

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



جمهوری اسلامی ایران
شورای فرهنگ عمومی کشور



مرکز رصد فرهنگی کشور



پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات
وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی

ناشر: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات

عنوان: نگاهی به پارک‌های موضوعی در جهان

کارفرما: دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور

مجری: اندیشکده شرح

ناظر اجرایی: مرکز رصد فرهنگی کشور

ناظر علمی: صابر اکبری

پژوهشگران: ابوالحسن صفریور، طاهره صفری، یوسف مولودی

صفحه‌آرایی: حسین آذری

طراح جلد: رضا زکی پور

نویت چاپ: اول. زمستان ۱۴۰۲

شمارگان: برای مخاطبان خاص

این نسخه به سفارش دبیرخانه شورای فرهنگ عمومی کشور تهیه شده است.

همه حقوق این اثر برای مرکز رصد فرهنگی کشور محفوظ است.
در صورت تخلف، پیگرد قانونی دارد.

نشانی: تهران، پایین‌تر از میدان ولی‌عصر (عج)، خیابان دمشق، شماره ۹، پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات
صندوق پستی: ۶۲۷۴ - ۱۴۱۵۵. تلفن: ۸۸۹۰۲۲۱۳. دورنگار: ۸۸۹۳۰۷۶. www.ir Kud.ir

گزارش رصد فرهنگی

(۶۲)

رصد بین الملل

(۱۰)



نگاهی به پارک‌های موضوعی در جهان

مرکز رصد فرهنگی کشور

پاییز ۱۴۰۲

فهرست مطالب

۱.....	مقدمه.....
۴.....	پیشینه.....
۵.....	۱. پارک موضوعی.....
۶.....	۲. پارک آموزشی (آموزش و سرگرمی).....
۶.....	۳. فضای آزمون فرهنگی.....
۸.....	پارک‌های فرهنگی درخور توجه.....
۹.....	روش پژوهش.....
۱۰.....	جمع‌بندی.....
۱۱.....	عروسک باری.....
۲۱.....	درباره شرکت مِتل.....
۱۳.....	دنیای باری.....
۱۵.....	قوانین و توصیه‌ها در بازدید از دنیای باری.....
۱۶.....	باربی و مصرف‌گرایی.....
۱۷.....	خانه رویایی باری.....
۱۹.....	پارک ماجراجویی مِتل.....
۲۰.....	تأثیر پارک ماجراجویی مِتل بر اقتصاد محلی.....
۲۱.....	کارکرد الگویی باری بر کودکان.....
۴۲.....	دیزنی‌لند آناهایم کالیفرنیا آمریکا.....
۲۶.....	دیزنی‌لند چیست؟.....
۲۶.....	ایده ساخت دیزنی‌لند.....
۲۷.....	تاریخچه ساخت دیزنی‌لند.....
۲۸.....	چیدمان پارک دیزنی‌لند.....
۳۰.....	خیابان اصلی، ایالات متحده آمریکا.....
۳۲.....	سرزمین ماجراجویی.....
۳۵.....	سرزمین مرزی.....
۳۷.....	سرزمین فانتزی.....
۳۸.....	سرزمین فردا.....
۴۰.....	پارک ماجراجویی دیزنی کالیفرنیا.....
۴۹.....	مراکز اقامتی و هتل‌ها در دیزنی‌لند.....
۵۲.....	غذاهای خاص و معروف در دیزنی‌لند.....

۵۵.....	مخاطبین دیزنی لند.....
۵۵.....	کشورهایی که دیزنی لند دارند.....
۵۶.....	دیزنی لندهای معروف جهان.....
۵۶.....	آناهایم در کالیفرنیا.....
۵۶.....	دنیای والت دیزنی در فلوریدا.....
۵۷.....	پارک دیزنی پاریس.....
۵۷.....	دیزنی لند توکیو.....
۵۷.....	پارک دیزنی هنگ کنگ.....
۵۸.....	پارک دیزنی شانگهای چین.....
۵۸.....	آولانی در هاوایی.....
۵۸.....	وسایل جذاب خریدنی از دیزنی لند.....
۹۵.....	ساختار اجتماعی در دیزنی لند.....
۶۰.....	کارمند یا بازیگر در دیزنی لند.....
۶۱.....	کلمه ممنوع در دیزنی لند.....
۶۲.....	زبان زرگری کارمندان دیزنی لند.....
۶۲.....	تیم امنیتی دیزنی لند.....
۶۴.....	موارد جالب درباره دیزنی لند.....
۴۶.....	تمیزترین سرزمین در دیزنی لند.....
۶۴.....	درآمد سالانه در دیزنی لند.....
۶۵.....	کوه ماترهورن در دیزنی لند.....
۶۵.....	جمجمه واقعی در دیزنی لند.....
۶۶.....	هیچ کس در دیزنی لند نمی میرد.....
۷۶.....	کیدزانيا.....
۶۷.....	مفهوم کیدزانيا.....
۶۹.....	تاریخچه شهر مشاغل کیدزانيا.....
۷۰.....	کیدزانيا؛ یک شهر کامل.....
۷۱.....	کیدزانيا و اقتصاد.....
۷۲.....	پول در شهر بازی کیدزانيا.....
۷۳.....	فرهنگ در کیدزانيا.....
۳۷.....	پرچم ملی در کیدزانيا.....
۳۷.....	مهر ملی کیدزانيا.....
۷۵.....	شخصیت‌ها در کیدزانيا.....
۷۶.....	روزهای ملی در کیدزانيا.....
۷۶.....	هنر در کیدزانيا.....
۷۸.....	چشم انداز کیدزانيا.....
۷۸.....	یادگیری در کیدزانيا.....

۷۹.....	یادگیری تجربی
۸۱.....	یادگیری از طریق ایفای نقش
۸۲.....	حوزه‌های یادگیری
۸۶.....	مدل کسب‌وکار مجموعه کیدز انیا
۸۸.....	قوانین و مقررات شهر بازی کیدز انیا
۸۹.....	مینیا تورک
۸۹.....	مینیا تورک استانبول
۷۹.....	امکانات مینیا تورک
۷۹.....	استفاده از راهنمای صوتی
۹۸.....	سالن آمفی تئاتر بزرگ
۸۹.....	مرکز فروش صنایع دستی و سوغاتی
۹۹.....	رستوران و کافه
۹۹.....	دسترسی راحت برای افراد معلول
۱۰۰.....	موزه‌های مینیا تورک پارک استانبول
۱۰۰.....	موزه ظفر
۱۰۱.....	موزه کریستال و شیشه
۱۰۲.....	مدل مینی استادیوم
۱۰۲.....	قطار مسافرتی مینیا توری
۳۰۱.....	درخت جادویی قصه گو
۱۰۳.....	پارک هزارتو و زمین شطرنج
۱۰۴.....	عکاس عثمانی مینیا تورک
۵۰۱.....	پارک پرورو و سنگاپور
۱۰۶.....	پرورو و پینگوئن کوچک
۹۰۱.....	بازی‌های کودکان
۹۰۱.....	مکانی برای برگزاری جشن تولد
۱۱۰.....	کافه مخصوص کودکان
۱۱۱.....	سایر فعالیت‌های پارک پرورو و سنگاپور
۱۱۱.....	کلاس‌های متنوع آموزشی برای کودکان
۱۱۱.....	جُنگ‌های شاد برای کودکان و خانواده
۱۱۲.....	فروشگاه اسباب‌بازی برای کودکان
۲۱۱.....	جشن ملی در پارک پرورو
۱۱۴.....	هدف پرورو پارک
۱۱۴.....	جمع‌بندی
۱۲۶.....	فهرست منابع

فهرست تصاویر

- تصویر ۱: عروسک‌های باری ۱۲
- تصویر ۲: خانه باری ۱۳
- تصویر ۳: بخش‌هایی از دنیای باری ۱۴
- تصویر ۴: عکس برداری در دنیای باری ۱۵
- تصویر ۵: اتاق لباس باری در دنیای باری ۱۶
- تصویر ۶: تنوع ماشین باری ۱۷
- تصویر ۷: بخش‌هایی از خانه رویایی باری ۱۸
- تصویر ۷: ترن هوایی با طراحی جمجمه ۲۰
- تصویر ۹: عروسک‌های مختلف باری ۲۱
- تصویر ۱۰: بازی با عروسک باری ۲۲
- تصویر ۱۱: شمایی از باری ۲۳
- تصویر ۱۲: دیزنی‌لند: رویاها را در شادترین مکان روی زمین تماشا کنید. ۲۴
- تصویر ۱۳: نمایی از دیزنی‌لند آناهیم کالیفرنیا ۲۵
- تصویر ۱۴: چیدمان پارک دیزنی‌لند ۲۸
- تصویر ۱۵: بخش‌های مختلف دیزنی‌لند ۲۹
- تصویر ۱۶: خیابان اصلی، ایالات متحده آمریکا ۳۰
- تصویر ۱۷: کالسکه‌های دیزنی‌لند ۳۱
- تصویر ۱۸: قطار دیزنی‌لند ۳۲
- تصویر ۱۹: خیابان اصلی آمریکا و خوردروهای کلاسیک ۳۲
- تصویر ۲۰: سرزمین ماجراجویی ۳۳
- تصویر ۲۱: تفریح در سرزمین ماجراجویی ۳۴
- تصویر ۲۲: قایق چوبی مارک تواین ۳۶
- تصویر ۲۳: سالن نعل اسب طلایی ۳۶
- تصویر ۲۴: سرزمین فانتزی ۳۷
- تصویر ۲۵: قلعه زیبای خفته ۳۸
- تصویر ۲۶: سرزمین فردا ۳۸
- تصویر ۲۷: ترن هو فضایی ۳۹
- تصویر ۲۸: توره‌های ستاره ۳۹
- تصویر ۲۹: استرو اوربیتر ۴۰
- تصویر ۳۰: پارک ماجراجویی دیزنی کالیفرنیا ۴۱
- تصویر ۳۱: خیابان بوثنا ویستا ۴۱
- تصویر ۳۲: کارگاه جادوگران ۴۲
- تصویر ۳۳: میکی مجیک فلایر ۴۳
- تصویر ۳۴: گفت‌وگوی لاک‌پشتی با کراش ۴۴
- تصویر ۳۵: بخش‌هایی از منطقه گریلی ۴۴
- تصویر ۳۶: باغ‌های بهشت ۴۵

- تصویر ۳۷: سرزمین ماشین‌ها..... ۴۵
- تصویر ۳۸: اسکله پیکسار..... ۴۶
- تصویر ۳۹: منطقه انتقام‌جویان..... ۴۷
- تصویر ۴۰: نقشه دیزنی‌لند و دیزنی کالیفرنیا ادونچر..... ۴۸
- تصویر ۴۱: مراکز اقامتی و هتل‌ها در دیزنی‌لند..... ۴۹
- تصویر ۴۲: هتل دیزنی‌لند..... ۵۰
- تصویر ۴۳: تخت‌خواب‌های موزیکال هتل دیزنی‌لند..... ۵۰
- تصویر ۴۴: هتل گراند کالیفرنیا و اسپا..... ۵۱
- تصویر ۴۵: هتل پارادایس دیزنی..... ۵۲
- تصویر ۴۶: دسر دل ویپ..... ۵۲
- تصویر ۴۷: ساندویچ مونت کریستو..... ۵۳
- تصویر ۴۸: دسر بیکنتس..... ۵۳
- تصویر ۴۹: دسر چوروس..... ۵۴
- تصویر ۵۰: کورن داگ..... ۵۴
- تصویر ۵۱: دیزنی‌لند..... ۵۵
- تصویر ۵۲: کشورهایی که دیزنی‌لند دارند..... ۵۶
- تصویر ۵۳: وسایل جذاب خریدنی دیزنی‌لند..... ۵۹
- تصویر ۵۴: کارکنان دیزنی‌لند..... ۶۰
- تصویر ۵۵: بازیگران دیزنی‌لند..... ۶۱
- تصویر ۵۶: میکی ماوس..... ۶۲
- تصویر ۵۷: تیم امنیتی دیزنی‌لند..... ۶۳
- تصویر ۵۸: کوه ماترهورن..... ۶۵
- تصویر ۵۹: اتاق جواهرات..... ۶۶
- تصویر ۶۰: بخش‌هایی از کیدزانیای..... ۶۸
- تصویر ۶۱: مراکز فعال کیدزانیای..... ۶۹
- تصویر ۶۲: مراکز کیدزانیای که به‌زودی افتتاح می‌شوند..... ۷۰
- تصویر ۶۳: کیدزانیای..... ۷۰
- تصویر ۶۴: نمونه نقشه شهری کیدزانیای در آمریکا و قطر..... ۷۱
- تصویر ۶۵: پول در شهربازی کیدزانیای..... ۷۲
- تصویر ۶۶: شخصیت‌های کیدزانیای..... ۷۵
- تصویر ۶۷: جشن تعطیلات ملی در کیدزانیای..... ۷۶
- تصویر ۶۸: هنر در کیدزانیای..... ۷۷
- تصویر ۶۹: کلاس آموزشی در کیدزانیای..... ۷۹
- تصویر ۷۰: کارگاه‌های آموزشی در کیدزانیای..... ۸۰
- تصویر ۷۱: کودکان در کیدزانیای..... ۸۱
- تصویر ۷۲: یادگیری از طریق ایفای نقش در کیدزانیای..... ۸۲
- تصویر ۷۳: دستبند امنیتی در کیدزانیای..... ۸۴
- تصویر ۷۴: نمایی از کیدزانیای..... ۸۵
- تصویر ۷۵: کسب‌وکار در کیدزانیای..... ۸۷

- تصویر ۷۶: تبلیغ جشن در کیدز انیا ۸۹
- تصویر ۷۷: پارک مینیاتورک استامبول ۹۰
- تصویر ۷۸: نماهایی از مینیاتورک ۹۱
- تصویر ۷۹: چند ماکت در مینیاتورک ۹۱
- تصویر ۸۰: پارک مینیاتوری تبریز ۹۲
- تصویر ۸۱: نماهایی از پارک مینیاتورک ۹۲
- تصویر ۸۲: نمای کلی مینیاتورک ۹۳
- تصویر ۸۳: فرودگاه آتاتورک در مینیاتورک ۹۴
- تصویر ۸۴: مسجد سلطان احمد در مینیاتورک ۹۵
- تصویر ۸۵: برج ساعت در مینیاتورک ۹۶
- تصویر ۸۶: معبد مینیاتوری الهه باروری آرتامیس ۹۶
- تصویر ۸۷: مسجد الاقصی در مینیاتورک ۹۷
- تصویر ۸۸: سالن آمفی تئاتر مینیاتورک ۹۸
- تصویر ۸۹: فروش صنایع دستی ۹۹
- تصویر ۹۰: دسترسی افراد معلول در مینیاتورک ۱۰۰
- تصویر ۹۱: موزه ظفر ۱۰۱
- تصویر ۹۲: موزه کریستال ۱۰۱
- تصویر ۹۳: مینی استادیوم ۱۰۲
- تصویر ۹۴: قطار مینیاتوری ۱۰۲
- تصویر ۹۵: درخت جادویی قصه گو ۱۰۳
- تصویر ۹۶: پارک هزارتو و زمین شطرنج ۱۰۳
- تصویر ۹۷: عکاسی در مینیاتورک ۱۰۴
- تصویر ۹۸: تبلیغات مینیاتورک ۱۰۴
- تصویر ۹۹: پارک پورورو سنگاپور ۱۰۶
- تصویر ۱۰۰: نقشه بازی در پارک پورورو ۱۰۹
- تصویر ۱۰۱: مکان برگزاری جشن تولد ۱۱۰
- تصویر ۱۰۲: کافه لویی با منوی مخصوص برای کودکان ۱۱۰
- تصویر ۱۰۳: یک کلاس آموزشی در پارک پورورو ۱۱۱
- تصویر ۱۰۴: یک جنگ شادی در پارک پورورو ۱۱۱
- تصویر ۱۰۵: فروشگاه اسباب بازی پورورو ۱۱۲
- تصویر ۱۰۶: تبلیغات جشن ملی پورورو ۱۱۳
- تصویر ۱۰۷: جوراب ضدلغزش ۱۱۳
- تصویر ۱۰۸: هدف پارک پورورو ۱۱۴



مقدمه

امروزه فرهنگ و صنایع خلاق و فرهنگی یکی از مؤلفه‌های اصلی توسعه اقتصادی در هر کشور است. محتوای فرهنگی (و سرگرمی) نیز در یکی از متنوع‌ترین اشکال خود، یعنی پارک‌های موضوعی و تفریحی ظاهر می‌شود. این پارک‌ها به‌عنوان حافظان گنجینه‌های ملی، مولد ارزش‌های اقتصادی و پل‌سازان در منظر فرهنگی همیشه در حال تحول هستند. آن‌ها گواهی بر این واقعیت هستند که فرهنگ فقط یک کالا نیست، بلکه قلب و روح جوامع است که ما را در سراسر مرزها به هم متصل می‌کند و آینده جهان را شکل می‌دهد. پارک موضوعی^۱ نوعی از پارک تفریحی یا شهربازی^۲ است که ساختارها و جاذبه‌های خود را حول یک موضوع مرکزی^۳ قرار می‌دهد و اغلب دارای مناطق متعدد با موضوعات مختلف است. برخلاف نمایشگاه‌ها و کارناوال‌های موقت و سیار، این فضاها فرهنگی و اقتصادی ثابت‌اند و برای کارکرد طولانی‌مدت ساخته شده‌اند. این پارک‌ها در مقایسه با پارک‌های معمول و زمین‌های بازی شهری

-
1. Theme park
 2. Amusement park
 3. Central theme

پیچیده‌ترند و معمولاً جاذبه‌هایی را برای گروه‌های سنی مختلف ارائه می‌کنند. درحالی‌که پارک‌های تفریحی اغلب دارای مناطق موضوعی هستند، پارک‌های موضوعی تمرکز سنگین‌تری با مضامین پیچیده‌تری دارند که حول یک موضوع خاص یا گروهی از موضوعات می‌چرخند. پارک‌های موضوعی با محوریت فرهنگ یا پارک‌های فرهنگی، از مهم‌ترین بخش‌های فضای سبز شهرهاست که نقش بسزایی در بهبود کیفیت زندگی افراد و حفظ فرهنگ و تاریخ جامعه دارند. این پارک‌ها با ارائه فضاهایی مناسب برای تفریح، آموزش و ترویج هنر و علم به ارتقای سطح فرهنگی و اجتماعی جامعه کمک می‌کنند.

در گزارش حاضر، به دنیایی می‌پردازیم که در آن سرگرمی با فرهنگ و آموزش با تخیل روبه‌رو می‌شود و این دنیایی است که با اهداف فرهنگی و تجاری و حتی سیاسی ساخته می‌شود. همچنین کارکردهای پارک‌های موضوعی، پارک‌های آموزشی و محیط‌های آزمون فرهنگی از دریچه پنج نمونه شایسته توجه بررسی می‌شود که عبارت است از: خانه رؤیایی باری، دیزنی لند، کیدزانیای پارک پرورو و پارک مینیاتورک؛ هر کدام از این پارک‌ها با هدف و رویکرد مفهومی خاص خود، سفری متمایز را برای بازدیدکنندگان ارائه می‌کنند و دیدگاه‌های آن‌ها را شکل می‌دهد و بر هویت‌ها تأثیر می‌گذارند. از سرزمین‌های مسحورکننده دیزنی لند گرفته تا نقش‌آفرینی آموزشی در کیدزانیای این پارک‌ها به‌عنوان دنیای کوچکی از ارزش‌ها، باورها و آرزوهای یک جامعه عمل می‌کنند. بنابراین این پارک‌ها بیش از فضاهایی برای سرگرمی‌اند. این مکان‌ها کاتالیزورهایی برای تأثیر فرهنگی و اقتصادی‌اند و مرزهای بین تجارت و فرهنگ را محو می‌کنند. این پارک‌ها از آنجاکه با بسیاری از موضوعات و بحث‌های سیاسی اجتماعی و فرهنگی مرتبط‌اند، ارزش مطالعه بیشتری دارند. آن‌ها چارچوبی برجسته برای تجزیه و تحلیل طیف گسترده‌ای از موضوعات مانند سیاست، هویت، اخلاق،

نمایش فرهنگی، الگوسازی، گردشگری، میراث فرهنگی، کالاسازی و دوگانگی‌های مدرن مانند شکاف طبیعت‌فرهنگ ارائه می‌دهند.

این پارک‌ها مستلزم سرمایه‌گذاری‌های عظیم اقتصادی، فیزیکی و حمایتی توسط نهادهای دولتی و غیردولتی بوده‌اند. در این گزارش بررسی می‌شود که چگونه تجاری‌سازی بخش‌های فرهنگی، زمانی که به‌صورت استراتژیک انجام شود، می‌تواند در خدمت اهداف فرهنگی و اقتصادی باشد و هویت ملی و بین‌المللی را تقویت کند. البته چالش‌های جدی در میان است: اقتصاد دانش و فرهنگ ما باید قوی و بین‌المللی باشد، محصولات فرهنگی ما باید قوی و در سطحی جهانی عرضه شوند تا قدرت رقابت با اسطوره‌های انیمیشنی که بر فرهنگ جهانی هژمونی دارند را داشته باشند و پرورش فرهنگ بومی از طریق نوآوری امری نهادینه باشد. در این گزارش سعی می‌شود به این چالش‌ها و همچنین به فرصت‌ها نگرسته شود.

صنایع فرهنگی و خلاق و از جمله پارک‌های موضوعی (که ترکیبی چندمنظوره از خدمات فرهنگی و سرگرمی را ارائه می‌کنند) با ظرفیت تأثیرگذاری بر سلاقی، رفتارها و آرمان‌های کودکان و نوجوانان بر هویت نسل‌های آینده اثرگذارند. در این دنیای پارک‌های فرهنگی، نوآوری برگ برنده است و استفاده مؤثر از آن به‌عنوان ابزاری برای توانمندسازی فرهنگی و اقتصادی ملت‌هاست. فعالان هنری و فرهنگی با بهره‌گیری از پتانسیل فناوری‌های مدرن می‌توانند نه تنها کالا و خدمات، بلکه مفاهیم غنی فرهنگ ایرانی و اسلامی را صادر کنند. به‌همین دلیل است که این گزارش تصویری از پارک‌های فرهنگی را به‌عنوان چیزی فراتر از مکان‌های تفریحی ترسیم می‌کند. پارک‌های موضوعی می‌توانند یکی از عناصر استراتژی فرهنگی و اقتصادی کشور باشند، به‌گونه‌ای که نه تنها میراث فرهنگی و تمدنی و ارزشی ما حفظ و اشاعه شود، بلکه آورده‌های مادی این عناصر فرهنگی می‌تواند اقتصاد فرهنگ و هنر کشور را شکوفاتر سازد.

