony temat przewodni (ang. *theming*).

Druga fala przyczyniła się do poszukiwań i badań dotyczących nowych produktów, tworzonych często na użytek targów i wystaw światowych.

Fala trzecia oznaczała proces globalizacji parków w latach 60. i 70. XX w., z wykorzystaniem doświadczeń parków ze Stanów Zjednoczonych.

Fala czwarta spowodowała rewolucję w muzeach, zaadaptowaną również do akwariów, ogrodów zoologicznych, centrów nauki i innych atrakcji typu *non-profit*.

Fala piąta wytworzyła rozwój atrakcji typu *indoor*, opartych na określonej lokalizacji, najczęściej w centrach handlowych.

Fala szósta to rewolucja spowodowana gwałtownym rozwojem gier, które wkroczyły do różnych dziedzin życia.

Każda z tych fal przyniosła ogromne przemiany i wniosła dodatkowe idee w rozwoju przemysłu rozrywki, tak że zaczęto wręcz mówić o disneyizacji tej branży.