پیشینه

از ویژگی اساسی پارک‌های فرهنگی، میان‌رشته‌ای بودن آن است. ما در این مطالعه با نبود بحث مبتنی بر تئوری و فقدان هرگونه دستورات عمل عمل‌گرایانه و مطالعات جامعه‌شناسانه برای تعریف پارک‌های فرهنگی مواجه بودیم. اولین واقعیت در خورتوجه هنگام پرداختن به موضوع پارک‌های فرهنگی، کمبود مطالب و انتشارات دانشگاهی و سازمانی درباره پارک‌های فرهنگی است. یکی از عواملی که تا حدی باعث بی‌توجهی به این مقوله می‌شود، ماهیت پویای پارک‌های فرهنگی است. پارک‌های فرهنگی باید به‌عنوان فرآیندهای دائماً در حال تکامل در نظر گرفته شوند (Delanda 2004).

در قرن بیستم و بیست‌ویکم، جهان شاهد یک تغییر عمیق در پویایی فرهنگی بود. دیگر برای جوامع کافی نبود که صرفاً میراث خود را حفظ کنند. آن‌ها باید آن را به نمایش بگذارند، آن را تطبیق دهند و به صحنه جهانی صادر کنند. عوامل متعددی موجب ایجاد این تغییر می‌شوند:

جهانی شدن: با بیشتر شدن ارتباط بین جهان، فرهنگ‌ها با سرعتی بی‌سابقه شروع به درهم‌آمیختن کردند. این امر منجر به احساس ضرورت در حفظ و ارتقای هویت فرهنگی بومی در مواجهه با فرهنگ همگن جهانی شد.

رشد اقتصادی: کشورها پتانسیل اقتصادی میراث فرهنگی خود را شناسایی کردند. صنایع فرهنگی از جمله سرگرمی و گردشگری، محرک‌های مهم رشد اقتصادی شدند.

ضرورت آموزشی: آموزش فراتر از محیط‌های کلاس درس سنتی تکامل یافته است. نیاز روزافزونی به محیط‌های یادگیری تجربی به وجود آمد که بتواند کودکان و بزرگسالان را به‌طور یکسان درگیر آموزش کند. یکی از مشهودترین نتایج این تغییر فرهنگی، تبدیل پارک‌های تفریحی به چیزی بسیار عمیق‌تر یعنی پارک‌های فرهنگی بود. این تکامل از مدل شهرسازی سنتی الهام گرفته شده است که عناصر پارک‌های زینتی و باغ‌وحش را با تمرکز بر ترکیب فرهنگ، آموزش و هویت است. در اینجا

ما به بررسی پارک‌های فرهنگی با تقسیم‌بندی آن‌ها به پارک موضوعی، پارک‌های آموزشی و فضای آزمون فرهنگی^۱ می‌پردازیم.

۱. پارک موضوعی^۲

پارک موضوعی یک مقصد سرگرمی همه‌جانبه است که حول یک موضوع یا مفهوم مرکزی طراحی شده است. معمولاً دارای انواع جاذبه‌ها، سواری‌ها، نمایش‌ها و تجربه‌هایی است که با موضوع انتخابی همسو هستند. پارک‌های موضوعی به دلیل ایجاد محیطی بسیار غوطه‌ور و خارق‌العاده برای بازدیدکنندگان شناخته می‌شوند.

اجزای پارک موضوعی

● سرزمین‌های مضمون: بخش‌های تقسیم‌شده پارک که هرکدام موضوع خاص خود را دارند (مثلاً سرزمین فانتزی، سرزمین ماجراجویی و...).

● جاذبه‌ها: ترکیبی از وسایل سواری و ترن هوایی و نمایش‌هایی که با مضمون مطابقت دارند.

● شخصیت‌ها: شخصیت‌های محبوب مرتبط با موضوع مضمون پارک آنجا حضور دارند.

● کالا: سوغاتی‌ها و محصولات که بسته‌بندی یا شکل مرتبط با مضمون پارک دارند.

● غذاخوری و کافه: رستوران‌ها و غذاخوری‌هایی که غذای متناسب با موضوع یا شخصیت‌های مضمون را ارائه می‌دهند.

● سرگرمی: نمایش‌های زنده و رژه‌ها و اجراهای مرتبط انجام می‌شود.

● طراحی همه‌جانبه: مضمون و محوطه‌سازی و معماری پیچیده برای این پارک‌ها انجام می‌شود.

۱. در بازرگانی فرهنگی به مکان و فضای نمایشگاهی اطلاق می‌شود که در آن محصولات و خدمات فرهنگی محور نظارت می‌شود و در یک محیط کنترل‌شده در دسترس مخاطبان واقعی قرار می‌گیرد تا ذائقه مخاطب شناسایی شود و به سمت بازاریابی برود.

۲. پارک آموزشی^۱ (آموزش و سرگرمی)

پارک آموزشی یک مفهوم ترکیبی است که عناصر آموزشی و سرگرمی را ترکیب می‌کند. هدف آن ارائه تجربیات سرگرم‌کننده و آموزشی به بازدیدکنندگان است. این پارک‌ها اغلب دارای نمایشگاه‌ها، فعالیت‌ها و نمایش‌های تعاملی هستند که یادگیری را از طریق تعامل ترویج می‌کنند.

اجزای پارک آموزشی

- نمایشگاه‌های تعاملی: نمایش‌های عملی و نمایشگاه‌هایی که محتوای آموزشی را منتقل می‌کنند.
- جاذبه‌های یادگیری: سواری‌های آموزشی، شبیه‌سازی‌ها و تجربیات که یادگیری را آسان می‌کنند.
- کارگاه‌ها: کارگاه‌ها و فعالیت‌های تعاملی برای شرکت بازدیدکنندگان برگزار می‌شود.
- نمایش‌های سرگرمی: اجراهای زنده که مضامین آموزشی دارند.
- شخصیت‌های آموزشی: شخصیت‌های مرتبط با محتوای آموزشی در این پارک‌ها وجود دارد.
- منابع آموزشی: اینجا منابع آموزشی به همراه بازی در دسترس است.
- مناطق بازی: مناطقی که در آن بازی‌های آموزشی و شبیه‌سازی در دسترس هستند.

۳. فضای آزمون فرهنگی

در زمینه بازرگانی فرهنگی، فضای آزمون فرهنگی یک فضای نمایشگاهی کنترل شده است که در آن محصولات و خدمات فرهنگی محور به‌منظور سنجش ترجیحات و گرایش‌های مخاطبان به مخاطبان واقعی نمایش داده می‌شود. این به‌عنوان یک محل آزمایش برای کالاهای فرهنگی و استراتژی‌های بازاریابی عمل می‌کند.

اجزای فضای آزمون فرهنگی

- مناطق نمایش: فضاهایی برای نمایش محصولات و خدمات فرهنگی تدارک دیده شده است.
 - تعامل با مخاطب: فرصتهایی برای بازدیدکنندگان برای تعامل و ارائه بازخورد دربارهٔ پیشنهادهای وجود دارد.
 - تحقیقات بازار: مکانیسم‌هایی برای جمع‌آوری اولویت‌های مخاطب طراحی شده است.
 - آزمون محصول: قابلیت بازار محصولات فرهنگی جدید آزمایش می‌شود.
 - نمایش‌های تجاری: کالا به شیوه‌ای جذاب و قابل فروش ارائه می‌شود.
 - ابتکارات بازاریابی: استراتژی‌هایی برای ترویج و جذب بازدیدکنندگان به کار گرفته می‌شود.
 - تحلیل روندها: واکنش‌ها و ترجیحات مخاطبان برای شکل دادن به پیشنهادهای فرهنگی آینده تجزیه و تحلیل می‌شود.
- جدول ۱: مقایسهٔ پارک موضوعی با پارک آموزشی

عناصر پارک‌ها	پارک‌های آموزشی	پارک‌های موضوعی
موضوع و تم	آموزش محور: تأکید بر ارائهٔ اطلاعات و یادگیری	تفریح محور: تمرکز بر سرگرمی و تجربهٔ تفریحی بر پایهٔ تم یا ایده برای ارائهٔ تجربهٔ عمیق و سرگرم‌کننده
هدف اولیه	آموزش و سرگرمی	سرگرمی
تمرکز اصلی	یادگیری تعاملی	تجربهٔ غنی از موضوع پارک
مخاطب هدف	کودک و نوجوانان	همهٔ گروه سنی و خانواده
نمایشگاه‌ها	نمایشگاه‌ها: جهت ارائهٔ دقیق اطلاعات و تاریخچه	نمایشگاه‌ها: جهت نشان دادن جذابیت‌های مرتبط با موضوع پارک
آثار هنری	آثار هنری: برگزاری نمایش‌ها و فعالیت‌های هنری برای جلب توجه به جوانب آموزشی	آثار هنری: برگزاری فعالیت‌های هنری جهت جلب توجه و سرگرمی

عناصر پارک‌ها	پارک‌های آموزشی	پارک‌های موضوعی
کارگاه‌ها و فعالیت آموزشی	کارگاه‌های عملی: جهت افزایش مهارت‌ها و تجربه عملی سمینارها و کنفرانس‌ها: جهت ارتقای دانش بازدیدکنندگان	کارگاه‌های عملی: جهت ارتقای تجربه تفریحی سمینارها و کنفرانس‌ها: به‌ندرت و معمولاً مرتبط با موضوعات سرگرمی
فضاهای تفریحی و ورزشی	فضاهای باز: جهت استراحت و تفریح در محیط آموزشی تجهیزات ورزشی: جهت ارتباط سلامت و تفریح در محیط آموزشی	فضاهای باز: جهت سرگرمی و لذت بردن از فضا تجهیزات ورزشی: به‌عنوان بخشی از تفریح
تکنولوژی و تجهیزات هوشمند	استفاده از فناوری: برای ارتقای تجربه آموزشی	استفاده از فناوری: برای افزایش سرگرمی و تجربه تفریحی
فضاهای آموزشی	کلاس‌های مطالعه: فضاهای مطالعه تخصصی جهت یادگیری از منابع متنوع	کلاس‌های مطالعه: ممکن است وجود داشته باشد؛ اما معمولاً به‌عنوان جزئی از تجربه تفریحی

این جدول مقایسه‌ای تفاوت‌ها و اشتراکات کلیدی بین پارک‌های موضوعی و پارک‌های آموزشی از نظر هدف، مخاطبان، اجزا، مناطق تمرکز و غیره را نشان می‌دهد. هر محیطی کارکرد منحصر به فردی دارد؛ از ارائه سرگرمی گرفته تا ترویج آموزش، تسهیل تجارت فرهنگی و آزمایش بازار. نکته مهم آن است که پارک‌های موضوعی و پارک‌های آموزشی در کنار اهداف اولیه خود، محیط آزمون فرهنگی هم محسوب می‌شود و نمی‌توان این نقش مهم را در پارک‌های موضوعی و پارک‌های فرهنگی نادیده گرفت.

پارک‌های فرهنگی در خورتوجه

برای نشان دادن این دگرگونی، پنج پارک فرهنگی در خورتوجه که مظهر این پارادایم جدید هستند را مورد بررسی قرار داده‌ایم:

خانه رویایی باربی: مکانی برای تجربهٔ برند باربی^۱، بازدیدکنندگان را در دنیای باربی غرق می‌کند و فعالیت‌های تعاملی ارائه می‌دهد که بازدیدکنندگان با سبک زندگی برند آشنا و ارتباط برقرار می‌کنند.

پارک دیزنی‌لند:^۲ پارک دیزنی‌لند در کالیفرنیا اولین مدل پارک موضوعی این کمپانی است و دنیای فانتزی فراگیر را براساس فیلم‌ها و شخصیت‌های دیزنی خلق می‌کند.

کیدز انیا: یک پارک آموزشی با قوانین و فرهنگ و زبان خاص که نقش‌آفرینی در مشاغل مختلف را در فضای شهری کوچک‌شده در اختیار کودکان قرار می‌دهد و به آن‌ها اجازه می‌دهد تا حرفه‌های مختلف را در یک شهر مینیاتوری کشف و تجربه کنند.

پرورو^۳ پارک: این پارک که حول شخصیت انیمیشن پنگوئن کره جنوبی به‌نام پرورو متمرکز شده است، تجربیات شخصیت‌محور را برای کودکان ارائه می‌دهد و تعامل با پرورو و دوستانش را تقویت می‌کند.

پارک مینیاتورک:^۴ این پارک کپی‌های مینیاتوری از مکان‌های دیدنی معروف را به نمایش می‌گذارد و به‌عنوان یک مرکز آموزشی و سرگرمی عمل می‌کند که یادگیری دربارهٔ معماری و فرهنگ و تاریخ را ترویج می‌کند.

روش پژوهش

این پژوهش یک کار کتابخانه‌ای است. منابع اصلی؛ مقالات مجلات معتبر، کتاب‌ها و سایت‌های رسمی پارک‌های مورد مطالعه بوده است. از آنجایی که اکثر پارک‌های فرهنگی، اطلاعات خود را منتشر نمی‌کنند یا به‌صورت محدود و محلی منتشر می‌کنند، برخی از اطلاعات بازیابی شده از طریق وبسایت‌های معتبر مانند: انجمن بین‌المللی

1. Barbi

2. Disneyland

3. Pororo

4. Miniaturk park

۵. قدیمی‌ترین پارک مینیاتوری دنیا بکنسکات در انگلستان است. بعدها Madurodam در هلند افتتاح شد.

پارک‌های سرگرمی و جاذبه^۱، استاتیستا^۲ و بروشورهای دیجیتال، نقشه‌ها و نظرات و تجربیات گردشگران پارک‌ها هستند. علاوه‌براین، با توجه به تنوع و حجم زیاد مطالب بعد از جمع‌آوری داده‌های هر پارک، جلساتی با گروه مطالعاتی جهت مشورت و انتخاب مطالب صورت می‌گرفت

جمع‌بندی

در دوره جدید، که فرهنگ به‌عنوان یکی از محرک‌های اصلی رشد اقتصادی جوامع است، پارک‌های فرهنگی به‌عنوان «مکان میراث»^۳ شناخته می‌شوند و مفهوم «میراث سرزمینی»^۴ یا منظر فرهنگی را دربرمی‌گیرند. پارک‌های فرهنگی بر پایه یک مفهوم کل‌نگر از رابطه انسان با فضا اجازه می‌دهد بر دوگانگی‌های طبیعت/ فرهنگ و ملموس/ ناملموس غلبه کنند (Sabaté ۲۰۰۴b). پارک‌های فرهنگی حافظ‌گنجینه‌های ملی، تقویت هویت، مولد ارزش اقتصادی و پل‌ساز در چشم‌انداز فرهنگی همیشه در حال تحول هستند. آن‌ها به ما یادآوری می‌کنند که فرهنگ فقط یک کالا نیست. این قلب و روح جوامع است که ما را در سراسر مرزها به هم متصل می‌کند و آینده جهان را شکل می‌دهد. ظهور پارک‌های فرهنگی نشان‌دهنده فصل جدیدی در روایت مداوم تحول و انطباق فرهنگی در صحنه جهانی است.

1. IAAPA

2. www.statista.com

3. Heritage site: A "heritage site" refers to a specific location or place that is recognized and protected for its cultural, historical, or natural significance.

4. Territorial heritage



عروسک باربی

باربی یکی از اسباب‌بازی‌های معروف دنیاست که بیش از پنج دهه از ظهور آن می‌گذرد. چند دهه است که این عروسک وارد ایران شده است. با معروف شدن باربی، انواع فیلم و انیمیشن و

بازی‌هایی با نقش‌آفرینی این شخصیت ساخته شده است. باربی آن‌قدر محبوبیت پیدا کرد که عمارت رویایی آن را در مالیبو کالیفرنیا ساختند. باربی عروسکی است تغییر نژاد یافته که اسم آن از نام «باربارا» دختر کوچک مالک و رئیس کمپانی مَتِل^۱، آقای هندلر، وام گرفته شده است. باربی و کن دو شخصیت اصلی در فیلم‌ها و اسباب‌بازی باربی هستند. «کن^۲» به‌عنوان مکمل، دو سال پس از تولید اولین باربی یعنی در سال ۱۹۶۱ با لباس‌های شیک و موهای قهوه‌ای و نام برگرفته از نام پسر هندلر، رئیس کمپانی متل به بازار عرضه و روابطش با باربی مشخصاً در پنج حوزه تفریح، رفاقت، تجارت، دانشگاه و رابطه جنسی باز تولید شد. باربی نه فقط یک عروسک، بلکه یک عنصر از نظام نشانه‌شناختی تمدن غربی و یک راهنما و الگوی اندیشه و سبک زندگی مخاطب خود است. در اینجا ابتدا به معرفی شرکت سازنده عروسک باربی یعنی شرکت مَتِل^۳ و عمارت جهان باربی^۴ و خانه رویایی باربی^۵ و پارک ماجراجویی مَتِل^۶ می‌پردازیم و سپس کارکرد الگویی باربی بر کودکان را بررسی می‌کنیم.

1. Mattel company

2. Ken (doll)

3. Mattel company

4. World of Barbie

5. Barbie Dream house

6. Mattel Adventure Park



تصویر ۱: عروسک‌های باریبی

درباره شرکت متل



متل یک شرکت آمریکایی چندملیتی تولید سرگرمی و اسباب‌بازی است که هارولد ماتسون و زن و شوهر روث و الیوت هندلر در ژانویه ۱۹۴۵ در لس آنجلس تأسیس کردند. از طریق مجموعه برندهای نمادین متل، از جمله باریبی، چرخ‌های آتشین^۱، فیشر-

پرایس^۲، دختر آمریکایی^۳، توماس و دوستان^۴، اونوه^۵، اربابان جهان^۶، دبیرستان هیولاه^۷ و بزرگ^۸ مشتریان را جذب می‌کنند. محصولات متل در بیش از ۱۵۰ کشور فروخته می‌شود و در ۳۵ کشور نمایندگی دارد^۹.

1. Hot Wheels
2. Fisher-Price
3. American Girl
4. Thomas & Friends
5. UNO
6. Masters of the Universe
7. Monster High
8. MEGA
9. <https://corporate.mattel.com/about-us>

دنیای باربی



تصویر ۲: خانه باربی

دنیای باربی در سانتا مونیکا پالاس (مرکز خرید در فضای باز) در کالیفرنیا واقع شده است. دنیای باربی با همکاری شرکت متل و شرکت سرگرمی کیلبورن لایو^۱ ایجاد شده است. دنیای باربی تجربه‌ای برای تمام سنین است؛ بازی‌ها و فعالیت‌های سرگرم‌کننده و جذاب، عکس گرفتن در موقعیت‌های خانه باربی به همراه حس نوستالوژیک دوران کودکی از ویژگی‌های منحصر به فرد بازدید از دنیای باربی است. در دنیای باربی سبک زندگی و بسیاری از مشاغل باربی (به‌عنوان دانشمند، تهیه‌کننده موسیقی و فضانورد) را می‌توان مشاهده کرد. از جمله فعالیت‌های هیجان‌انگیز برای مهمانان در عمارت دنیای باربی می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

● دنیای باربی خانه‌ای است که با وسایل و تجهیزات خانه واقعی ساخته شده است.

- می‌توانید در کمپرون^۱ آن استراحت کنید.
- می‌توانید در استودیوی صورتی باری تمرین خوانندگی کنید و صدای ضبط‌شده خود را به‌عنوان یادگاری از بازدید خانه باری داشته باشید.
- عروسک‌ها و لوازم جانبی^۲ باری را که بیش از شش دهه قدمت دارند و در دوران خود باعث سرگرمی دختران دهه‌های گذشته می‌شدند را مشاهده کنید.
- با شاتل باری^۳ تجربه سفری در واقعیت مجازی بین کهکشان‌ها را خواهید داشت.
- در دنیای باری مهمانان آزادانه می‌توانند در لوکیشن‌های فانتزی باری عکس برداری کنند.



تصویر ۳: بخش‌هایی از دنیای باری

در دنیای باری، کاراکتر باری یا کن اختصاصی برای عکس گرفتن وجود ندارد؛ در واقع در دنیای باری «شما باری و کن هستید» و این دنیای شماست!

1. Camper Van

2. Accessories

3. Interstellar Airways



تصویر ۴: عکس برداری در دنیای باربی

قوانین و توصیه‌ها در بازدید از دنیای باربی

- توصیه می‌شود که در مدت زمان ذکر شده در بلیت خود حضور داشته باشید. انواع خاصی از بلیت‌ها انعطاف‌پذیری کاملی را برای زمان ورود در یک روز معین ارائه می‌دهند.
- به دلیل ظرفیت محدود و محدودیت‌های مسیر تخلیه اضطراری، با کالسکه‌ها مجاز به بازدید از دنیای باربی نیستید. پارکینگ مناسب کالسکه خارج از ورودی اصلی در دسترس است. همچنین لطفاً از آوردن هرگونه کیف، کوله‌پشتی، کیسه پوشک یا کریر بزرگ به دنیای باربی خودداری کنید.
- دنیای باربی قانون^۱ آی‌دی‌آی^۲ را رعایت می‌کند و در ورودی طبقه اول، رمپ ویلچر به طبقه نمایشگاه و آسانسور برای دسترسی به طبقه

1. The Americans with Disabilities Act (ADA) prohibits discrimination against people with disabilities in several areas, including employment, transportation, public accommodations, communications and access to state and local government' programs and services.

2. ADA

دوم وجود دارد. بسیاری از فضاهای تعاملی دنیای باربی با صندلی چرخ‌دار در دسترس هستند، به استثنای برخی مناطق از جمله سرسره و استخر توپ که برای افراد دارای معلولیت توصیه نمی‌شود.

● در دنیای باربی برای لباس پوشیدن قوانینی وجود دارد. لباس مناسب از جمله پوشیدن کفش و پیراهن. دنیای باربی یک محیط خانواده‌محور است. کیلبورن این حق را برای خود محفوظ می‌دارد که از پذیرش افرادی که لباس نامناسب بپوشند و باعث ناراحتی سایر بازدیدکنندگان شوند، خودداری نماید. لباس‌هایی که برای دنیای باربی مناسب نیستند و ممکن است منجر به امتناع از پذیرش شوند شامل موارد زیر می‌شود:

– پوشاک با مضامین ناپسند، از جمله کلمات یا گرافیک ناپسند؛

– لباس‌های بیش‌ازحد پاره (لباس‌هایی که قسمت‌های زیادی از بدن را که ممکن است برای محیط خانوادگی نامناسب باشد در معرض دید قرار می‌دهد)^۲.

باربی و مصرف‌گرایی



تصویر ۵: اتاق لباس باربی در دنیای باربی

1. Dress code

2. <https://www.theworldofbarbie.com/>



تصویر ۶: تنوع ماشین باری

خانه رویایی باری

خانه رویایی باری در مالیبو، کالیفرنیا (KABC) قرار دارد. در این خانه اکسسوری‌های مورد علاقه باری وجود دارد و در دسترس است. این مجموعه سه طبقه است که شبیه به صحنه‌های عمارت باری در فیلم باری برادران وارنر است^۱. عمارت رویایی باری شامل یک زمین رقص، یک سرسره صورتی بزرگ و یک استخر شنای وسیع است که دارای حروف شناور با املاي "KEN" است. طرفداران باری می‌توانند بدون پرداخت هزینه در عمارت رویایی که در Airbnb ذکر شده را بازدید کنند. خانه رویایی باری در مالیبو را نمی‌توان به عنوان یک تم پارک در نظر گرفت. این عمارت صورتی یک خانه واقعی است که به مناسبت ۶۰ سالگی عروسک باری تزئین و بازسازی شده بود و برای بازدید برای عموم قرار گرفت. ساختمان سه طبقه باری و کن توجه هر فردی که خاطره‌ای با عروسک یا فیلم باری دارد را به خود جلب می‌کند. این عمارت از بخش‌های مختلفی با امکانات کافی برای تفریح و سرگرمی ساخته شده است، یک سرسره از

1. Barbie2023

طبقه دوم ساختمان تعبیه شده است که از آن می‌توان به داخل استخر شیرجه زد. سازنده‌های این خانه امکاناتی برای ورزش‌های بسکتبال، شنا، بدن‌سازی و اسکیت در نظر گرفته‌اند. این عمارت به‌عنوان یک تم پارک عمل نمی‌کند و معمولاً از طریق تورهای ویژه یا رویدادهای خصوصی بازدید می‌شود.



تصویر ۷: بخش‌هایی از خانه رویایی باربی

پارک ماجراجویی متل



پارک ماجراجویی متل یک پارک موضوعی در حال ساخت در گلندیل، آریزونا، است. پارک ماجراجویی متل پارک موضوعی ۹ هکتاری

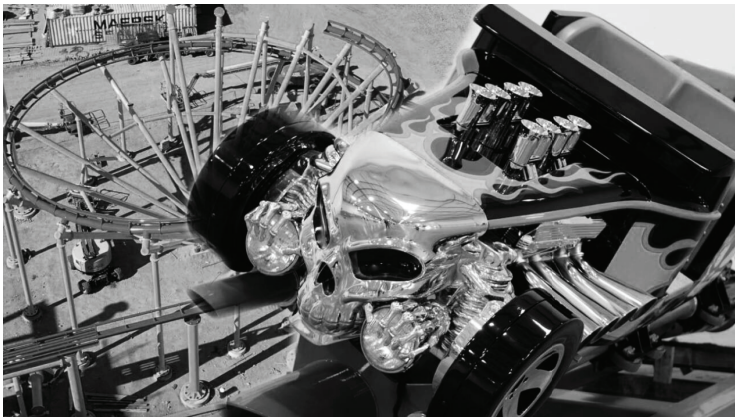
با جاذبه‌هایی است که برخی از محبوب‌ترین اسباب‌بازی‌های این شرکت را در خود جای داده است. این پارک وعده داده که به تمام موارد مورد علاقه کمپانی متل، از جمله باربی، چرخ‌های آتشین، توماس و دوستان جان ببخشد. پارک ماجراجویی متل در سال ۲۰۲۴ افتتاح می‌شود و هنوز جزئیات دقیقی از آن منتشر نشده است. پارک ماجراجویی متل که درست در جنوب استادیوم استیت فارم^۱ در گلندیل در VAI Resort افتتاح می‌شود و اولین شهربازی^۲ با دو فضای داخلی سرپوشیده و فضای باز در ایالت خواهد بود. این مجموعه پارکی است که کاملاً با توجه به آب‌وهوای منطقه ساخته شده است و نگرانی درباره گرمای تابستان وجود ندارد، در واقع بازدید از این پارک، یک فرار شگفت‌انگیز از گرما برای خانواده‌ها به خصوص در تابستان خواهد بود؛ زیرا همه صف‌های سواری وسایل در فضای سرپوشیده است. این مجموعه ۳۶۵ روز در سال پذیرای مهمانان خواهد بود. پارک ماجراجویی متل شامل دو ترن هوایی با مضمون چرخ‌های آتشین است. سواری با موضوع چرخ‌های آتشین لرزشی^۳ که برای کودکان و بزرگسالان در تمام سنین طراحی شده است که اولین ترن هوایی با طراحی جمجمه است که از ارتفاع ۸۴ فوتی در هوا بالا

1. State Farm

2. Amusement park.

3. Hot Wheels Bone Shaker

می‌رود. در این مجموعه بازدیدکنندگان تجربه دیدار باری در مقیاس یک انسان با استفاده از فناوری هلوگرام را خواهند داشت. همچنین یک بار و رستوران باری همراه با نوشیدنی‌های صورتی و همچنین تنقلات شیرین و خوش طعم روی پشت‌بام با چشم‌انداز وسیع از مجموعه در نظر گرفته شده است.^۱



تصویر ۷: ترن هوایی با طراحی جمجمه

تأثیر پارک ماجراجویی مبتل بر اقتصاد محلی

این پروژه بیش از ۲۰۰۰ شغل را در این منطقه ایجاد می‌کند و به ارتقای بیشتر گلندیل^۲ به عنوان یک مقصد گردشگری کمک می‌کند. شهردار گلندیل می‌گوید: «ما انتظار رونق در خورتوجهی برای اقتصاد شهر پر جنب و جوش خود داریم. این توسعه به خودی خود به ایجاد بودجه برای پروژه‌های CIP [طرح بهبود سرمایه^۳] ما کمک می‌کند. این به طور مستقیم به نفع ساکنان و بازدیدکنندگان ما خواهد بود؛ زیرا گلندیل می‌تواند جاده‌ها، پارک‌ها، خدمات و غیره را بهبود بخشد.» علاوه بر این

1. <https://www.yahoo.com/August 8, 2023>

2. Glendale

3. Capital improvement plan

«صندوق سرمایه‌گذاری هنر ما را تقویت می‌کند، که کمک می‌کند یک برنامه هنری و فرهنگی قوی برای جامعه بسازیم. این مزایا فقط برای گلندیل نیست، بلکه برای شهرهای همسایه و کل منطقه است.»

کارکرد الگویی باربی بر کودکان



تصویر ۹: عروسک‌های مختلف باربی

عروسک‌ها به دلیل کارکردهای متنوع از جایگاه و اهمیت ویژه‌ای در برابر اسباب‌بازی‌های دیگر برخوردارند و می‌توان آن‌ها را به‌عنوان الگوهای مثبت و منفی ارزیابی کرد. الگوها آن شیوه‌های زندگی هستند که از صور فرهنگی منشأ می‌گیرند. افراد هنگام عمل به‌طور طبیعی با این الگوها سروکار دارند و اعمالشان با آن‌ها تطبیق می‌یابد. الگوها در حوزه تربیتی، به دلیل داشتن صفات و ویژگی‌های خاص، نقش مهمی ایفا می‌کنند و با فراخوانی عمومی برای پیروی و تبعیت از مدل و نمونه خود، افراد و جریان‌های اجتماعی را راهبری و هدایت می‌کنند. تک‌تک مردم در زندگی خود نیاز به الگو و سرمشق دارند. به همین مناسبت، قرآن کریم رسول خدا (صلی الله علیه و آله) را به‌عنوان

سرمشق و الگو برای مردم معرفی می‌کند و می‌فرماید: «در شخصیت رسول خدا (صلی الله علیه و آله) الگوی عالی برای شما وجود دارد.» عروسک قدرت تأثیرگذاری فرهنگی، تربیتی و اخلاقی دارد. کودکان به‌طور غیرمستقیم از عروسک‌های خود الگو و سرمشق می‌گیرند و از آموزه‌های نهانی آن‌ها تبعیت و پیروی می‌کنند. عروسک «باربی» در این خصوص جایگاه ویژه‌ای دارد؛ چراکه به کمک تبلیغات گسترده، به‌خوبی می‌تواند مفاهیم موردنظر طراحان خود را القا کند و انتقال دهد.



تصویر ۱۰: بازی با عروسک باربی

باربی از منظرهای مختلف به‌عنوان الگو و سرمشق به کودکان و نوجوانان تحمیل می‌شود و چون آموزگاری مهربان، دستشان را گرفته، به تعلیم‌شان می‌پردازد و به‌طور غیرآشکار به جامعه دختران پراحساس آموزش می‌دهد که مردان امروز چه انتظاری از آن‌ها دارند و به مردان نیز می‌آموزد که از زنان چه انتظاراتی باید داشته باشند. باربی نماد و سمبل فرهنگ آمریکایی تجمل‌گرا، مُدگرا و مصرف‌گراست که

تلاش می‌کند به همراه خیل عظیم لوازم‌خانگی یا انبوه سربازان خود، نوع زندگی آمریکایی را به کودکان و نوجوانان جهان تحمیل کند و مردان و زنان آینده را با فرهنگ و ارزش‌های خود تربیت کند. البته باید در نظر داشته باشیم که الگوی زندگی آمریکایی تنها با باری تبلیغ نمی‌شود، بلکه باری در این زنجیره فرهنگ‌سازی، تنها نقش یک حلقه مؤثر را بازی می‌کند. باری ابتدا با ایجاد بی‌هویتی، بی‌اعتمادی و از خود بیگانگی بنیان ارزش‌های پذیرفته‌شده کودکان و نوجوانان را فرومی‌ریزد و سپس الگوی خود را با لطایف‌الحیلی به آن‌ها تحمیل و تزریق می‌کند. ترفندهای هوشمندانه‌ای که برای ترویج و نهادینه کردن باری به کار گرفته می‌شود، بدان جهت است که الگو و مدلی که به واسطه باری ارائه می‌شود، دارای تفاوت و تضادهای اساسی با فرهنگ و ارزش‌های پذیرفته‌شده کودکان اکثر کشورهاست و این عروسک‌ها سعی در القای تفکر برتر بودن فرهنگ غربی و نرمال‌سازی مصرف‌گرایی در نسل‌های آینده دارد.



تصویر ۱۱: شمایی از باری

دیزنی‌لند آناهایم کالیفرنیا آمریکا



یکی از جاذبه‌های دیدنی کالیفرنیا، دیزنی‌لند است. دیزنی‌لند آناهایم کالیفرنیا در سال ۱۹۵۵ افتتاح شد و تنها دیزنی‌لندی محسوب می‌شود که تحت نظارت مستقیم والت دیزنی ساخته شده است. در

این دیزنی‌لند شخصیت‌های مختلف دیزنی وجود دارند و حتی تا جای ممکن مکان‌های موجود در انیمیشن‌ها هم شبیه‌سازی شده‌اند. در ورود به دیزنی‌لند با تابلویی از بازدیدکنندگان استقبال می‌شود که روی آن جمله نوشته شده است: «به همه کسانی که به این مکان شاد می‌آیند، خوش آمد می‌گوییم.» در واقع والت دیزنی می‌خواست دیزنی‌لند برابر با «خوشحالی»^۱ باشد؛ پارک دیزنی مفهوم «خوشحالی» را حول سه ایده‌ی اساسی تدوین کرد.



تصویر ۱۲: دیزنی‌لند؛ رویاها را در شادترین مکان روی زمین تماشا کنید^۲.

1. "happiness"

2. Watch Dreams Come True at the Happiest Place in Earth

او می‌خواست مهمان‌ها را در یک فانتزی سینمایی قرار دهد که با زمینه‌های مضمونی مرتبط با آن تقویت می‌شد. در آن شرایط مهمان‌ها می‌توانستند از سختی‌های زندگی روزمره شهری فرار کنند. دیزنی می‌خواست مهمانان به «کودک درون» خود توجه کنند و در تسخیر شگفتی کودکانه خود قرار بگیرند. در نهایت او می‌خواست جذابیت نوستالوژی در هر جنبه‌ای از پارک وجود داشته باشد. ایده پشت این کار این بود که بازدیدکنندگان به «کودک درون» خود تلنگری بزنند.



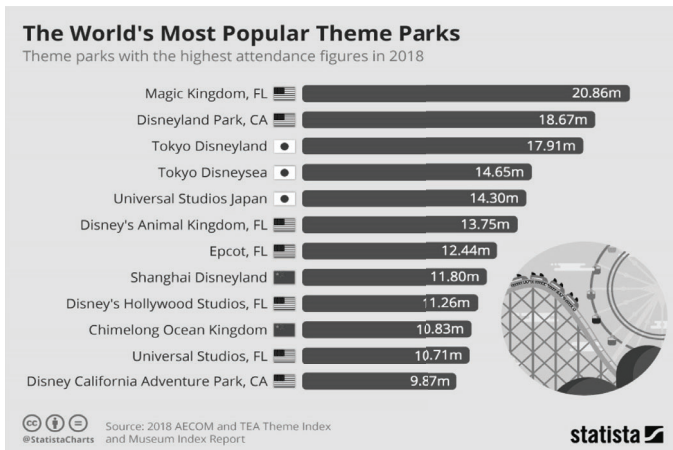
تصویر ۱۳: نمایی از دیزنی‌لند آناهایم کالیفرنیا

دیزنی‌لند بیش از هر پارک موضوعی دیگری در جهان، با ۷۵۷ میلیون بازدیدکننده از زمان افتتاح تا دسامبر ۲۰۲۱، بیشترین تعداد بازدیدکنندگان را دارد^۱. دیزنی‌لند به‌عنوان یکی از جذاب‌ترین پارک‌های موضوعی در جهان، الگوی بسیاری از پارک‌ها و شهربازی‌های مشهور در سرتاسر جهان

1. Inner-child

2. Attendance at the Disneyland theme park (Anaheim, California) from 2009 to 2021^۲. Statista. Retrieved November 17, 2022.

است. در سال ۲۰۲۲ این پارک تقریباً ۱۶/۹ میلیون بازدید داشت که آن را به دومین شهرسازی پربازدید در جهان، پس از مایک کینگ (که این پارک الهام گرفته از دیزنی لند است) در آن سال تبدیل کرد.



نمودار ۱: پربازدیدترین پارک‌های موضوعی دنیا

دیزنی لند چیست؟

دیزنی لند به پارک‌های موضوعی (تم پارک‌ها) گفته می‌شود که در آن دنیای رنگارنگ انیمیشن‌های دیزنی، وارد جهان ما می‌شود. دیزنی لند کالیفرنیا در ابتدا به نام پارک میکی موس شهرت داشت که بعدها نامش تغییر کرد. اولین کسی که دیزنی لند را ساخت، شخص والت دیزنی بود.

ایده ساخت دیزنی لند

اولین ایده ساخت این سرزمین در دهه ۱۹۴۰ جرقه خورد. دیزنی در ابتدا در نظر داشت یک جاذبه توریستی در مجاورت استودیوهای خود در برینک‌آ بسازد تا طرفداران بتوانند از آن بازدید کنند؛ اما او به‌زودی متوجه شد که این پیشنهاد برای

1. Magic Kingdom Park
2. Burbank



ایده‌های او بسیار کوچک است. بنابراین او با استخدام مؤسسه تحقیقاتی استنفورد برای انجام یک مطالعه امکان‌سنجی برای تعیین مکان مناسب برای پروژه خود، در سال ۱۹۵۳ سایتی به

مساحت ۱۶۰ هکتار (۶۵ هکتار) در نزدیکی آناهیم خریداری کرد.

ساخت‌وساز در سال ۱۹۵۴ آغاز شد و پارک طی یک رویداد مطبوعاتی تلویزیونی ویژه در شبکه تلویزیونی ABC در ۱۷ ژوئیه ۱۹۵۵ رونمایی شد. از زمان افتتاح، دیزنی‌لند دستخوش توسعه و بازسازی اساسی شده است، از جمله: افزودن میدان نیواورلئان^۱ در سال ۱۹۶۶؛ کشور خرس^۲ در ۱۹۷۲؛ میکی تون تاون^۳ در سال ۱۹۹۳؛ جنگ ستارگان^۴ در سال ۲۰۱۹ و پارک ماجراجویی دیزنی کالیفرنیا در سال ۲۰۰۱ که در محل پارکینگ اصلی دیزنی‌لند افتتاح شد.^۵

تاریخچه ساخت دیزنی‌لند

در سال ۱۹۵۴ کلنگ ساخت دیزنی‌لند به زمین خورد و پس از یک سال تأسیس شد. در این تم پارک جدید، ۱۸ قسمت بازی مختلف داشت که ۱۴ مورد از آن‌ها هنوز هم کار می‌کنند. در سال ۱۹۵۶ حدود ۵ میلیون نفر از دیزنی‌لند بازدید کردند و این جمعیت تا سال بعد دو برابر شد. به لطف خلاقیت در توسعه این سرزمین رویایی افزایش بازدیدکنندگان این جاذبه روندی مثبت داشت تا اینکه تا سال ۲۰۱۹ جمعیت کسانی که از ابتدا تا آن سال به دیزنی‌لند آمده بودند، مرز ۷۰۰ میلیون را رد کرد.

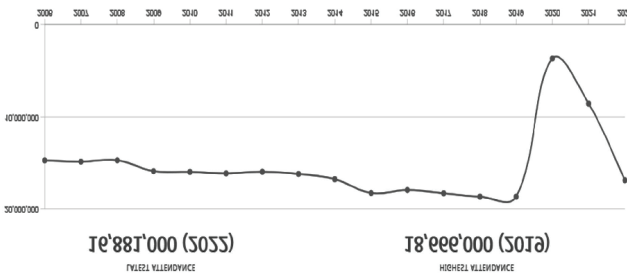
1. New Orleans Square

2. Bear Country

3. Mickey's Toontown

4. Star Wars: Galaxy's Edge

5. Savvas, George (February 7, 2017). "Star Wars-Themed Lands at Disney Parks Set to Open in 2019". Disney Parks Blog. Archived from the original on February 8, 2017. Retrieved February 7, 2017.



نمودار ۲: بازدیدکنندگان دیزنی لند کالیفرنیا

چیدمان پارک دیزنی لند



تصویر ۱۴: چیدمان پارک دیزنی لند

این مجموعه دارای بخش‌های مختلفی است که سرزمین خیال، سرزمین فردا، شهر میکی، سرزمین مرزی و سرزمین ماجرا از جمله آن‌هاست. پارک دیزنی لند از ۱۰۰ هکتار زمین موضوعی^۱ و بیش از ۱۰۰ هکتار (۴۰ هکتار آن با اضافه شدن راه‌آهن فراری میکی و مینی^۲ که در سال ۲۰۲۳ به تون تاون میکی) اشغال می‌کند. این پارک با خیابان اصلی ایالات متحده^۳، سرزمین ماجراجویی^۴،

1. Themed "lands"
2. Mickey and Minnie's Runaway Railway
3. Main Street, U.S.A.
4. Adventureland

سرزمین مرزی^۱، سرزمین عجایب^۲ و سرزمین فردا^۳ افتتاح شد و از آن زمان، میدان نیواورلئان در سال ۱۹۶۶، کشور خرس^۴ (که اکنون به‌عنوان کشور مخلوق^۵ شناخته می‌شود) در سال ۱۹۷۲ و تون تاون میکی در سال ۱۹۹۳ و جنگ ستارگان: لبه‌کهکشان در سال ۲۰۱۹ نیز به آن اضافه شده است. طراحی جاذبه‌ها و دکورهای محیطی و همچنین راه‌آهن دیزنی لند به طول ۳ فوت (۹۱۴ میلی‌متر) کمک می‌کند که پارک را دور بزنید.



تون ناون میکی



قطار دیزنی لند



میدان نیواورلئان



جنگ ستارگان

تصویر ۱۵: بخش‌های مختلف دیزنی لند

1. Frontierland
2. Fantasyland
3. Tomorrowland
4. Bear Country
5. Critter Country

چیدمان دیزنی‌لند آناهایم کالیفرنیا به چندین بخش اصلی تقسیم شده است که هرکدام دارای محتوا و تجربه‌های خاصی هستند. این بخش‌ها عبارت‌اند از:

خیابان اصلی، ایالات متحده آمریکا

– فضای واقع‌گرایانه خیابان اصلی آمریکا: با دقت بالایی طراحی شده تا شما را به دهه ۱۹۰۰ آمریکا ببرد. خیابان پر از ساختمان‌های زیبا با طراحی قدیمی، فروشگاه‌های مختلف، رستوران‌ها و محل‌های متنوع است.



تصویر ۱۶: خیابان اصلی، ایالات متحده آمریکا

«دنیای جذابی را کاوش کنید که سرشار از نوستالژی پایان قرن است.»^۱

خیابان اصلی آمریکا یکی از بخش‌های مهم و زیبای دیزنی‌لند آناهایم کالیفرنیا است. این بخش به شما تجربه یک شهر کوچک آمریکایی در دهه ۱۹۰۰ را می‌دهد و به‌عنوان ورودی اصلی پارک محسوب می‌شود. در ادامه برخی از ویژگی‌های این بخش بیان می‌شود:

– کالسکه‌های اسب^۲: شما می‌توانید تجربه سوار شدن در کالسکه‌های سنتی که با اسب‌ها رانده می‌شود را در این خیابان داشته باشید.

1. Explore a Charming World Brimming with Turn-of-the-Century Nostalgia

2. Horse-Drawn Streetcars



تصویر ۱۷: کالسکه‌های دیزنی‌لند

– سواری در ماشین‌های کلاسیک: همچنین می‌توانید با وسایل نقلیه تاریخی مانند اتومبیل‌های کلاسیک و دلچک‌ها سوار شوید.

– راه‌آهن دیزنی‌لند: این قطار آهن‌ربایی دور پارک می‌گردد و از ایستگاه خیابان اصلی آمریکا شروع می‌شود. شما می‌توانید با آن به تمامی بخش‌های پارک دسترسی داشته باشید.

● معابر و تجربه خرید: در خیابان اصلی ایالات متحده آمریکا دارای فروشگاه‌های مختلفی است که محصولات دیزنی و کالاهای یادگاری را عرضه می‌کنند. اینجا می‌توانید لباس‌ها، اسباب‌بازی‌ها، جعبه‌های موسیقی و بسیاری از کالاهای مرتبط با دیزنی را بیابید و بخرید.^۲

1. Disneyland Railroad

2. <https://disneyland.disney.go.com/destinations/disneyland/main-street-usa/>



تصویر ۱۸: قطار دیزنی لند



تصویر ۱۹: خیابان اصلی آمریکا و خوردروهای کلاسیک

سرزمین ماجراجویی^۱

^۲ «هنگام سفر در دنیایی مملو از ماجراهای عجیب و غریب و هیجان‌انگیز، به حس شگفتی خود ضربه بزنید.»

این بخش به شما امکان می‌دهد تجربه ماجراجویی در مکان‌هایی با موضوعات گوناگون مثل جنگل، جزایر استوایی و سفرهای جهانی

1. Adventure land

2. Tap into your sense of wonder as you journey through a world teeming with exotic and thrilling adventures.

را داشته باشید. این بخش تم‌ها و دکورهایی دارد که به تمام جزئیات فرهنگ‌ها و مکان‌های مختلف جهان پرداخته است.



تصویر ۲۰: سرزمین ماجراجویی

در ادامه به برخی از ویژگی‌ها و جاذبه‌های سرزمین ماجراجویی اشاره می‌شود:

● **ماجراجویی ایندیانا جونز:** این یکی از معروف‌ترین جاذبه‌های سرزمین ماجراجویی است. در این تجربه، شما با یک جست‌وجوی گنج در معبد ایندیانا جونز همراه می‌شوید و اینجا چالش‌های هیجان‌انگیزی خواهید داشت.

● **خانه درختی تارزان:** در این جاذبه، شما می‌توانید درخت بزرگ تارزان را ببینید و تجربه زندگی در میان جنگل را داشته باشید.

● **ماجراجویی در جنگل:** یک تور قایق در میان جنگل‌ها و مناظر طبیعی وحشتناک که با راهنمایی یک کاپیتان باحوصله انجام می‌شود.

1. Indiana Jones Adventure
2. Tarzan's Treehouse
3. Jungle Cruise

- این تور معمولاً با شوخی‌ها و داستان‌هایی ارائه می‌شود.
- مخفیگاه استوایی^۱: یک رستوران واقع در سرزمین ماجراجویی که می‌توانید در آن غذاهای معمولی یا ماجراجویانه را تجربه کنید.
 - اتاق تیکی طلسم‌شده^۲: یک مراسم سنتی با صحبت‌کننده‌های مصنوعی و کارکردهای صوتی که به تاریخ و هنر آواز ساموایی می‌پردازد.



تصویر ۲۱: نفریح در سرزمین ماجراجویی

1. Tropical Hideaway
2. Enchanted Tiki Room

سرزمین مرزی^۱



«در زمان یک قدم به عقب بردارید...»

سرزمین مرزی با موضوع غرب وحشی آمریکا و دوران کاوش طلای آن جذابیت بسیاری دارد. این بخش با معماری و دکوراسیونی که به دنیای قدیمی و غربی می‌پردازد، تجربه‌ای شاد و ماجراجویانه را برای بازدیدکنندگان ایجاد می‌کند. در ادامه به برخی از جاذبه‌ها و ویژگی‌های سرزمین مرزی اشاره می‌شود:

● راه‌آهن کوهستانی تندر بزرگ^۳: این یکی از معروف‌ترین جاذبه‌های سرزمین مرزی است. شما با قطارهایی سریع و هیجان‌انگیز به دوران جویندگان طلا در غرب وحشی منتقل می‌شوید. این قطار با پیچ‌وتاب‌های هیجان‌انگیز حرکت می‌کند.

● نمایشگاه مرزی تیراندازی^۴: شما می‌توانید اینجا تیراندازی با تفنگ‌های بادی سنتی را تجربه کنید.

● قایق چوبی مارک تواین^۵: یک قایق سنتی که به شما امکان می‌دهد در اطراف رودخانه‌ای مصنوعی سفر کنید و مناظر زیبا و طبیعت وحشی را تماشا کنید.

1. Frontierland

2. Take a Step Back in Time...

3. Big Thunder Mountain Railroad

4. Frontierland Shootin' Exposition -

5. Mark Twain Riverboat



تصویر ۲۲: قایق چوبی مارک تواین

- قایق‌سواری در مخفیگاه دزدان دریایی در جزیره تام سایر: شما با یک قایق به جزیره‌ای که از داستان‌های تام سایر معروف است، سفر می‌کنید و ماجراجویی‌های مختلفی را تجربه کنید.
- سالن نعل اسب طلایی^۱: رستورانی که غذا به سبک غرب قدیم سرو می‌کند.



تصویر ۲۳: سالن نعل اسب طلایی

سرزمین فانتزی^۱

«روایهای خود را آزاد کنید!...»

یک منطقه جذاب و جادویی که به واقعیت‌های دیزنی تبدیل شده است. این منطقه شامل چندین بخش مختلف با تم‌های مختلف، مانند قصر سیندرلا، پتربن^۳ و تینکربل^۴، سفیدبرفی و هفت کوتوله، آلیس در سرزمین عجایب^۵، زیبای خفته، دامبو و... است.



تصویر ۲۴: سرزمین فانتزی

شما می‌توانید در فانتزی‌لند با شخصیت‌های دیزنی از جمله میکی موس، دونالد داک و شاهزاده‌های داستان‌ها ملاقات کنید. همچنین اینجا دسته‌های مختلفی از بازی‌ها، تفریحات و آب‌نماها وجود دارد که برای خانواده‌ها و علاقه‌مندان به دنیای دیزنی بسیار جذاب است. فانتزی‌لند همچنین شامل «قلعه زیبای خفته»^۶ است که یک نماد باشکوه از دنیای دیزنی است و در آن معمولاً نمایش‌ها و مراسم ویژه برگزار می‌شود. اینجا یک جاذبه زیبا و جادویی برای بازدیدکنندگان است.

1. Fantasyland
2. Unleash Your Dreams...
3. Peter Pan's Flight
4. Tinker Bell
5. Alice in Wonderland
6. Sleeping Beauty Castle



تصویر ۲۵: قلعه زیبای خفته

سرزمین فردا^۱

تا بی نهایت و فراتر از آن حرکت کنید، با یک استاراسپیدر^۲ در کهکشان حرکت کنید و با شگفتی‌های عصر فضا روبه‌رو شوید!^۳

سرزمین فردا یک منطقه فوق‌العاده و تکنولوژیک است که تم آن به آینده و تکنولوژی متمرکز است. این منطقه در دیزنی‌لند یک تجربه فرهنگی علمی و تخیلی فراهم می‌کند.



تصویر ۲۶: سرزمین فردا

1. Tomorrow land
2. Star speeder
3. Blast off to infinity and beyond, cruise the galaxy in a star speeder and encounter space-age wonders!

سرزمین فردا از قسمت‌های زیر تشکیل شده است:
● کوه فضایی^۱: در یک ترن هوافضایی با سرعت بالا تجربه جذابی خواهید داشت.



تصویر ۲۷: ترن هوافضایی

● تورهای ستاره^۲: یک تجربه سفر فضایی در واقعیت مجازی است. این جاذبه در حال حاضر دارای پیشرفته‌ترین فن‌آوری از جمله شبیه‌ساز پرواز، ویدئوی سه‌بعدی دیجیتال، شخصیت‌های صوتی (انیماترونیک) و جلوه‌های ویژه و موسیقی «در کابین^۳» است.



تصویر ۲۸: تورهای ستاره

1. Space Mountain
2. Star Tours
3. In-cockpit

● استرو اوربیترا^۱: به‌عنوان فرمانده کشتی موشکی خود را در بالای آسمان در میان صورت فلکی کنترل می‌کنید. با کشیدن یا فشار دادن اهرم داخل کشتی، میزان پرواز خود را مشخص کنید. این منطقه همچنین دارای فضاهاى زیبا و مناظر خیره‌کننده‌ای است که به تصویر آینده‌ای تکنولوژیک می‌پردازد. سرزمین آینده یک مکان محبوب برای علاقه‌مندان به علم و تکنولوژی و همچنین عشاق دنیای دیزنی است.



تصویر ۲۹: استرو اوربیترا

پارک ماجراجویی دیزنی کالیفرنیا^۲

پارک ماجراجویی دیزنی کالیفرنیا^۳ که معمولاً به‌عنوان ماجراجویی کالیفرنیا یا با نام اختصاری آن DCA شناخته می‌شود، یک پارک موضوعی در نزدیکی دیزنی‌لند در آناهایم کالیفرنیا است. این پارک ۷۲ هکتاری براساس تفسیر دیزنی از کالیفرنیا طراحی شده است که در آن آیت‌ها و کاراکترهای استودیو دیزنی، پیکسار و مارول تجلی یافته است. این پارک در ۸ فوریه ۲۰۰۱ به‌عنوان پارک ماجراجویی کالیفرنیا دیزنی افتتاح شد و دومین پارک از دو پارک موضوعی است که در مجموعه ریزورت دیزنی‌لند پس از پارک دیزنی‌لند ساخته شده است.

1. Astro Orbiter

2. Disney California Adventure Park

3. DCA



تصویر ۳۰: پارک ماجراجویی دیزنی کالیفرنیا

این پارک از بخش‌های مختلف شده است که عبارت‌اند از:

- خیابان بوئنا ویستا: یک منطقه ورودی که به استایل شهر سانتا مونیکا از دهه ۱۹۲۰ طراحی شده است و شامل غذاخوری، خرید، محل رژه و سرگرمی است.



تصویر ۳۱: خیابان بوئنا ویستا

● سرزمین هالیوود^۱: منطقه‌ای که به فرهنگ و جذابیت‌های هالیوود در دههٔ ۱۹۳۰ اختصاص دارد، از جمله نمایش‌ها و تجربیات مرتبط با دنیای سینماست و از بخش‌های جذاب آن می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:
 کارگاه جادوگران^۲: در آن ترفندهای هنر انیماتورها را نشان می‌دهد و با کمک هنرمندان دیزنی، نسخهٔ شخصی مراجعه‌کنندگان به شکل یک شخصیت محبوب دیزنی کشیده می‌شود. «مورد استفاده برای تمام سنین»



تصویر ۳۲: کارگاه جادوگران

میکی فلایر میجیک^۳: نمایش فانتزی چهاربعدی دیدنی با حضور بسیاری از شخصیت‌های محبوب دیزنی و آهنگ‌های زیبا و خاطره‌انگیز نمایش داده می‌شود.

-
1. Hollywood Land
 2. Sorcerer's Workshop
 3. Mickey's PhilharMagic



تصویر ۳۳: میکی مجیک فلایر

● گفت‌وگوی لاک‌پستی با کراش: وارد آکواریوم شوید، جلوی پنجره با کراش (لاک‌پشت کارتون نمو) درحالی‌که در شیشه می‌چرخد، صحبت کنید. بچه‌ها می‌توانند با او درباره هر چیزی صحبت کنند (دوستانش، غذای موردعلاقه‌اش) محدودیت دریا و... از آنجاکه هر گفت‌وگو آبی است، هر بار که بازدید می‌کنید کاملاً متفاوت و عالی است! «مناسب برای کودکان پیش‌دبستانی و کودکان»



تصویر ۳۴: گفت‌وگوی لاک‌پستی با کراش

● قله‌گریزلی^۱: منطقه‌ای که محیط جنگلی را با منظره‌های زیبا به نمایش می‌گذارد. این منطقه از سه بخش مهم ماجراجویی در رودخانه‌گریزلی^۲، منطقه‌بازی با تم جنگلی^۳ و پرواز با گلايدر در منطقه تشکیل شده است^۴. جاذبه اصلی این منطقه، Soarin است که مکان‌ها، مناظر و مکان‌های دیدنی شش قاره جهان در آن شبیه‌سازی شده است که بازدیدکنندگان با گلايدر می‌توانند این مناطق را مشاهده کنند.



تصویر ۳۵: بخش‌هایی از منطقه‌گریزلی

● باغ‌های بهشت^۵: این منطقه دارای بازی‌ها و نمایش‌های آبی با

1. Grizzly Peak
2. Grizzly River Run
3. Redwood Creek Challenge Trail
4. Soarin' Around The World
5. Paradise Gardens

موضوعات متنوع است. «برای دیدن نمایش‌های این منطقه باید از قبل رزرو کرده باشید و محدودیت پذیرش دارد.»



تصویر ۳۶: باغ‌های بهشت

● سرزمین ماشین‌ها: با دقت به نمای اصلی انیمیشن «ماشین‌ها» طراحی شده و دارای جزئیات زیبا و واقع‌گرایانه‌ای است که علاقه‌مندان به این فیلم را به دنیای انیمیشن محبوب پیکسار می‌برد.



تصویر ۳۷: سرزمین ماشین‌ها

● اسکله پیکسار: این منطقه بازدیدکنندگان را به دنیای شخصیت‌های انیمیشن پیکسار می‌برد و دارای بازی‌ها و سفرهای تفریحی متنوعی است. اسکله پیکسار از پیاده‌روهای ویکتوریایی الهام گرفته شده است که در امتداد سواحل کالیفرنیا قرار داشت. موضوع این منطقه برگرفته از فیلم‌های تولیدشده استودیوی انیمیشن پیکسار است.



تصویر ۳۸: اسکله پیکسار

● منطقه انتقام‌جویان^۲: منطقه جدیدی که از دنیای سینمایی

1. Pixar Pier

2. Avengers Campus

مارول (MCU) الهام گرفته شده است که دارای جاذبه‌هایی براساس شخصیت‌هایی است که از کامیک مارول سرچشمه می‌گیرند و در رسانه‌های MCU ظاهر می‌شوند.

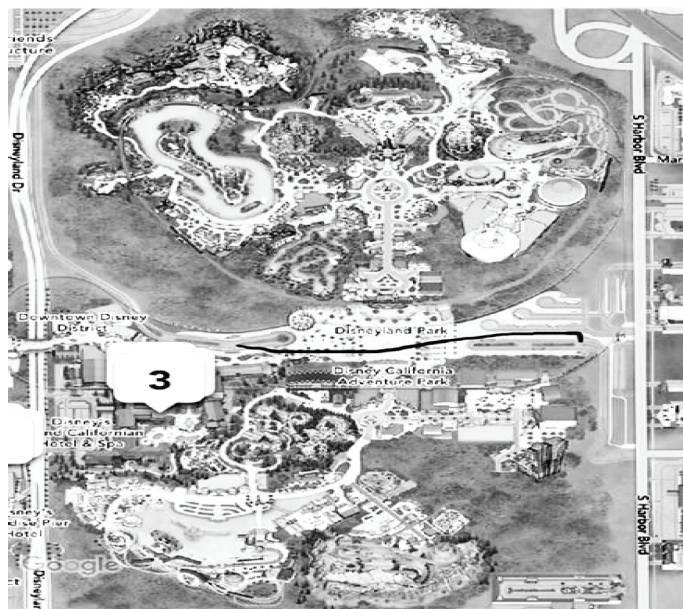


تصویر ۳۹: منطقه انتقام‌جویان

درحالی که دیزنی لند پرطرفدارتر است؛ اما دیزنی کالیفرنیا ادونچر نیز یک گزینه واقعاً عالی است و سرگرمی‌هایی که در هر پارک دیزنی انتظار دارید را داراست. اگر به نوستالژی دیزنی، قلعه و سواری‌های کلاسیک دیزنی علاقه دارید، دیزنی لند بهترین انتخاب است. اگر بیشتر به پارک موضوعی مدرن با سواری‌های هیجان‌انگیز و سرگرمی‌های بزرگ‌سالان علاقه دارید، احتمالاً دیزنی کالیفرنیا ادونچر بیشتر برای شما جذاب است.



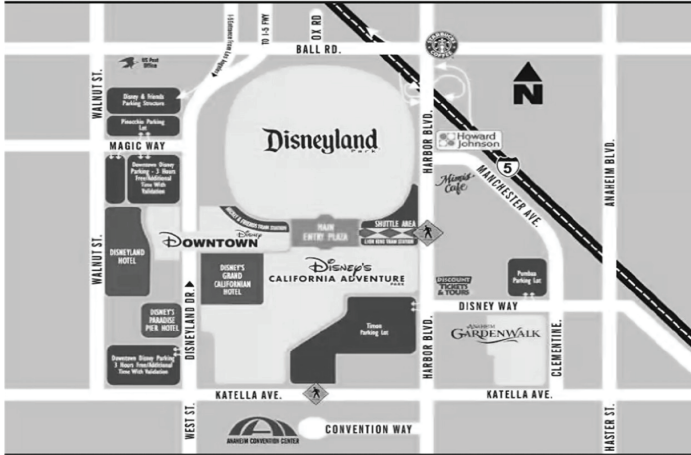
شکل ۱: تفاوت‌های اصلی دیزنی لند و دیزنی کالیفرنیا ادونچر



تصویر ۴۰: نقشه دیزنی لند و دیزنی کالیفرنیا ادونچر

با خط مشکی دیزنی لند از دیزنی کالیفرنیا ادونچر جدا شده است.

مراکز اقامتی و هتل‌ها در دیزنی لند^۱



تصویر ۴۱: مراکز اقامتی و هتل‌ها در دیزنی لند

در منطقه دیزنی لند آن‌هایم در کالیفرنیا، تعداد زیادی هتل و مرکز اقامتی وجود دارد، اکثر آن‌ها متعلق به استراحتگاه دیزنی هستند. برخی از هتل‌ها و ویژگی‌های مهم آن‌ها عبارت‌اند از:

- هتل دیزنی لند: مهم‌ترین ویژگی هتل دیزنی لند نزدیکی و دسترسی آسان به پارک‌های دیزنی لند است. ویژگی‌های این هتل شامل استخرهای آب گرم، رستوران‌های متنوع، نمایش‌های شبانه و معماری دیزنی دارای تخت‌خواب‌هایی موزیکال است.

1. Walsh, D. J. (1992). The evolution of the Disneyland environs. *Tourism Recreation Research*, 17 (1), 33-47.



تصویر ۴۲: هتل دیزنی لند



تصویر ۴۳: تخت‌خواب‌های موزیکال هتل دیزنی لند

● هتل گراند کالیفرنیا و اسپا: لوکس‌ترین و راحت‌ترین هتل در بین سه هتل دیزنی لند است. این هتل ویژگی‌های لوکس و طراحی مرتبط با فرهنگ کالیفرنیا را داراست، همچنین دارای اسپا و استخرهای آب گرم است.



تصویر ۴۴: هتل گراند کالیفرنیا و اسپا

● هتل پارادایس دیزنی^۱: این هتل به تم‌های ساحلی و تفریحی اشاره دارد. موضوع این هتل پیاده‌روی ساحلی دهه ۱۹۲۰ است. این هتل معمولاً کم‌هزینه‌ترین هتل در بین سه هتل رسمی ریزورت دیزنی‌لند است، همچنین دورترین هتل از پارک است و از نظر سبک و امکانات کمترین هزینه را ارائه می‌دهد.

علاوه بر هتل‌های دیزنی، در اطراف منطقه هم هتل‌های دیگری وجود دارد. این هتل‌ها معمولاً اقتصادی‌تر هستند.

● منطقه مرکز شهر دیزنی^۲: این منطقه شامل مجموعه‌ای از رستوران‌ها، فروشگاه‌ها و امکانات تفریحی است. برخی از هتل‌ها نیز در این منطقه واقع شده‌اند.

ویژگی‌های مشترک این هتل‌ها شامل امکانات خانوادگی، اتاق‌های مخصوص کودکان، انتقال رایگان به پارک‌ها، خدمات رزرواسیون برای دسترسی آسان به پارک‌ها و اولویت در برخی جذابیت‌ها در پارک‌ها (مانند گذر سریع^۳) است. انتخاب هتل بستگی به سلیقه و بودجه بازدیدکنندگان دارد.

1. Disney's Paradise Pier Hotel

2. Downtown Disney District

3. FastPass



تصویر ۴۵: هتل پارادایس دیزنی

غذاهای خاص و معروف در دیزنی لند

پارک‌های دیزنی به تنوع غذاها و تجربیات گردشگری توجه ویژه‌ای دارند و غذاهای منحصربه‌فردی در آنجا سرو می‌شود، در زیر چند نمونه از غذاهای خاص در دیزنی لند آورده شده است:



تصویر ۴۶: دسر دُل ویپ

- دسر دُل وِیپ^۱: این دسر بدون شک یکی از خوشمزه‌ترین دسرهای کلاسیک دیزنی است. دسر دُل وِیپ شامل آناناس نرم یخ‌زده است و بهترین گزینه برای غلبه بر گرمای کالیفرنیا است.

- ساندویچ مونت کریستو^۲: این ساندویچ معمولاً در کافه اورلئان^۳ در دیزنی لند آناهایم و رستوران بلو بایو^۴ در دیزنی لند کالیفرنیا عرضه می‌شود. این ساندویچ با مرغ و پنیر درست می‌شود.



تصویر ۴۷: ساندویچ مونت کریستو

- بیگنتس^۵: این دسر فرانسوی که در دیزنی لند آناهایم سرو می‌شوند و در واقع سبکی از دونات است که معمولاً با پودر قند تزئین و سرو می‌شود.



تصویر ۴۸: دسر بیگنتس

1. Dole Whips
2. Monte Cristo Sandwich
3. Café Orleans
4. Blue Bayou Restaurant
5. Beignets

– چوروس^۱: خمیر سرخ شده که از دسرهای اسپانیایی و پرتغالی است، معمولاً در سراسر دیزنی لند پیدا می‌شود و به شکل چند متری و چرب و شکری عرضه می‌شود. چوروس بسیار محبوب و پرفروش است.



تصویر ۴۹: دسر چوروس

– کورن داگ^۲: نوعی ساندویچ سوسیس روی چوب است که در آرد ذرت غلتیده و کاملاً سرخ شده است و از غذاهای آمریکایی محسوب می‌شود.



تصویر ۵۰: کورن داگ

1. Churros
2. Corn dog

مخاطبین دیزنی لند

پارک دیزنی به‌طور خاص یک گروه سنی را هدف قرار نمی‌دهد. بلکه برای همه است (خانواده‌ها، والدین، فرزندان و سالمندان). دیزنی با تکیه بر مفهوم «کودک درون»^۱، فعالانه به دنبال گنجاندن والدین در تجربه پارک موضوعی بود و یک منطقه دوستانه برای خانواده ایجاد کرد که در آن سرگرمی به اشتراک گذاشته شود. هرکس می‌تواند از زمان خود در دیزنی لند لذت ببرد. این برخلاف سایر مکان‌های تفریحی است که تجربه‌های جذاب بیشتر کودکان و نوجوانان را هدف قرار می‌دهد.



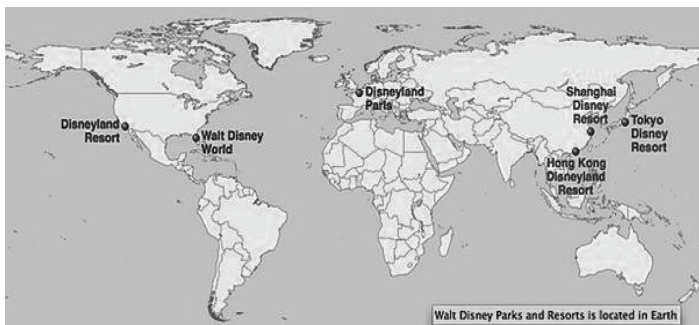
تصویر ۵۱: دیزنی لند

کشورهایی که دیزنی لند دارند

تاکنون شش دیزنی لند در نقاط مختلف جهان ساخته شده است که در این متن قرار است به حقایقی جالب از اولین مورد آن‌ها، یعنی دیزنی لند کالیفرنیا بپردازیم. دومین دیزنی لند جهان در توکیو راه افتاد

1. "child-within"

که حدود ۴۰ سال از زمان ساخته آن می‌گذرد. سومین دیزنی‌لند در قاره اروپا و کشور فرانسه قرار دارد که حدوداً پنج برابر دیزنی‌لند آمریکا وسعت دارد و دیزنی‌لند پاریس بزرگ‌ترین مورد از این نوع تم پارک‌هاست. کوچک‌ترین دیزنی‌لند در هنگ‌کنگ قرار دارد و سال ۲۰۰۵ تأسیس شد. دومین دیزنی‌لند آمریکا در شهر اورلاندو فلوریدا قرار دارد که وسعتش حدوداً دو برابر نمونه کالیفرنایی است.



تصویر ۵۲: کشورهای دیزنی‌لند دارند

دیزنی‌لندهای معروف جهان

آناهیم در کالیفرنیا

این پارک یکی از دیدنی‌های موجود در کالیفرنیا و اصلی‌ترین دیزنی‌لند موجود در دنیاست. دیزنی‌لند آناهیم در سال ۱۹۵۵ تأسیس شد. در این پارک همه‌چیز تا جای ممکن شبیه به انیمیشن‌ها طراحی و ساخته شده است.

دنیای والت دیزنی در فلوریدا

این پارک نیز طرفداران خاص خود را دارد. در دیزنی‌لند فلوریدا ۴ شهرسازی، ۲ پارک آبی و ۲۷ استراحتگاه و زمین گلف قرار گرفته است. همچنین مراکز خرید متنوع از ویژگی‌های آن است.

تم‌های کارتونی که در این دیزنی‌لند وجود دارد، بسیار گسترده‌تر و کامل‌تر از تمام دیزنی‌لندهاست؛ اما بیشترین بازدید از این پارک به دلیل مجیک کینگ‌دام^۱ و قلعه سیندرلاست.

پارک دیزنی پاریس

در این مکان ۲ پارک اصلی، پارک استودیو والت دیزنی، مرکز خرید و دهکده دیزنی واقع شده است. در پارک دیزنی پاریس ۴ بخش مختلف را می‌بینیم که هرکدام به سرزمینی متفاوت اختصاص داده شده است. در بخشی از این پارک که با نام شهر تخیل معروف است، گردشگران می‌توانند شخصیت‌های کارتونی را از نزدیک ببینند. تا جای ممکن سعی شده تا این پارک شبیه به نمونه اصلی طراحی شود. دقیقاً همان قسمت‌ها را برایش در نظر گرفته‌اند. به‌عنوان مثال قلعه زیبای خفته، سیندرلا، ترن هوایی و... در این پارک ساخته شده است.

دیزنی‌لند توکیو

این پارک را نیز از روی فیلم و انیمیشن‌های تولیدشده والت دیزنی ساخته‌اند. تاریخ تأسیس آن در سال ۲۰۰۱ بوده است. ۷ سرزمین موضوعی در این محل قرار دارد که بازدیدکنندگان می‌توانند از آن‌ها بازدید کنند. در این پارک بخش‌های مختلف بازار، سرزمین فردا که مربوط به فضا و زندگی آینده است، شهر کارتونی که دنیای میکی ماوس را به نمایش می‌گذارد، سرزمین فانتزی که در ورودی آن قصر سیندرلا قرار گرفته، کشور حیوانات با طرح خانه‌های معروف والت دیزنی، سرزمین غربی و سرزمین ماجراجویی قرار دارد.

پارک دیزنی هنگ کنگ

در سال ۲۰۰۵ هنگ کنگ هم اقدام به تأسیس یک پارک دیزنی کرد. اگرچه این مکان کوچک‌ترین دیزنی‌لند در جهان است؛ اما همچنان جذابیت‌های خود را حفظ کرده است. در این پارک نیز ۷ سرزمین مختلف وجود دارد.

پارک دیزنی شانگهای چین

در سال ۲۰۱۶ دیزنی لند مشهوری در چین تأسیس شد. این پارک جدیدترین تم‌ها را به خود اختصاص داده است. تعداد زیادی از شخصیت‌های محبوب کارتونی و وسایل بازی برای بزرگسالان و کودکان نیز در آن وجود دارد. در دیزنی لند شانگهای کافه‌های زیادی قرار دارد که گردشگران می‌توانند در آنجا به استراحت بپردازند. همچنین دو هتل دیزنی لند شانگهای و هتل توی استوری^۱ نیز با طراحی زیبایشان، آماده پذیرایی از مهمانان هستند.

آولانی در هاوایی

این دیزنی لند کمی با دیگر انواع این پارک‌های موضوعی متفاوت است. در این مکان تعداد زیادی هتل وجود دارد که هدف آن‌ها تفریحات ساحلی، اسپا و استراحت است. هیچ پارکی را در اطراف این هتل نخواهید دید؛ اما شخصیت‌های کارتونی مانند میکی موس باعث سرگرمی در زمان اقامت در این هتل‌ها می‌شوند. سرسره آبی و کلابی مخصوص کودکان ۳ تا ۱۲ ساله نیز وجود دارد.^۲

وسایل جذاب خریدنی از دیزنی لند

در این مکان تفریحی، فروشگاه‌هایی است که براساس موضوعات انیمیشن یا داستانی خاصی طراحی شده‌اند و لباس‌ها و وسایل شخصیت‌های محبوب و معروف را می‌فروشند. علاوه بر آن رستوران‌ها و غذافروشی‌های گوناگونی در سرزمین دیزنی خدمت‌رسانی می‌کنند که در آن‌ها می‌توانید انواع میان‌وعده‌های ساده یا شام و ناهار مفصل را تهیه کنید.

گوش‌های میکی ماوسی از محبوب‌ترین اشیایی است که در این پارک به فروش می‌رسد. طبق آماري که ارائه شده از روز افتتاح این پارک تا به امروز بیش از ۸۴ میلیون گوش میکی ماوس به فروش رفته است. جالب است بدانید که در تم پارک دیزنی لند سالانه بیش از ۴ میلیون برگر، ۳ میلیون سیب‌زمینی سرخ کرده و ۱ میلیون گالن نوشابه سفارش داده می‌شود.

1. Toy Story Hotel

2. <https://snapp.ir/blog/disneyland-park/>

گوش‌های میکی موس



ماگ‌های طرح دیزنی



گواهینامه رانندگی اتوپیا



سکه‌های یادگاری



پین‌های طرح دیزنی



تنقلات دیزنی



لباس‌هایی با تم دیزنی



شمشیرهای نوری



تصویر ۵۳: وسایل جذاب خریدنی دیزنی لندن

ساختار اجتماعی در دیزنی لندن

ساختار اجتماعی، به‌ویژه سلسله‌مراتب کارکنان، را در ساختار فیزیکی دیزنی لندن می‌توانید مشاهده کنید؛ یعنی طراحی فیزیکی پارک طبقه‌بندی کارگران و تخصیص کنترل بر عملیات پارک به دسته‌های مختلف کارکنان را منعکس و اعمال می‌کند. علاوه بر بازدیدکنندگان که گذرا هستند، چهار نوع کارمند را در این مجموعه می‌توان متمایز

کرد: دسته‌اول کسانی هستند که کارهای حمل‌ونقل، پخت‌وپز، نظافت و سایر خدمات را عمدتاً در زیرزمین و دور از دید بازدیدکنندگان انجام می‌دهند. دوم، راهنمایان هستند که بسیار رویت‌پذیرند. سوم، تکسین‌هایی هستند که ماشین‌آلات را راهبری و نگهداری می‌کنند و چهارم مدیریت است.^۱



تصویر ۵۴: کارکنان دیزنی‌لند

کارمندان یا بازیگر در دیزنی‌لند

در دیزنی‌لند هریک از کارمندان باید نقش خودشان را بازی کنند و طوری رفتار کنند تا حس جادویی پارک از بین نرود. تا سال ۲۰۰۰ کارمندان دیزنی‌لند حق داشتن ریش و سیبیل، رنگ کردن مو و زیورآلات را نداشتند. کارمندان این سرزمین خود را بازیگر می‌دانند و حدود ۸۰ درصد از آن‌ها از شغل خود راضی هستند.

1. Disney World as Structure and Symbol: Re-creation of the American Experience, David M. Johnson.



تصویر ۵۵: بازیگران دیزنی‌لند

کلمه ممنوع در دیزنی‌لند

کارکنان دیزنی‌لند هرگز اجازه ندارند به سؤال بازدیدکنندگان جواب «نمی‌دانم» بدهند. حتی اگر بی‌ربط‌ترین سؤال‌های ممکن را هم از کارکنان دیزنی‌لند بپرسید، باز هم آن‌ها باید شما را راهنمایی کنند. این قانون را والت دیزنی در سرزمینش گذاشت؛ زیرا او معتقد است که تمام کارکنان دیزنی‌لند بخشی از یک داستان هستند و این افراد اگر از کلمه «نمی‌دانم» استفاده کنند، پیش‌روی داستان مختل می‌شود.

استخدام شدن در دیزنی‌لند از مواردی است که هرکسی نمی‌تواند از پستش برآید؛ زیرا داوطلبان با کوچک‌ترین اشتباه و ناسازگاری با محیط رد می‌شوند. همچنین باقی ماندن در این سرزمین نیز از ورود به آن دشوارتر است. بازیگران و کارمندان این مکان تفریحی ممکن است تنها به دلیل یک لکه غذا روی لباسشان اخراج شوند. علاوه بر آن، هر بازیگر در این تم پارک موظف است حتی در سخت‌ترین شرایط هم در نقش خود باقی بماند و تحت هیچ شرایطی احساسات و شخصیت واقعی خودش را بروز ندهد.

زبان زرگری کارمندان دیزنی لند

زمانی که در دیزنی لند بازی می‌کنید، ممکن است دو کارمند را ببینید که جملات کاملاً نامفهوم و عجیب را به یکدیگر می‌گویند؛ حتی بسیاری از آن‌ها از وردهای جادویی در کارتونها استفاده می‌کنند؛ هیچ‌کدام از این کارها نمایشی نیست، بلکه آن‌ها در حال صحبت با یک زبان رمزی هستند و بیشتر اوقات از این کلمات برای غافلگیر کردن مشتریان در بازی یا کنترل شرایط اضطراری استفاده می‌کنند.



تصویر ۵۶: میکی ماوس

تیم امنیتی دیزنی لند

هر روز هزاران نفر در دیزنی لند رفت و آمد می‌کنند، با این حال مشکلات امنیتی در این مکان به شدت کم است. کسانی که به دیزنی لند رفته‌اند، همگی در این مورد هم عقیده هستند که در هر نقطه از این سرزمین،

نیروهای امنیتی حضور دارند. بسیاری از این کارکنان با لباس‌های شخصی در حال رفت‌وآمد بین جمعیت هستند و اگر جرم‌هایی مثل دزدی را مشاهده کنند، کمی صبر می‌کنند و در فرصت مناسب فرد خاطی را دستگیر می‌کنند تا فضای شاد دیزنی‌لند به هم نریزد.



تصویر ۵۷: تیم امنیتی دیزنی‌لند

طبق گزارش دیزنی در سال ۲۰۰۵ تعداد ۶۵۷۰۰ شغل در استراحتگاه دیزنی‌لند پشتیبانی می‌شد که شامل حدود ۲۰۰۰۰ کارمند مستقیم دیزنی و ۳۸۰۰ کارمند شخص ثالث (پیمانکاران مستقل یا کارمندان آنها) می‌شود.^۱

1. "News from the Disney Board — March 04, 2005". The Walt Disney Company. March 4, 2005. Archived from the original on March 10, 2014.

موارد جالب دربارهٔ دیزنی لند

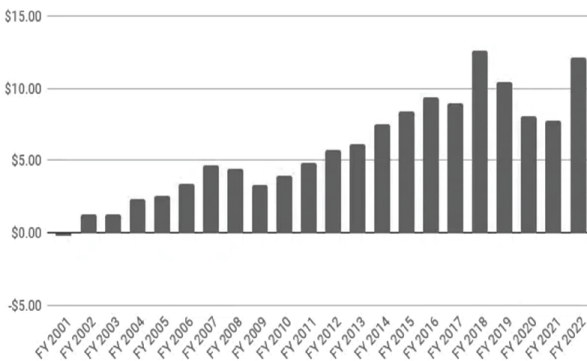
تمیزترین سرزمین در دیزنی لند

در دیزنی لند برای حفاظت از محیط‌زیست و پاکیزه‌ماندن زمین، آدامس فروخته نمی‌شود و هر سی قدم یک سطل آشغال قرار دارد. باین‌حال نظافتچیان بسیاری در این محدوده وجود دارند که اجازه نمی‌دهند کوچک‌ترین زباله‌ای برای کوتاه‌ترین زمان بر زمین بماند. علاوه‌برآن تمام اشیاء و ساختمان‌های دیزنی لند از تمیزی زیاد برق می‌زنند. برخی گمان می‌کنند که چنین نظافتی به دلیل ساخت تونل‌های حمل زباله در دیزنی لند است.

درآمد سالانه در دیزنی لند

هزینهٔ ساخت اولین دیزنی لند ۱۷ میلیون دلار بردآورد شده است که اگر این هزینه‌های ساخت را با قیمت‌های سال‌های اخیر محاسبه کنیم، شاید از مرز ۱۳۳ میلیون دلار هم عبور کند؛ اما طبق آمار سال ۲۰۲۲، درآمد سالانهٔ دیزنی لند به بیش از ۱۲/۱۲۱ میلیارد دلار رسیده است. بدیهی است که چنین درآمدی در پی توسعه‌های مکرر این مکان تفریحی حاصل شده است.

Disney Annual Income (in billions)



نمودار ۳: درآمد سالانهٔ دیزنی لند

1. <https://disneynews.us/disney-revenue-statistics/>

کوه ماترهورن در دیزنی لند

کوه ماترهورن در رشته کوه آلپ یکی از اصلی‌ترین نمادهای دیزنی است. به‌همین دلیل وجود ماکت این کوه در این تفریحگاه دور از انتظار نبوده و نیست. این کوه مصنوعی در ابتدا ۶ متر ارتفاع داشت؛ اما بزرگ‌ترکردنش در برنامه توسعه دیزنی لند قرار گرفت و پس از مدت کوتاهی ارتفاع آن به حدود ۵۰ متر رسید. گفته می‌شود. این کوه مصنوعی در مقایسه با ماترهورن واقعی ۱۰۰ برابر کوچک‌تر است.



تصویر ۵۸: کوه ماترهورن

جمجمه واقعی در دیزنی لند

در تونل دزدان دریایی کارائیب یک جمجمه واقعی انسان قرار دارد. این جمجمه در ابتدای تونل بالای تخت در اتاقی که به آن اتاق جواهرات گفته می‌شود، قرار گرفته است. جالب است بدانید در گذشته اسکلت‌های مصنوعی که ساخته می‌شدند، اصلاً واقعی به‌نظر نمی‌رسیدند. به‌همین دلیل تمام اسکلت‌هایی که در بخش دزدان دریایی دیزنی لند قرار داشت واقعی بودند و پس از چند دهه که فناوری توانایی ساخت اسکلت‌هایی را که به شکل طبیعی بودند به دست آورد،

هریک از این بقایا طی یک خاکسپاری مناسب از این مکان تفریحی خارج شدند و نمونه‌های مصنوعی جایگزین آن‌ها شدند؛ اما در میان آن‌ها یک مجسمه برای همیشه در دیزنی‌لند باقی ماند.



تصویر ۵۹: اتاق جواهرات

هیچ کس در دیزنی‌لند نمی‌میرد

مردم دنیا دیزنی‌لند را به‌عنوان شادترین جای دنیا می‌شناسند و از آنجایی که کودکان بسیاری در آنجا رفت‌وآمد می‌کنند، هر اتفاق ناگواری ممکن است خاطرات خوشی که قرار است در آن رقم بخورد را خدشه‌دار کند. کسانی که در دیزنی‌لند کار می‌کنند، مؤظف هستند افرادی را که در این مکان تفریحی جان خود را از دست می‌دهند، به‌سرعت از محدوده خارج کنند و پس از خروج از دیزنی‌لند خبر مرگ را فاش کنند. قیمت بلیت یک روزه در روز عادی (غیرتعطیل) برای پارک دیزنی کودکان ۱۲۷ دلار و برای بزرگسالان تقریباً ۱۳۵ دلار است و برای کودکان زیر سه سال رایگان است.

بلیت‌های دیزنی‌لند پس از ۱۳ روز منقضی می‌شوند.

KidZania



کیدزانی

کیدزانی با عنوان نسل جدید و پیشرفته‌ای از مراکز سرگرمی کودکان، اولین بار سال ۱۹۹۷ در مکزیک تأسیس شد. کیدزانی شهری تعاملی است که برای کودکان یک تا چهارده ساله ساخته شده است و بچه‌ها از طریق ایفای نقش واقعی،

یادگیری و سرگرمی را درهم می‌آمیزند. گردش در این شهر از فرودگاه کیدزانی آغاز می‌شود که در وسط آن هواپیمای ایرباس ۳۸۰ قرار دارد. همچنین گروه خوش‌آمدگویی با کلمه «کای» از شما استقبال می‌کنند^۱. بچه‌ها می‌توانند به‌طور مستقل در شهری با مساحت بیش از ۷۰۰۰ مترمربع دربارهٔ بیش از ۱۰۰ شغل هیجان‌انگیز کاوش و تجربه‌اندوزی کنند. در همین حال، والدین آن‌ها می‌توانند در منطقهٔ بزرگسالان با استفاده از اینترنت یا کافه و بار که برای آن‌ها در نظر گرفته شده منتظر فرزندانشان باشند. کیدزانی یکی از سریع‌ترین برندهای (سرگرمی آموزشی) در جهان است.

مفهوم کیدزانی

کیدزانی محیطی با بازی نقش‌آفرینی آموزشی با عنوان سرگرمی آموزشی^۲ است. این با مشارکت روانشناسان، مربیان و لودولوژیست‌ها^۳ در توسعه به دست می‌آید (Franquiciashoy. com، 2009). از بچه‌ها انتظار می‌رود که توانایی‌های زندگی واقعی را به دست آورند و با محیط

۱. کای در زبان شهر کیدزانی یک کلمه خوش‌آمدگویی است.

2. Edutainment

3. A ludologist is a person that studies video games and the mechanics involved in gameplay.

کار آشنا شوند. آن‌ها همکاری و تعامل را یاد می‌گیرند و تمرین می‌کنند. خلاقیت، استقلال، تصمیم‌گیری و مشارکت در جامعه را آموزش می‌بینند. نام کیدزانیای خود ترکیبی از زبان‌ها و ایده‌ها برای معرفی مفهوم «سرزمین بچه‌های بامزه دیوانه» است. (Castorena, D.G. and Prado, J.A.D. 2013) کودکان در کیدزانیای از طریق ایفای نقش واقعی و ملموس با مشاغل، کارکرد بخش‌های شهر و مفهوم مدیریت پول آشنا می‌شوند. این تجربه‌ها برای توانمندسازی بچه‌ها طراحی شده‌اند تا در کار خود بهترین شوند و الهام‌بخش شهروندان جهانی در آینده باشند. هر مرکز کیدزانیای از طریق شغل و سرگرمی تجربه‌هایی را ارائه می‌دهد که به منطقه، فرهنگ و جغرافیای خاصی مربوط می‌شود. کیدزانیای از سرگرمی و یادگیری در دنیای واقعی برای آماده‌کردن کودکان برای داشتن دنیایی بهتر استفاده می‌کند. کیدزانیای به این قصد راه‌اندازی نشده است که بچه‌ها را دکتر، وکیل و مهندس بار آورد، به شکلی که والدین آن‌ها می‌خواهند، بلکه تمرکز اصلی آن ایجاد زمین‌بازی سرگرم‌کننده‌ای با آزادی کافی برای کودکان است.



تصویر ۶۰: بخش‌هایی از کیدزانیای



تاریخچه شهر مشاغل کیدزانيا

کیدزانيا ایده فکری خاویر لوپز آنکونا، یک کارآفرین مکزیکی است که علاقه زیادی به سرگرم کردن و ایجاد یادگیری در بین کودکان داشته است. وی اولین شعبه سرگرمی خود را در سپتامبر سال ۱۹۹۹ در مرکز خرید سانتافه در مکزیکوسیتی افتتاح کرد. در ابتدا نام این مجموعه «La

Ciudad de los Niños» به زبان مکزیکی به معنی «شهر کودکان» بود؛ اما بعدها، با توجه به جهانی شدن این برند، به «کیدزانيا» تغییر نام داد. در سال ۲۰۰۶ در توکیو، اولین کمپانی بین‌المللی کیدزانيا تأسیس شد و به‌همین ترتیب شعبه‌های دیگری در لیسبون، دوی، کوالالامپور، بانکوک، استانبول، لندن، سانتیاگو، مسکو، بوسان کره جنوبی، سنگاپور و دهلی افتتاح شدند و این مجموعه محبوب را جهانی کردند. کیدزانيا جدیدترین شعبه خود را در سال ۲۰۲۰ در سورابای اندونزی افتتاح کرد و در حال حاضر در حال ساخت شعبه‌های جدید در سراسر جهان است.

Chile: Santiago

Egypt: Cairo

India: Delhi NCR | Mumbai

Indonesia: Surabaya | Jakarta

Japan: Fukuoka | Koshien | Tokyo

Korea: Busan | Seoul

Kuwait: Kuwait

Malaysia: Kuala Lumpur

Mexico: Guadalajara | Cuicuilco | Monterrey | Santa Fe

Portugal: Lisbon

Qatar: Doha

Russia: Moscow

Saudi Arabia: Jeddah

Turkey: Istanbul

UAE: Abu Dhabi | Dubai

United Kingdom: London

USA: Dallas

تصویر ۶۱: مراکز فعال کیدزانيا

1. Xavier López Ancona
2. KidZania

Coming Soon

Brazil: São Paulo

Canada: Toronto

Hong Kong: Hong Kong

Saudi Arabia: Riyadh

USA: New York | Chicago

تصویر ۶۲: مراکز کیدز انیا که به زودی افتتاح می‌شوند

کیدز انیا؛ یک شهر کامل

هر شهر کیدز انیا یک نقشه شهری کامل با خیابان‌ها، جاده‌ها، بلوک‌ها، ساختمان‌ها، بناهای تاریخی، تالار شهر و موارد دیگر است و حس شهری را ارائه می‌دهد که به‌طور ویژه برای کودکان ساخته شده است. فضای فیزیکی که هر شهر بزرگ کیدز انیا در آن جان می‌گیرد، مدلی ساختگی از یک شهر معمولی است. طراحی شهر به‌صورت محیط بزرگی است که از قسمت‌های کوچکی تشکیل شده و ترکیبی برجسته از بخش‌های صنعت را شبیه‌سازی می‌کند. اینجا است که شهر جان می‌گیرد و به زندگی واقعی نزدیک می‌شود. مکان‌های ایفای نقش برای کودکان شامل بیمارستان، ایستگاه پلیس، ایستگاه آتش‌نشانی، سوپرمارکت، ایستگاه رادیویی و تالار تئاتر و... هستند. طرح‌های شهری کیدز انیا همیشه در سه منطقه مجزا تنظیم می‌شوند: ورودی و خروجی؛ مرکز شهر و حومه.

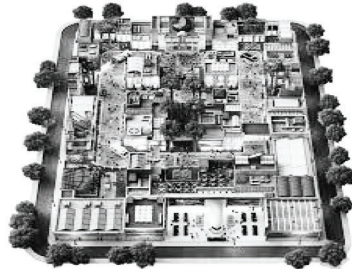
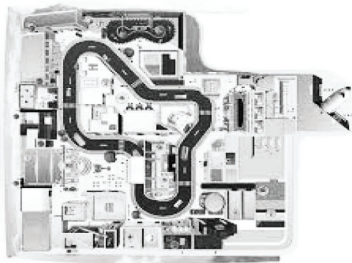


تصویر ۶۳: کیدز انیا

- ورودی و خروجی: قسمت ورودی به شهر کیدزانیای غالباً به صورت فرودگاه است و معمولاً به عنوان باجه بلیت فرودگاه برای شبیه‌سازی حس رفتن به سفر طراحی می‌شود. خروجی نیز به صورت باجه گمرک و مهاجرت فرودگاه طراحی شده است.

- مرکز شهر: مرکز شهر یک میدان مرکزی دارد که میزبان ساختمان‌های سازمانی و همچنین بنای تاریخی با ماهیت کیدزانیاست. اغلب مراسم‌های مهم در این منطقه برگزار می‌شوند.

- حومه شهر: حومه شهر به‌طور کلی مؤسسه‌های تجاری و ساختمان‌های مسکونی را در خود جای می‌دهد و حس وسعت را ایجاد می‌کند.



تصویر ۶۴: نمونه نقشه شهری کیدزانیای آمریکا و قطر

کیدزانیای اقتصاد

کیدزانیای با کمک به درک کودک از چرخه اقتصادی، از اهداف یادگیری سواد مالی حمایت می‌کند. اقتصاد کیدزانیای با دقت طراحی شده است تا از طریق آموزش ارزش کار و درک چگونگی فرایند مبادله پول با کالا و خدمات، کودکان را در یادگیری چرخه اقتصادی مشارکت دهد. شهر کیدزانیای یک واحد پول اختصاصی به نام «کیدزو» دارد و به افراد امکان می‌دهد با کسب درآمد از طریق کار و اشتغال، دریافت کالا و

خدمات، پس‌انداز در حساب‌های بانکی، سرمایه‌گذاری بلندمدت و پرداخت مالیات با مدیریت پول آشنا شوند.

پول در شهر بازی کیدز انیا

یکی از ویژگی‌هایی که سبب جذب کودکان به شهر بازی کیدز انیا شده است، گردش پول است. به این نحو که کودکان می‌توانند همچون بزرگسالان در ازای کاری که انجام می‌دهند، حقوق دریافت کرده و از آن برای خرید آنچه دوست دارند، استفاده کنند. یکی دیگر از نکات مهم آن است که در پیرویه بازی به کودکان آموزش داده می‌شود که شغل خود را متناسب با توانایی‌شان انتخاب کنند و حقوقی که دریافت می‌کنند را نیز به‌درستی خرج کنند. در ابتدای راه هر کودک پس از خرید بلیت شهر بازی کیدز انیا، ۵۰ کیدزو دریافت می‌کند و می‌تواند با آن خریدهای موردنیازش را انجام دهد یا آن را در بانک سپرده‌گذاری کرده و با دریافت عابر بانک، باقی روز خود را بگذراند. همچنین فروشگاه‌های مختلفی از برندهای نام‌آشنا در این شهر وجود دارد و عملاً سعی شده است تا بازدیدکننده شرایطی شبیه به یک زندگی واقعی را تجربه کند.



تصویر ۶۵: پول در شهر بازی کیدز انیا

فرهنگ در کیدزانيا

یکی از اهداف کیدزانيا همچنين به سمت توسعه سواد مدنی در کودکانی است که قوانین شهر را به آن‌ها می‌آموزند، گذرنامه دریافت می‌کنند و از آن استفاده می‌کنند. مالیات می‌پردازند و سایر وظایف مدنی را از طریق بازی نقش آموزش می‌بینند و انجام می‌دهند. از آنجایی که مفهوم کیدزانيا در بین شهرها و کشورها ثابت است، اساساً جهت‌گیری را به سمت ارزش‌های جهانی مانند باز بودن، عدم خشونت و... منتقل می‌کند.

پرچم ملی در کیدزانيا



گفته می‌شود که رنگ «نارنجی» نشان‌دهنده بی‌تفاوتی بزرگسالان به مشکلات جهان و عدم اشتیاق آن‌ها برای بهبود وضعیت است. رنگ «قرمز» نشان‌دهنده اعتقاد پرشور بچه‌ها به بهبود دنیا و عزم آن‌ها برای انجام دادن آن است. ظاهر رنگ «سفید» نمادی از امید

و پاکی روح در حال ظهور است که توسط بچه‌ها در همه‌جا به شکل کیدزانيا آورده شده است که با حرف «K» در مرکز قرار دارد.

مهر ملی کیدزانيا



طراحی آن یک قطب‌نما است که با نمادهای نمادینی از RightZ برای بودن، دانستن، ایجاد کردن، به اشتراک گذاشتن، مراقبت و بازی کردن طراحی شده است. قطب‌نما یک انتخاب هدفمند است. به عنوان نمادی جهانی از هدایت، محدودیت خاصی در مکان یا زمان

ندارد و همیشه فرد را به سمتی که باید برود هدایت می‌کند. مهر ملی

برای تأمین نیازهای دولت کیدزانیا ارائه می‌شود. به‌عنوان یک مهر موم، قدرت اقتدار به ابتکارات قانونی کنگره^۱ می‌دهد و به‌عنوان نقشی روی سکه‌های کیدزانیا، اصالت آن‌ها را تأیید می‌کند.

– زبان^۲: فرهنگ لغت کیدزانیای تلفیقی از مجموعه‌ی خاصی از کلمات منحصر به فرد در محتوای شهر کیدزانیای است. برخی از مرتبط‌ترین کلمات عبارت‌اند از:

● سیتیزن^۳: هر کودک بازدیدکننده از کیدزانیای که مراحل تابعیت را طی کرده باشد، آن را دریافت می‌کند.

● کنگره: نام نهاد قانون‌گذاری کلان‌شهر کیدزانیای؛ شامل بچه‌هایی است که گردهم می‌آیند تا درباره‌ی موضوعات بسیار مهم برای آن‌ها بحث کنند و سعی در دستیابی به راه‌حل‌های جمعی دارند.

● کای: سلام! این روش خودمان برای احوال‌پرسی با کسی است.

● کال^۴: بیانی برای یک دوست در کیدزانیاست.

● لطفاً^۵: عبارتی که در درخواست یا سؤالات مؤدبانه استفاده

می‌شود.

● زد-یو^۶: خداحافظی؛ به جای «خداحافظ^۷» یا «بعداً می‌بینمت^۸»

استفاده می‌شود.

● زاز^۹: بیان تعجب، می‌توان آن را با عبارت «وای^{۱۰}» تعویض کرد.

کیدزانیای واژگان یا زلنگ مشابهی دارند که گردشگران ممکن

1. CongreZZ

2. Language

3. CitiZen

4. Kal

5. PleeZ

6. Z-U

7. Goodbye

8. See you later

9. Zaz

10. Wow

است در سراسر شعب آن را بشنوند. شهروندان این پارک از بسیاری از اصطلاحات و عبارات منحصر به فرد استفاده می‌کنند که فرهنگ گرم دوستانه‌ای دارند:

– برای جهانی بهتر آماده شوید: این شعار رسمی کیدزانیای بخشی از اعلامیه استقلال آن است. این بیان نشان‌دهنده اهمیت آزادی به عنوان نماد ایمان، قدرت و پیروزی کودکان است.

– یک روز پربار داشته باشید: این عبارت رایج نشان‌دهنده ایده بزرگ و واقعی بازی در کیدزانیای است. از آنجایی که شهرها دارای حرفه‌های واقعی هستند و از شهروندان کیدزانیای می‌خواهند که مشاغل واقعی انجام دهند. این بهترین بیان برای توانمندسازی آن‌ها برای دنبال کردن بهترین راه برای دستیابی به اهداف خود در یادگیری، کسب درآمد و سرگرمی بچه‌هاست.^۲

شخصیت‌ها در کیدزانیای

شخصیت‌هایی که به عنوان حافظان حقوق کیدزانیای آرمان‌هایی را نشان می‌دهند که اساس دلیل وجود این جامعه^۳ هستند. آن‌ها به عنوان «نگهبانان» مهم‌ترین حقوق کیدزانیای در نظر گرفته می‌شوند: بودن، دانستن، ساختن، به اشتراک گذاری، مراقبت و بازی. همه آن‌ها با هم به طیف وسیعی از تنوع، ویژگی‌ها، سلیقه‌ها و مشخصات می‌پیوندند.



Bekha



Urbano



Beebop



Chika



Vita



Bache

تصویر ۶۶: شخصیت‌های کیدزانیای

1. KidZanians

2. <https://kidzania.com/en/culture>

3. Nation

روزهای ملی در کیدزانيا

روزهای تعطیلی که در تاریخ تأسیس هر شهر کیدزانيا جشن گرفته می‌شود؛ شامل روزی را که یک شهر برای اولین بار تأسیس و مرزهای خود را به روی گردشگری باز می‌کند. همچنین در قدردانی از این رویداد مهم، هر دولت شهری کارت شهروندی^۱ خود را با برنامه‌های ویژه به کودکان اعطا می‌کند این روزها شامل:

- روز استقلال^۲ (استقلال از بزرگ‌سالان)؛
- روز کارگر^۳؛
- روز کودک^۴؛
- تولد شخصیت‌های مدافعان حقوق (بخا، اوربانو، بیپاپ، چیکا، ویتا و بیچ).



تصویر ۶۷: جشن تعطیلات ملی در کیدزانيا

هنر در کیدزانيا

- موسیقی و سرود ملی: برای احترام به روح کیدزانيا، یک سرود

1. CitiZenry
2. Independence Day
3. Labor Day
4. Kid's Day



ملی نوشته شد که گذشته و آینده آن را جشن می‌گیرد و از بچه‌ها دعوت می‌کند تا بخشی از آن شوند. این اثر که «روح کیدزانیا»

نامیده می‌شود، هر زمان که پرچم ملی برافراشته می‌شود و در دیگر مراسم‌های رسمی پخش می‌شود. علاوه بر سرود ملی، شش آهنگ منحصر به فرد برای کیدزانیا وجود دارد. یک نسخه ویژه آهنگ تولد وجود دارد که به بچه‌ها یادآوری می‌کند که چگونه هر سال یک قدم به بزرگسالی نزدیک‌تر می‌شوند. همچنین آهنگ‌هایی برای استقبال از بازدیدکنندگان و خداحافظی هم دارند.



تصویر ۶۸: هنر در کیدزانیا

● مجموعه‌های هنری که در مکان‌های مختلف شهر به نمایش گذاشته می‌شوند، نگاه‌های تازه و اغلب سرگرم‌کننده‌ای را درباره موضوعات جذاب ارائه می‌دهند. بسیاری از هنرمندان با به‌روزرسانی پیام یک اثر هنری، آثار هنری اصلی را در کیدزانیا دوباره اختراع می‌کنند (از کلاسیک تا پست‌مدرن). هر اثر هنری فرصتی برای آزمایش از دیدگاه کیدزانیایی تبدیل می‌شود.

● معماری: منظره شهر کیدزانیاز لحاظ ریتم، مقیاس و سبک غنی است. معماری کیدزانیاز بسیاری از گرایش‌های طراحی را از قرن گذشته تا امروز شامل می‌شود.

چشم‌انداز کیدزانیاز

کیدزانیاز یک چشم‌انداز بسیار واضح و مشخص از آنچه می‌خواهد در درازمدت به دست آورد دارد. چشم‌انداز ما این است که قلب و ذهن بچه‌ها را در همه‌جا با توانمندسازی آن‌ها برای تبدیل جهان به مکان بهتری برافروخته کنیم^۱.

یادگیری در کیدزانیاز

رویکرد آموزشی کیدزانیاز از طریق یادگیری تجربی است که بر توسعه و تقویت مهارت‌ها و ارزش‌ها در کودکان از طریق ایفای نقش تأکید دارد. فعالیت‌های سرگرم‌کننده را برای یادگیری کودکان فراهم می‌کند، به طوری که کودکان «با انجام دادن یا عمل کردن» یاد بگیرند^۲. کیدزانیاز به عنوان یک محیط یادگیری غیررسمی توصیف می‌شود که در آن کودکان می‌توانند مهارت‌های مختلف را تمرین کنند. برخی از محققان بر این باورند که مهارت‌های آموخته شده در کیدزانیاز مانند مهارت‌های مدیریت پول، ارزشی برابر با مهارت‌های آموخته شده در مدرسه دارد (Cabanas 2020; Tagg, Wang 2016).

1. Our vision isto ignite the hearts and minds of kids everywhere by empowering them to make the world a better place.

2. <https://kidzania.com/en/what-is-kidzania>



تصویر ۶۹: کلاس آموزشی در کیدز انیا

یادگیری تجربی^۱

یادگیری تجربی هسته اصلی همه کارهایی است که در کیدز انیا انجام می‌شود. سرگرمی و یادگیری به گونه‌ای ترکیب می‌شوند که کودکان «برای دنیایی بهتر» آماده شوند. در کیدز انیا کودکان بسیاری از مفاهیم کلان را یاد می‌گیرند و با استفاده از آن می‌توانند دنیای بزرگسالان را درک کنند و برای بهبود آن آماده شوند. حوزه‌های یادگیری عمومی به پنج دسته اصلی تقسیم می‌شوند:

۱. نحوه عملکرد یک شهر؛ ۲. سواد مالی؛ ۳. دنیای کار؛ ۴. الگوی شهروندی؛ ۵. عادات‌های خوب.

1. Experiential learning



تصویر ۷۰: کارگاه‌های آموزشی در کیدزانيا

(۱) نحوه عملکرد یک شهر: کیدزانيا به عنوان شهری واقعی با ساختمان‌ها، خیابان‌های شهر، وسایل نقلیه و مناطق عابرپیاده سازمان‌دهی شده است.

(۲) سواد مالی: برای کمک به کودکان در کسب سواد مالی، کیدزانيا واحد پولی به نام کیدزو دارد. کودکان یاد می‌گیرند چگونه می‌توانند درآمد کسب کنند، خرج کنند، پس‌انداز کنند و از بچه‌های خود مراقبت و به آن‌ها کمک کنند.

(۳) دنیای کار: یکی از بخش‌های هیجان‌انگیز تجربه در کیدزانيا این است که بچه‌ها درباره استخدام در انواع مشاغل، شرکت‌ها، مؤسسات دولتی یا غیردولتی اطلاعات کسب می‌کنند.

(۴) الگوی شهروندی: کیدزانيا به کودکان کمک می‌کند بفهمند شهروند خوب بودن چیست و چگونه در اداره جامعه، شهر و محیط فعالانه مشارکت کنند.

(۵) عادت‌های خوب: پرورش عادت‌های خوب و ایجاد آن‌ها در اوایل کودکی در رشد بسیار مهم است. کیدزانيا به دنبال ایجاد عادت‌های

خوب در کودکان است؛ از نحوه مراقبت از سلامت و بهداشت شخصی گرفته تا نحوه حفظ ایمنی و واکنش در شرایط اضطراری.



تصویر ۷۱: کودکان در کیدز انیا

یادگیری از طریق ایفای نقش^۱

در کیدز انیا کودکان ۱ تا ۱۴ ساله فرصت دارند با برعهده گرفتن نقش‌هایی مثل آتش‌نشان، کارگر ساختمان، پزشک، معلم، افسر پلیس و طراح مد تجربه‌هایی شبیه به بزرگسالان داشته باشند. آن‌ها این کار را به‌طور طبیعی، بدون یادگیری قبلی یا توضیحات بزرگسالان انجام می‌دهند. برخلاف فعالیت‌هایی مانند ورزش یا بازی‌های ویدیویی که دستورالعمل‌هایی دارند، کودکان در ایفای نقش فقط باید قبل از شروع یادگیری از بزرگسالان، رفتار آن‌ها را مشاهده کنند. عروسک‌بازی یکی از بهترین نمونه‌های ایفای نقش است که در آن کودکی وانمود می‌کند پدر و مادری دلسوز برای فرزندش است. ایفای نقش بخش مهمی از ماهیت کیدز انیا است. در این شیوه بی‌نظیر کل شهرها را با

1. Role Play

ساختمان‌ها، میدان‌ها و خیابان‌ها می‌سازند تا کودکان بتوانند در نقش بزرگ‌سال در بیشتر حرفه‌ها و مشاغل بازی کنند. مشاغل که به صورت واقعی در دسترس هستند. ایفای نقش شکلی از یادگیری تجربی و ابزار آموزشی مؤثری است؛ زیرا کودکان را تشویق می‌کند در یادگیری خود مشارکت فعال داشته باشند. کودکان می‌توانند حرکت کنند، خود را به جای دیگران بگذارند، لباس بپوشند، از وسایل استفاده کنند، با دیگران ارتباط برقرار کنند و تصمیم بگیرند. ماری چکینی، کارشناس رشد کودک، مزایای ایفای نقش را در چهار زمینه اصلی بیان می‌کند: اجتماعی عاطفی، فیزیکی، شناختی و زبانی.



تصویر ۷۲: یادگیری از طریق ایفای نقش در کیدز انیا

حوزه‌های یادگیری

کودکان با شرکت در فعالیت مؤسسه‌های صنعتی و مشاغل مهارت لازم را کسب می‌کنند. آن‌ها این مهارت‌ها را برای آینده و کاربرد در رفتار روزمره توسعه می‌دهند.

حوزه‌های یادگیری خاص به سه طبقه اصلی تقسیم می‌شوند:

- تخصص: این طبقه به اطلاعات ارائه‌شده دربارهٔ حرفه‌ها و مشاغل خاص اشاره دارد. اطلاعات مربوط به هر شغل مانند هدف، فرایند، محصولات و خدمات از طریق انجام فعالیت‌ها، تصویرها، ابزارها و چندرسانه‌ای‌ها ارائه می‌شوند.

- مهارت‌ها: تمام فعالیت‌ها با در نظر گرفتن مهارت‌هایی طراحی شده‌اند که افراد می‌توانند در حین انجام فعالیتی خاص توسعه دهند. از طریق مشارکت عملی، کودکان انواع متنوعی از مهارت‌ها را توسعه می‌دهند. با توجه به نظریهٔ هوش‌های چندگانه، چند دسته مهارت برای پیشرفت در فعالیت‌های کیدزانیای تعریف شده‌اند: ارتباطات، تفکر انتقادی، خلاقیت، همکاری، مهارت‌های حرکتی و خودشناسی.

- ارزش‌ها: ارزش‌ها اصول مطلوبی در شخصیت فرد هستند که جامعه آن‌ها را ارزشمند می‌داند. ترویج ارزش‌ها بخش بسیار مهمی از تجربهٔ کیدزانیاست. ارزش‌ها از طریق فعالیت‌ها منتقل می‌شوند تا کودکان هم اهمیت و هم کاربرد آن‌ها را بیاموزند.

دستورالعمل فعالیت کودکان در کیدزانیای

فعالیت‌های کودکان در هر مکان همیشه شامل تعامل با کودکان دیگر است که نقش‌های متفاوتی را در شغلی خاص ایفا می‌کنند. کودکان به صورت تیمی کار می‌کنند و وظایف تیمی را انجام می‌دهند. حتی زمانی که وظایف مختلفی به آن‌ها داده می‌شود، می‌توانند ببینند که دیگران چه می‌کنند. فعالیت‌های کودکان، در شهر به‌طور کلی و در هر مکان به‌طور خاص، را سرپرستان آموزش‌دیدهٔ خاص کنترل می‌کنند. هنگام تعامل با کودکان، ناظر باید بر چهار اثری تمرکز کند که کیدزانیای به دنبال ارائهٔ آن است: دانش جدید، احساسات مثبت، ارزش‌های درست (مکان‌های مختلف بر ارزش‌های مختلف تمرکز می‌کنند، از ادب و کمک متقابل تا مراقبت از محیط‌زیست)، تجربه و

موفقیت (خاموش کردن آتش، درست کردن پیتزا، برداشتن آپاندیس). مدت زمان فعالیت‌ها در هر مکان محدود است. با این حال سرپرستان نباید سؤالات کودکان را نادیده بگیرند که علاقه شدیدی به این حرفه نشان می‌دهند.

بازدید هر کودک از کیدزانیای از دستورالعملی پیروی می‌کند که با توجه به شغلی خاص توضیح داده شده است. برنامه‌ریزی اولیه برای مشاغل در تمام پارک‌های کیدزانیای وجود دارد و زمانی که یک شغل محدود به یک کشور است، دستورالعمل‌ها باید با دفتر مرکزی مذاکره شود. هر دستورالعمل شامل مراحل زیر است:

● خوش‌آمدگویی: از کودکان استقبال می‌شود و یک دستبند امنیتی دریافت می‌کنند. برخی از کودکان همچنین دارای پاسپورت کیدزانیای هستند که برای شرکت در فعالیت‌ها در آن مهر زده می‌شود.



تصویر ۷۳: دستبند امنیتی در کیدزانیای

● آشنایی: هر کودک نام خود را می‌گوید و سرپرست سؤالات کلی می‌پرسد، مانند «چگونه در کیدزانیای به یکدیگر سلام می‌کنند؟» یا «چه نوع شغلی را می‌خواهید امتحان کنید؟»

- ارزیابی آگاهی: سرپرستان یک سری سؤالات دشوارتر می‌پرسند، مانند «شغل الف چیست؟» [ویژگی حرفه^۱ برای چیست؟] و غیره و به سؤالاتی پاسخ می‌دهند که کودکان خودشان قادر به پاسخ‌گویی به آن‌ها نیستند.
- به اشتراک‌گذاری اطلاعات: سرپرست با استفاده از وسایل مختلف دیداری دربارهٔ این حرفه توضیح می‌دهد.
- توجیه‌سازی^۲: سرپرست نشان می‌دهد که کودکان چه کاری انجام خواهند داد و دستورالعمل‌های ایمنی را به آن‌ها می‌دهد.
- انجام کار مستقل: کودکان وظایفی که سرپرست به‌شان محول کرده را تحت هدایت سرپرست انجام می‌دهند. به‌عنوان مثال کودکانی که برای ایفای نقش یک تکنسین ماشین مسابقه انتخاب کرده‌اند، لاستیک‌ها را عوض می‌کنند، مخزن بنزین را پر می‌کنند و پره‌های بال مانند ماشین مسابقه‌ای را تنظیم می‌کنند. کودکان نمی‌توانند کاری فراتر از فعالیت‌های از پیش برنامه‌ریزی‌شده برای یک جایگاه شغلی انجام دهند. کودکان در فعالیت‌هایی شبیه به بزرگ‌سالان شرکت می‌کنند؛ اما بدون کمک مستقیم بزرگ‌سالان که معمولاً برای کودکان خارج از شهر کیدز انیا دست‌نیافتنی است.



تصویر ۷۴: نمایی از کیدز انیا

1. Profession attribute
2. Briefing

● نظارت و بازخورد: ناظر کار انجام‌شدهٔ کودکان را بررسی می‌کند و بازخوردهایی دربارهٔ درک و جذب دانش کودکان جمع‌آوری می‌کند و آن‌ها را با سؤالاتی مانند «امروز چه کرده‌اید؟» «تو کی بودی؟» [ویژگی حرفه‌ات] چیست؟» می‌پرسد. علاوه‌بر این، سرپرست از بچه‌ها می‌پرسد که آیا سؤالی دارند یا خیر.

● پاداش «حقوق»: کودکان از انجام بیشتر فعالیت‌ها کیدزو (پول محلی کیدزانیایا) کسب می‌کنند. با این حال برخی از مشاغل بسیار سرگرم‌کننده هستند که کودکان باید برای امتحان کردن آن‌ها کیدزو بدهند (به‌عنوان مثال، نقش مأمور مخفی شامل پرش از یک ساختمان بلند است که در بین کودکان بسیار محبوب است).

مدل کسب‌وکار مجموعهٔ کیدزانیایا

مدل کسب‌وکار کیدزانیایا نوآورانه است، بدین شکل که به‌طور گسترده به دنبال حامیان مالی است. این حامیان برندهای قوی و با موقعیت خوبی هستند که از کیدزانیایا به‌عنوان یک مجموعه استفاده می‌کنند. آنچه کیدزانیایا را به‌عنوان شناخته‌شده‌ترین شهر تعاملی و موفق تجاری ساخته است، اهمیت ویژهٔ آن به دسترسی جهانی و انطباق مفهوم اصلی با زمینه‌های فرهنگی محلی است. [Di Pietro et al. 2017] کیدزانیایا به‌عنوان یک اکوسیستم خدمات چندسطحی مدرن در نظر گرفته می‌شود که شامل کودکان و خانواده‌ها، کارمندان، سرمایه‌گذاران، صاحبان امتیاز، شرکای صنعتی، مدارس، دولت‌ها و جوامع محلی می‌شود. مدل کسب‌وکار کیدزانیایا دو جنبه دارد: یک جنبه، مرکز آموزشی و مدارس و خانواده‌هاست که در آن بچه‌ها نقش بازی می‌کنند و می‌توانند حس زندگی را در بزرگسالی دریافت کنند. از سوی دیگر، کیدزانیایا یک رسانهٔ بازاریابی جدید برای برندها است [Lonsway 2016].



تصویر ۷۵: کسب‌وکار در کیدزانی

یکی از جنبه‌های کلیدی موفقیت این مرکز این بود که طراحی اصلی شهر با توجه به نظرات بچه‌ها گرفته شده بود؛ بیش از ۹۰۰۰ کودک بخشی از یک فراخوان عمومی بودند که در آن از کودکان خواسته شد تا شهر ایدئال خود را طراحی کنند (Mendoza, 2010). سرمایه‌گذاران معمولاً به دنبال فضاهایی به مساحت ۵۰۰ تا ۴۰۰۰ مترمربع داخل مراکز خرید مهم بودند. (Lo'pez, 2006) علاوه بر خدمات اصلی که برای بچه‌ها ارائه می‌شود، برای بزرگسالانی که با بچه‌هایشان آمدند خدماتی مانند خرید غذا، سوغاتی، عکس و غیره وجود دارد. همچنین سالنی برای والدین در نظر گرفته شده است که در آن بازی کنند. سه منطقه برای استراحت یا سرگرمی و وقت‌گذراندن بزرگسالان از طریق تلویزیون‌های صفحه بزرگ (با چندین نمایش، مسابقات ورزشی و فیلم)، بازی‌های رومیزی، کتاب‌ها و مجلات، رایانه‌ای با دسترسی به اینترنت، غذا و نوشیدنی در نظر گرفته شده است. همچنین ورود بچه‌ها به منطقه بزرگسالان ممنوع است (KidZania, 2007).

کیدزانی بر خانواده‌ها، مدارس و مشاغل تمرکز دارد. همچنین خدماتی

مانند جشن تولد، فروش غذا و نوشیدنی، بازرگانی و عکس ارائه می‌دهد. علاوه بر این، برای کودکان با محدودیت (معلول) بازدید رایگان دارد.

قوانین و مقررات شهر بازی کیدز انیا

- فرد بزرگسال بدون کودک امکان ورود ندارد.
- بزرگسالان نمی‌توانند در برخی قسمت‌های تفریحات کودکان وارد شوند؛ با این حال محل‌هایی برای استراحت بزرگسالان در نظر گرفته شده است.
- محدودیت زمانی برای استفاده از تفریحات پس از ورود به مجموعه وجود ندارد.
- امکان خروج بزرگسالان از مجموعه و ورود مجدد تا دو بار امکان پذیر است؛ اما کودکان پس از خروج باید دوباره هزینه پرداخت کنند. (همچنین اجازه خروج کودکان و نوجوانان با قد زیر ۱۲۰ سانتی‌متر به تنهایی داده نمی‌شود).
- کودکان و نوجوانان زیر ۱۲۰ سانتی‌متر قد حتماً باید همراه یک بزرگسال در مجموعه حضور یابند.
- تمامی تفریحات مجموعه برای استفاده و بازی کودکان و نوجوانان از ۴ تا ۱۶ سال ساخته شده است.
- امکان آوردن غذا و نوشیدنی از بیرون مجموعه وجود ندارد.
- در مجموعه صندوق امانات برای دسترسی بازدیدکنندگان قرار دارد.
- ورود کالسکه به درون مجموعه مجاز است و محل خاصی نیز برای توقف آن‌ها در نظر گرفته شده است.
- درون مجموعه محل‌های خاصی برای استراحت والدین به تفکیک جنسیت آن‌ها قرار گرفته است.
- امکان برگزاری جشن‌ها درون مجموعه وجود دارد که پکیج‌های مخصوصی نیز برای آن ایجاد شده است.



تصویر ۷۶: تبلیغ جشن در کیدزانيا

مینیاتورک



ترکیه به‌عنوان یکی از توریستی‌ترین کشورهای دنیا دارای جاذبه و اماکن دیدنی فراوانی است که شاید امکان بازدید از همهٔ آن‌ها در یک سفر فراهم نشود. برای بازدید از جاذبه‌های تاریخی آن نیاز به یک سفر طولانی یا چندین سفر به ترکیه است؛ اما پارک مینیاتورک استانبول یکی از خاص‌ترین جاذبه‌های گردشگری استانبول محسوب می‌شود که بسیاری از آثار تاریخی و جاهای دیدنی را در خود جای داده است.

مینیاتورک استانبول

مینیاتورک یک پارک مینیاتوری در ساحل شمال شرقی گلدن هورن در استانبول

ترکیه است. مساحت مدل ۱۵۰۰۰ مترمربع، ۴۰۰۰۰ مترمربع فضای سبز و باز، ۳۵۰۰ مترمربع فضای بسته و ۲۰۰۰ مترمربع استخر و راه‌های آبی در مینیاتورک وجود دارد که در مجموع در مساحت ۶۰۰۰۰ مترمربع یکی از بزرگ‌ترین پارک‌های مینیاتوری جهان است. این اولین شهر مینیاتوری ترکیه است.



تصویر ۷۷: پارک مینیاتورک استانبول

این مجموعه شامل ۱۳۵ مدل، در مقیاس ۱:۲۵ از سازه‌های داخل و اطراف ترکیه و تفاسیر سازه‌های تاریخی است. ۶۰ مورد از سازه‌های این پارک مربوط به استانبول، ۶۳ سازه از آناتولی و ۱۳ مورد مربوط به سرزمین‌های عثمانی است که امروزه در خارج از ترکیه قرار دارند. همچنین بناهای تاریخی مانند معبد آرتامیس در افسس و مقبره ماوسولوس در هالیکارناسوس (بدروم کنونی) نیز به چشم می‌خورد. فضای اضافی برای مدل‌های آینده در نظر گرفته شده است. ساخت پارک مینیاتورک استانبول را شرکت فرهنگی شهرداری متروپولیتن استانبول در ۲ می ۲۰۰۳ تکمیل کرد و رئیس‌جمهور، رجب طیب اردوغان، آن را افتتاح کرد و میراث غنی معماری تمدن‌هایی را گرد هم آورد که از دوران باستان تا روم بر این سرزمین باستانی حکومت کردند و آثار خود را به جا گذاشتند: امپراتوری بیزانس، سلجوقی و امپراتوری عثمانی.



تصویر ۷۸: نماهایی از مینیاتورک

مینیاتورک با شعار «مدل کوچک یک کشور بزرگ» به ویترونی برای ترکیه تبدیل شده است.



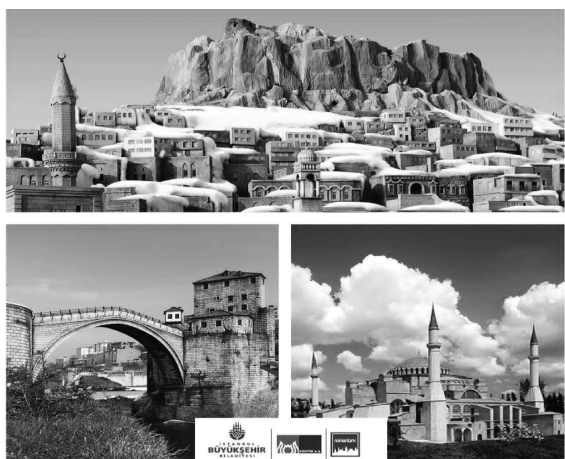
تصویر ۷۹: چند ماکت در مینیاتورک

از مهم‌ترین دیدنی‌های پارک مینیاتورک استانبول ماکت‌های فوق‌العاده زیبایی هستند که با ظرافت خاص و به شکلی هنرمندانه ۲۵ برابر کوچک‌تر از بنای اصلی ساخته شده‌اند.

نمونه این ماکت‌ها در ایران و در پارک مینیاتوری مشهد، پارک مینیاتوری تبریز، باغ‌راه ایرانی کیش و باغ موزه هنر ایرانی تهران وجود دارد که جاذبه‌های گردشگری مختلف کشورمان را در مقیاس کوچک‌تر به نمایش گذاشته‌اند.



تصویر ۸۰: پارک مینیاتوری تبریز



تصویر ۸۱: نماهایی از پارک مینیاتورک

یکی از نکات مهم درباره این پارک استفاده از مواد اولیه و مصالح مخصوص و بسیار باکیفیت برای ساخت نمونک‌هاست. این پارک در نزدیکی دریا و در فضای باز قرار گرفته و ماکت‌ها در معرض تغییرات جوی در فصول مختلف مانند بارش، رطوبت هوا، تابش آفتاب و... قرار دارند. از این رو از فایبرگلاس و مواد دیگری بهره گرفته شده است که مقاومت بالایی دارند. استفاده از مواد عالی و طراحی و ساخت استادانه با رعایت ریزترین جزئیات موجب شده شکوه بنای اصلی در ماکت دیده شود.

از مهم‌ترین بناهای کشور ترکیه که در این پارک به صورت مینیاتوری به نمایش درآمده‌اند، می‌توان موارد زیر را نام برد: مسجد سلطان احمد (مسجد آبی)، مسجد ایاصوفیه، قصر توپکاپی، برج گالاتا، قصر هیدیو، مقبره مولانا، صخره‌های گورمه و کاپادوکیا، مسجد محمدعلی پاشا، ایستگاه راه‌آهن شام، شهر سنگی ماردین، استادیوم المپیک، غار اصحاب کهف، قصر بیلربی، قلعه شام، پل بسفر، معبد آرتیمیس، مقبره سلطان مراد، پل موتسار، آرامگاه هالیکار ناسوس و مقبره موسولوس.



تصویر ۸۲: نمای کلی مینیاتورک

از آنجایی که مدل‌های موجود در پارک به سه موضوع مختلف تقسیم می‌شوند، آن‌ها را نیز به صورت گروهی بررسی می‌کنیم:

گروه شماره ۱: مدل‌های مرتبط با شهر استانبول

هیچ شهر دیگری در ترکیه از نظر جاذبه مانند استانبول غنی نیست و در موزه ۶۱ طرح از ۱۳۴ طرح به ساختمان‌های بزرگ این کلان‌شهر (استانبول) اختصاص داده شده است و اول از همه می‌توانید فرودگاه آتاتورک را در اینجا رتبه‌بندی کنید؛ نقطه‌ای که همه سفر خود را از استانبول آغاز می‌کنند. اگرچه به ندرت کسی فرودگاه را ساختمانی منحصر به فرد می‌داند؛ اما از آنجایی که این فرودگاه بزرگ‌ترین فرودگاه کشور ترکیه است که سالانه بیش از ۳۲ میلیون نفر مسافر دارد، شایسته است در موزه جایگاهی داشته باشد.



تصویر ۸۳: فرودگاه آتاتورک در مینیاتورک



تصویر ۸۴: مسجد سلطان احمد در مینیاتورک

یکی از سازه‌های باشکوه پارک مینیاتوری در استانبول کپی از میدان معروف سلطان احمد است که محبوب‌ترین ساختمان‌های شهر، ایاصوفیه و مسجد آبی، در محدوده آن قرار دارند. تمام جزئیات مینی ساختمان‌ها با جزئیات بسیار ساخته شده‌اند و حتی چمن‌های اطراف، با چمن‌های کوتاه پوشیده شده و با درختان بونسای کوچک تزئین شده‌اند.

گروه شماره ۲: مدل‌های مرتبط با کشور ترکیه

در این نمایشگاه جاذبه‌های اصلی کشور ترکیه که از دورترین نقاط غربی تا شرقی پراکنده شده است، در ۶۰ طرح مینیاتور جمع‌آوری شده است.

مهم‌ترین آن سازه مسجد سلیمیه که به افتخار سلطان سلیم دوم در شهر ادرنه ساخته شده است و برج ساعت براننده که نماد از میر است.



تصویر ۸۵: برج ساعت در مینیاتورک

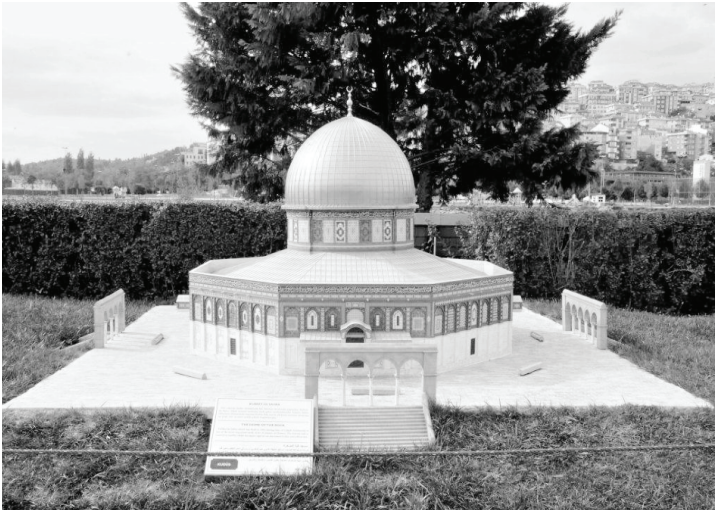
همچنین معبد مینیاتوری الهه باروری آرتمیس و مقبره هالیکارناسوس را می‌توانید در این پارک مینیاتوری مشاهده کنید که هر دو متعلق به عجایب هفتگانه جهان هستند.



تصویر ۸۶: معبد مینیاتوری الهه باروری آرتمیس

گروه شماره ۳: سازه‌های عثمانی خارج از ترکیه کنونی شامل مدل‌های مینیاتوری مرتبط با سازه‌های دوران عثمانی است که در حال حاضر در خارج از ترکیه قرار دارند، در این پارک ۱۳ مدل به نمایش

درآمده است. برخی از آن‌ها اشیایی هستند که در قلمرو فلسطین اشغالی قرار دارند. از جمله مسجد قبه الصخره و مسجد الاقصی که جایگاه ویژه‌ای برای مسلمانان دارد. همچنین در این بخش شهر یونانی تسالونیک که مصطفی کمال آتاتورک از آنجا آمده است و همچنین بزرگ‌ترین مسجد قاهره، که به افتخار محمدعلی پاشا ساخته شده است، و ساختمان‌های نمادین موستار بوسنیایی نیز در این بخش قرار دارند.



تصویر ۸۷: مسجد الاقصی در مینیاتورک

امکانات مینیاتورک

استفاده از راهنمای صوتی

روی بلیت‌های پارک، اطلاعاتی دربارهٔ پارک وجود دارد؛ با قراردادن بلیت در دستگاه‌های داخل پارک اطلاعات جالبی دربارهٔ ماکت‌ها ارائه می‌دهد. همچنین با استفاده از اپلیکیشن

Miniaturk
gezi rehberi
mobile!



ویژه مینیاتورک موبایل^۱ می‌توانید از راهنمای صوتی استفاده کنید که جزئیات هریک از آثار تاریخی به نمایش گذاشته شده در موزه را به بازدیدکنندگان منتقل می‌کند. سیستم راهنمای صوتی گزینه‌های زبان ترکی، انگلیسی، فرانسوی، آلمانی، روسی، عربی، فارسی، ژاپنی و اسپانیایی را ارائه می‌دهد.

سالن آمفی‌تئاتر بزرگ

قسمت بزرگی از پارک به سالن آمفی‌تئاتر اختصاص دارد. این سالن آمفی‌تئاتر چیزی حدود ۴۰۰ نفر تماشاچی را در خود جای می‌دهد. سالن آمفی‌تئاتر این پارک به لحاظ فرهنگی نقش مهمی در منطقه ایجاد می‌کند. تقریباً در تمامی فصل‌های سال، نمایش‌های سرگرم‌کننده و عبرت‌آموزی در آن برگزار می‌شود.



تصویر ۸۸: سالن آمفی‌تئاتر مینیاتورک

مرکز فروش صنایع دستی و سوغاتی

پارک مینیاتورک با هدف معرفی آثار باستانی ترکیه ساخته شده است. به همین دلیل مسئولان گردشگری استانبول با ساخت این پارک سعی کرده‌اند با یک تیر دو نشان بزنند؛ ماحصل این کار مرکزی برای

1. Miniaturk Mobile

فروش صنایع دستی و سوغات استانبول در این پارک است. در این مرکز انواع صنایع دستی ساخت مردمان ترکیه به فروش می‌رسد.



تصویر ۸۹: فروش صنایع دستی

رستوران و کافه



در این پارک چندین رستوران و کافه وجود دارد. از آنجا که گردشگران این پارک در نسخه‌ای مینیاتوری از ترکیه باستان گشت‌وگذار می‌کنند. رستوران‌های پارک

خوراکی‌های محلی این مرزوبوم را پیش‌روی مشتریان قرار می‌دهند و توریست‌ها می‌توانند در کنار بازدید از مکان‌های تاریخی، غذاهای سنتی و بومی ترکیه را تجربه کنند.

دسترسی راحت برای افراد معلول

مینیاتورک خود را به‌عنوان موزه بدون مانع می‌نامند و با ویلچر هم

می‌توان به آن دسترسی داشت. همچنین مکان‌هایی برای شارژ باتری ویلچرهایی وجود دارد که با باتری کار می‌کنند. برای دسترسی آسان، رمپ‌هایی در منطقه گردش وجود دارد. همچنین سرویس بهداشتی و پارکینگ برای بازدیدکنندگان معلول وجود دارد. به‌علاوه ورود برای بازدیدکنندگان معلول، با یک همراه، رایگان است.



تصویر ۹۰: دسترسی افراد معلول در مینیاتورک

موزه‌های مینیاتورک پارک استانبول

موزه ظفر

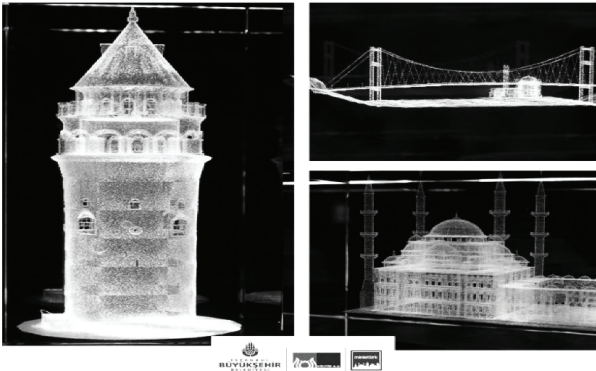
مراحل نبرد چاناک‌کاله از آغاز تا پایان با تندیس‌های مینیاتوری بازسازی شده تا گردشگران آشنایی کاملی از این نبرد پیدا کنند. نبرد چاناک‌کاله نبرد میان نیروهای عثمانی و متفقین به سرکردگی انگلستان و فرانسه صورت گرفت. مردان دیار ترک در این نبرد جان‌فشانی‌های زیادی کردند و به‌رغم تلفات زیاد، برنده از میدان بیرون آمدند.



تصویر ۹۱: موزه ظفر

موزه کریستال و شیشه

درواقع یک موزه سه‌بعدی است و در آن با ترکیبی از شیشه‌های کریستالی و نور و تکنولوژی پیشرفته لیزر یک سری از اماکن تاریخی ترکیه را به شکل ماکت‌هایی از جنس شیشه تصویر کرده است.



تصویر ۹۲: موزه کریستال

مدل مینی استادیوم

مدل مینی استادیوم مدرن و تعاملی است که وقتی یک سکه را در صندوق پول تیمی که انتخاب می‌کنید، می‌اندازید؛ چراغ‌های ورزشگاه روشن می‌شود، شعار آن تیم پخش می‌شود، پرچم آن روی صفحه به اهتزاز درمی‌آید و بازیکنان برای مراسم صف می‌کشند. در پایان مراسم بازیکنان به رختکن بازمی‌گردند.



تصویر ۹۳: مینی استادیوم

قطار مسافرتی مینیاتوری

این قطار ظرفیت حمل ۲۰ بزرگسال و کودک را به‌طور هم‌زمان دارد و کل منطقه پارک را دور می‌زند.



تصویر ۹۴: قطار مینیاتوری

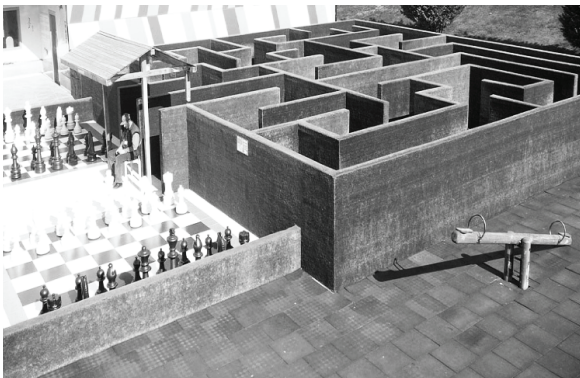
درخت جادویی قصه‌گو

این درخت جادویی قابلیت حرکت دارد و ۶ افسانه اقتباس شده با مینیاتورک را روایت می‌کند.



تصویر ۹۵: درخت جادویی قصه‌گو

پارک هزارتو و زمین شطرنج



تصویر ۹۶: پارک هزارتو و زمین شطرنج

عکاس عثمانی مینیاتورک

در پارک عکاس‌هایی حرفه‌ای هستند که با دریافت هزینه در محیط از بازدیدکنندگان عکاسی می‌کنند.



تصویر ۹۷: عکاسی در مینیاتورک



Dünyanın en geniş maket alanına sahip Miniaturk'te, Anadolu ve dünyanın diğer yerlerinden önemli eserler sizi bekliyor!



تصویر ۹۸: تبلیغات مینیاتورک

مجموعه پارک موضوعی مینیاتورک را می‌توان به‌عنوان یک کالای

فرهنگی با ارزش تجاری، یک منبع فرهنگی با ارزش نهادی و اجتماعی و یک منبع نمادین برای نمایش ارزش آناتولی دانست. فرهنگ ترک مینیاتورک به‌عنوان یک پارک موضوعی تمام شاهکارهای معماری ترکیه را جمع‌آوری کرده و به بازتابی ناب از سنتز ترکی عثمانی تبدیل شده است. همچنین با جذب توریست‌ها ارزش تجاری برای گردشگری و کالاهای فرهنگی ترکیه ایجاد می‌کند.

با توجه به ساختار مینیاتورک، می‌توان تولید فرهنگی را برای درک معنای اجتماعی فضای نمایشگاه و گردش و مصرف عمومی آن بررسی کرد. مینیاتورک را می‌توان نمونه‌ای از «صنعتی شدن فرهنگ» از نظر شرایط تاریخی و مادی تولید فرهنگی دانست.

پارک پورورو سنگاپور



پارک ۱۰۲۲ مترمربعی با موضوع انیمیشن جذاب کره جنوبی «پورورو» که یکی از بزرگ‌ترین پارک‌های سنگاپور است، در ۱۱ نوامبر ۲۰۱۵ افتتاح شد و اولین پارک با موضوع پورورو در جنوب شرقی آسیا بود. سپس در کشورهای کره جنوبی و چین نیز پارک پورورو ساخته شد. این پارک اولین زمین بازی سرپوشیده مبتنی

بر شخصیت در سنگاپور را دارد و دارای تهریه مطبوع است. پارک پورورو برای کودکان ۱ تا ۱۲ سال مناسب است. جاذبه‌های این پارک به‌گونه‌ای طراحی شده است که محیط بازی گروهی را برای کودکان فراهم کند.



تصویر ۹۹: پارک پورورو سنگاپور

از امکانات پارک پورورو سنگاپور می‌توان به این موارد اشاره کرد: مناسب برای خانواده، سرویس بهداشتی کودکان، اتاق پرستاری، فضاهای قفسه‌کفش و محوطه اختصاصی برای پارکینگ کالسکه. پارک پورورو سنگاپور در ۲۰ مه ۲۰۲۳ پس از بسته‌شدن کوتاه‌مدت به دلیل بازسازی و بهبود زمین بازی سرپوشیده در میدان مارینا بازگشایی شد.

پوروروپنگوئن کوچک



صنعت انیمیشن کره جنوبی طی دو دهه اخیر پیشرفت‌های درخورملاحظه‌ای کرده است، به طوری که به جای اینکه صرفاً کارهای تصویرسازی انیمیشن‌های کشورهای غربی را انجام دهد، به یک تولیدکننده موفق انیمیشن به‌خصوص در عرصه سریال‌های تلویزیونی تبدیل

شده که منبع درآمد خوبی برای این کشور شده است. سریال انیمیشن کامپیوتری پنگوئن کوچولویی به نام پورورو یکی از موفق‌ترین کارهای ساخته‌شده طی این سال‌هاست. به طوری که در یک نظرسنجی که برای انتخاب سمبل المپیک ۲۰۱۸ کره انجام شد، ۳۹/۸ درصد از افراد زیر ۲۰ سال پورورو را به عنوان اولین گزینه انتخاب کرده بودند. محبوبیت این شخصیت کارتونی تا حدی است که به آن نام لقب پزیدنت پورورو داده‌اند. در کشور سنگاپور پارک موضوعی با شخصیت پردازی پورورو برای کودکان ۱ تا ۱۲ سال ساخته شده که در آن بچه‌ها می‌توانند با شخصیت‌های این سریال بازی‌های مختلفی انجام دهند. پورورو و دوستانش در یک روستای پربرف در جنگل پرونگ پرونگ زندگی می‌کنند و معمولاً در جریان بازی‌هایشان با مشکلاتی روبه‌رو می‌شوند که هنگام حل آن مشکل در هر قسمت تجربه‌های عملی و اخلاقی می‌آموزند. کسی نمی‌داند آن‌ها چگونه دورافتاده که پای هیچ انسانی به آنجا نرسیده آمده‌اند؛ اما دهکده آن‌ها درست جایی است که تابش خورشید گرمای بیشتری دارد و سوز سرما هم کمتر است و در آن پورورو پنگوئن شاد و پرانرژی، که یک کلاه خلبانی و یک عینک پرواز بر چشم دارد، با دوستانش «پوبی» خرس قطبی، «ادی» روباه، «لوپی» سگ آبی، کرانگ دایناسور و پنگوئن ماده‌ای به نام «پتی» زندگی می‌کنند. همه آن‌ها رفتارهای شخصیتی متفاوت و سلیقه‌های مختلفی دارند که بعضی مواقع موجب بروز دردهای کوچکی در دنیای سفید و آرام آن‌ها می‌شود؛ اما همه آن‌ها دوستان خوبی هستند و می‌دانند چگونه در هنگام سختی به کمک همدیگر بیایند.

جدول ۲: ویژگی‌های پارک پورورو

نوع	محتوا
موضوع	احساسات بزرگ‌تر، آموزش بزرگ‌تر، بازی بزرگ‌تر
مکان / وبسایت	Website: http://www.pororoparksg.com Instagram: https://instagram.com/pororoparksg Facebook: https://www.facebook.com/pororoparksg
کاراکترها	طرح
	بازاریابی
	نوع
داستان‌سرایی	۱۱ شخصیت حیوانی که به آن‌ها شخصیت‌های انسانی داده شده؛ پوشیدن کلاه ایمنی پرواز؛ عینک و پوشش لباس سرهمی؛ انعکاس رنگ‌های مورد علاقه کودکان؛ لوازم جانبی و تزئینی.
	فیلم و تلویزیون؛ کالا؛ رسانه‌های اجتماعی؛ کسب و کار آفلاین (کافه کودکان، پارک موضوعی، پارک موزه، نمایشگاه).
	زندگی روزمره قهرمانان مثبت و منفی؛ هر حادثه‌ای در زندگی روزمره قهرمانان اتفاق می‌افتد.

Welcome to Pororo Park Singapore!



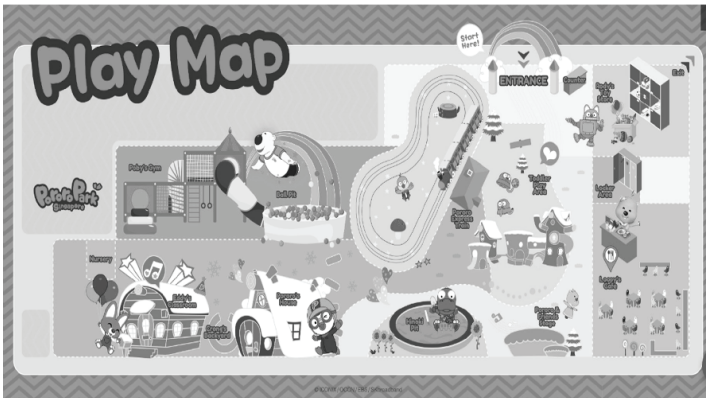
– پورورو پارک سنگاپور در سه بخش به فعالیت می‌پردازد:
● بازی‌های کودکان؛

- مهمانی و جشن‌ها؛
- کافه.

– ساعات کاری پرورو پارک: ۱۰ – ۲۲.

بازی‌های کودکان

- کاوش سرتاسر زمین بازی با قطار پرورو؛
- گودال چوبی حسی هینوکی؛
- باشگاه ورزشی جنگلی؛
- استخر توپ؛
- قلعه‌های فنی.



تصویر ۱۰۰: نقشه بازی در پارک پرورو

مکانی برای برگزاری جشن تولد

- مکان جشن با تم تزئینات پرورو؛
- همراهی و کمک کارشناس مهمانی به میزبان در برگزاری مراسم؛
- حضور عروسک پرورو در جشن تولد.



تصویر ۱۰۱: مکان برگزاری جشن تولد

کافه مخصوص کودکان

برای نمایش‌ها و اجراهای زنده کافه لویی^۱ کافه‌ای با ظرفیت ۶۰ نفره با موضوع لویی (یکی از کارکترهای انیمیشن پورورو) منوی متنوعی را هم برای بزرگسالان و هم برای کودکان ارائه می‌کند. وای فای رایگان در کافه موجود است.



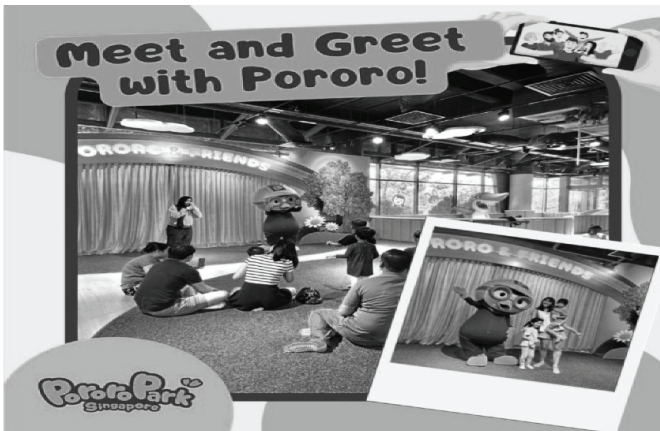
تصویر ۱۰۲: کافه لویی با منوی مخصوص برای کودکان

سایر فعالیت‌های پارک پرورو سنگاپور کلاس‌های متنوع آموزشی برای کودکان



تصویر ۱۰۳: یک کلاس آموزشی در پارک پرورو

جنگ‌های شاد برای کودکان و خانواده



تصویر ۱۰۴: یک جنگ شادی در پارک پرورو

فروشگاه اسباب‌بازی برای کودکان

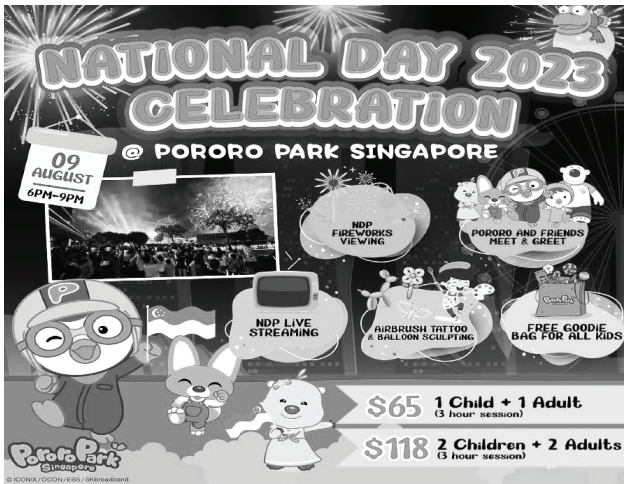
این فروشگاه خرده‌فروشی اقلام مختلفی از جمله اسباب‌بازی، لوازم‌التحریر، پوشاک کودک و سایر اقلام سوغاتی را در خود جای می‌دهد.



تصویر ۱۰۵: فروشگاه اسباب‌بازی پورورو

جشن ملی در پارک پورورو

- نمایش هوایی رژه روز ملی و آتش‌بازی در محوطه اختصاصی در فضای باز؛
- نمایش و ملاقات و احوالپرسی پورورو و دوستان؛
- گریم صورت کودک و بادکنک‌آرایی؛
- فعال‌بودن مناطق بازی رایگان.



تصویر ۱۰۶: تبلیغات جشن ملی پورورو

- نکاتی که هنگام بازدید از پارک پورورو سنگاپور باید رعایت شود:
- تمامی کودکان باید همراه با سرپرست با یک بلیت ورودی باشند.
 - همه مهمانان (از جمله بزرگسالان، کودکان و نوزادان) که از پارک پورورو سنگاپور بازدید می‌کنند، برای ایمنی بیشتر باید جوراب‌های ضدلغزش بپوشند.



تصویر ۱۰۷: جوراب ضدلغزش

هدف پرورو پارک



تصویر ۱۰۸: هدف پارک پرورو

پرورو با بچه‌ها رشد می‌کند!

پارک پرورو فضای بازی را فراهم می‌کند که در آن بچه‌ها می‌توانند از نظر عاطفی رشد کنند و رویای خود را با ذهن پیش ببرند و آرزو کنند که بچه‌ها و والدین از آن لذت ببرند. همچنین، ما می‌توانیم تمام تلاش خود را به کار بگیریم تا فضایی را فراهم کنیم که والدین بتوانند خستگی خود را در زندگی روزمره برطرف کنند و خود را در کنار خانواده التیام بخشند تا والدین و فرزندان بتوانند خاطرات خوشی بسازند.

جمع‌بندی

در گذشته نیازهای فرهنگی ناشی از تنوع ذائقه‌ها، سلیقه‌ها و گرایش‌ها از طریق سازوکارهای انتقال‌دهنده پیام‌های فرهنگی مانند سخنرانی، برگزاری جلسات و دوره‌های آموزشی و استفاده از رسانه‌های دیداری و شنیداری

صورت می‌گرفت و رسانه‌ها نقش چندان مؤثری در ساخت محتوا و پیام فرهنگی نداشتند؛ اما در عصر حاضر به دلیل حضور فناوری‌های نوین، کسب و کارهای فرهنگی صرفاً نقش رسانه نداشته، بلکه به دلیل مکانیزم‌ها و تعاملاتی که با مخاطبان خود ایجاد می‌کنند، نقش پیام‌سازی و فرهنگ‌سازی دارند. بر این اساس در دوره جدید، کسب و کارهای فرهنگی فرهنگ‌ساز بوده و اساساً انگیزه‌ها، ایدئال‌های ذهنی و رفتارهای فرهنگی مخاطبان خود را تغییر می‌دهند. امروزه توسعه پارک‌های موضوعی به یک انتخاب مهم برای توسعه فضای گردشگری در جوامع تبدیل شده است و موضوع‌بندی فضا و همچنین نمادهای مصرف و مفاهیم فرهنگی معمولاً به‌عنوان نمونه‌هایی برای توسعه سایر فضاهای شهری مانند شهرهای گردشگری فرهنگی در نظر گرفته می‌شود. در این مطالعه ما به بررسی پارک‌های موضوعی، پارک آموزشی و محیط‌های آزمون فرهنگی پرداختیم که چکیده آن در جداولی آورده می‌شود.

جدول ۳: مقایسه پارک‌های بررسی شده

<p>خانه رویایی باربی</p>	<ul style="list-style-type: none"> • هدف: سرگرمی و تجربه برند. • رویکرد: ویتترین همه‌جانبه برند. • اجزای اصلی: اتاق‌های موضوعی، اتاق‌ها و فضاهای شبک باربی، فعالیت‌های تعاملی و سبک زندگی و مد و آرایش. • مخاطب: باوجود اینکه جامعه هدف شرکت دختران و پسران را شامل می‌شده؛ اما اکثریت مخاطبین باربی دختران (از نسل خاموش طرفداران باربی اولیه تا نسل آلفا را شامل می‌شود). • کاراکترها: باربی و کن. • مساحت: ۲۵۰۰ مترمربع فضای داخلی و ۱۸۰۰ مترمربع فضای بیرونی. • اجاره اقامت شبی ۶۰ دلار است.
<p>دیزنی لند</p>	<ul style="list-style-type: none"> • هدف: سرگرمی و تخیل. • رویکرد: دنیای فانتزی همه‌جانبه. • اجزای اصلی: سرزمین‌های موضوعی: سرزمین فانتزی، سرزمین ماجراجویی و غیره. • جاذبه‌ها: سواری، نمایش و تجربه و بازی. شخصیت‌ها: ملاقات با شخصیت‌های محبوب دیزنی. • مخاطب: همه افراد در هر سنی مخاطب دیزنی‌لند هستند. • کاراکترها: تمامی شخصیت‌های انیمیشن‌های دیزنی. • مساحت: ۵۰۰ هکتار. • قیمت بلیت: قیمت بلیت‌ها از ۱۰۹ تا ۱۴۹ دلار برای هر نفر براساس فصل سال متغیر است.
<p>کیدزانی</p>	<ul style="list-style-type: none"> • هدف: آموزش و سرگرمی. • رویکرد: دنیای واقع‌گرایانه، محیط‌های یادگیری تعاملی. • اجزای اصلی: شهر مینیاتوری: محیط نقش‌آفرینی واقع‌گرایانه. شهر مینیاتوری: محیط نقش‌آفرینی واقع‌گرایانه. • مخاطب: برای کودکان ۴ تا ۱۴ سال طراحی شده است. • کاراکترها: ۶ کاراکتر که به‌عنوان حافظان حقوق کیدزانی (شامل ۳ پسر، ۲ دختر و یک سگ است). • مساحت: ۷۰۰۰ متر مربع. • هزینه ورودی: بلیت اقتصادی کیدزانیا دبی برای کودکان ۱۹۵ درهم و برای بزرگسالان در محوطه مخصوص بزرگسالان ۸۰ درهم است.

پارک پورورو

- هدف: سرگرمی آموزشی و تجربه برند.
- رویکرد: تجربه شخصیت موضوعی.
- اجزای اصلی: مناطق بازی: مناطق بازی مضمون. جاذبه‌ها: سواری و تجربه‌های تعاملی.
- مخاطب: مناسب کودکان ۱ تا ۱۲ سال.
- کاراکترها: شخصیت انیمیشن کره‌ای پرورو و دوستانش.
- مساحت: ۱۰۲۲ مترمربعی.
- هزینه ورودی: بلیت ۲ ساعته برای کودکان \$۳۸ و ۲ ساعته برای بزرگسالان \$۱۰ است.

پارک مینیاتورک

- هدف: آموزش و سرگرمی.
- رویکرد: به تصویر کشیدن تمدن عثمانی ترکی.
- اجزای اصلی: کپی‌های مینیاتوری: مکان‌های دیدنی مینیاتوری دقیق. علائم آموزشی: اطلاعات درباره مکان‌های دیدنی. کاوش فرهنگی و تاریخی از طریق سازه‌های مینیاتوری.
- مخاطب: شهروندان ترک و توریست‌ها.
- کاراکترها: در پارک مینیاتورک به جای شخصیت‌ها، بناهای تاریخی بیزانس، عثمانی و امروزی به شکل مینیاتور وجود دارد.
- مساحت: ۶۰۰۰۰ متر مربع.
- هزینه ورودی مینیاتورک ۲۰۰ لیر است.

چنانچه جامعه‌ای به فکر حفظ، تولید و ترویج و گسترش ارزش‌های متعالی خود باشد بایستی با تأکید بر سنت‌ها از به‌روزترین ابزارها و امکانات استفاده کند که امروزه به‌نظر می‌رسد تجاری‌سازی یکی از مؤثرترین این ابزارها باشد که هم می‌تواند زمینه‌ساز تحقق اهداف فرهنگی باشد و هم اهداف اقتصادی از قبیل اشتغال‌زایی، کارآفرینی، درآمد و صادرات و... را برآورده سازد. در صورت توجه به مقوله تجاری‌سازی بخش فرهنگ، به‌ویژه هنرهای ایرانی و اسلامی می‌توان انتظار تحقق دو هدف عمده را داشت: ۱. دستیابی به اهداف فرهنگی و ۲. نائل شدن به اهداف اقتصادی و تجاری.

بررسی‌ها نشان می‌دهد که کشور ما در این زمینه موفقیت چندانی

راکسب نکرده و شاید از دلایل این ناکامی نداشتن الگوهای علمی کارآمد، نبود دانش ترجمه و انتقال پدیده فرهنگی اقتصادی همچون تم پارک است. تجاری‌سازی فرهنگ از منظر اقتصاد دانش‌بنیان در شاخص‌سازی، یکی از مؤلفه‌های اقتصاد مقاومتی یعنی اتکا بر علم دانشمندان، مهارت صنعتگران و ذوق هنرمندان از جایگاه ویژه‌ای برخوردار است. کسب و کارهای فرهنگ‌بنیان به دلیل توسعه زنجیره محصولات فرهنگی شخصیت‌محور می‌تواند بر ذائقه، الگوها، ایدئال‌ها و رفتارهای فرهنگی کودکان و نوجوانان تأثیر بگذارد و از این نظر تأثیرگذاری عمیقی بر هویت فرهنگی کودکان و نوجوانان داشته باشند که متأسفانه هم‌اکنون این هویت‌آفرینی در اختیار مرجع‌دایز کاراکترهای خارجی همانند باربی و انیمیشن‌های دیزنی و موارد مشابه است. امروزه محققان، آینده‌پژوهان و سیاست‌گذاران بر این باورند که بعد از دوران جدال‌های نظامی در گذشته تا دهه ۱۹۷۰ و رقابت‌های اقتصادی (چند دهه اخیر تاکنون)، آینده صحه نبرد و رقابت فرهنگ‌های مختلف است. هر ملتی که فرهنگ برتر داشته باشد، پیروز میدان کارزار آینده است، چه در حوزه سیاست و چه در حوزه اقتصاد. شاهد این مدعا مقدم‌بودن توسعه فرهنگی بر توسعه سیاسی و اقتصادی است. به این ترتیب در آغاز قرن جدید توسعه دیگر مفهومی فقط اقتصادی نیست، بلکه نگاه‌ها بیش از همه به زمینه‌های فرهنگی اجتماعی است که توسعه در آن تحقق یافته و نیز شرایط آن فرهنگ خاص به آن معطوف شده است. به‌طور کلی فرهنگ و هنر بنیان جامعه را پی‌ریزی می‌کند و هر جامعه‌ای هر قدر هم که نوپا باشد، دوام و بقای آن مبتنی بر اصول فرهنگی است که هویت جامعه و افراد آن را می‌سازد. بنابراین مهم‌ترین رکن هویت‌بخش در هر جامعه پیشینه و غنای فرهنگی آن است (ملکی، ۱۳۸۸).

در این مطالعه به بررسی پارک‌های موضوعی پرورو، مینیاتورک، دیزنی‌لند، کیدزانیای و عمارت باربی پرداختیم. در پارک پرورو، دیزنی‌لند و عمارت باربی شخصیت‌های جذاب و محبوب کودکان و بزرگسالان حضور دارند که البته گفتنی است تنوع و قدمت کاراکترهای دیزنی در جهان بی‌رقیب هستند. **شایان ذکر است که امروزه** علائق فرهنگی کودکان، علائق تجاری صنعت فیلم و علائق فرهنگی و سیاسی اصلاح‌گران به هم متصل شده است. توجه به مخاطبان کودک در دیپلماسی عمومی می‌تواند به‌عنوان زیربنا و مقدمه سایر برنامه‌های این نوع دیپلماسی تلقی شود، چراکه چالش و سد ارتباطی اولیه برای تعامل از این طریق مرتفع خواهد شد و ذهنیت مثبتی از کشور عامل دیپلماسی عمومی در مخاطبان بالقوه کشور هدف شکل خواهد گرفت. اشتراک در بسیاری از مفاهیم ابتدایی در بین کودکان و شیوه‌های خاص برقراری ارتباط با این گروه از دیگر نکاتی است که در دیپلماسی عمومی برای کودکان به‌عنوان مسائل زیربنایی درخور توجه و دقت خواهد بود (ایزدی، فواد، شمشیری: ۲۰۱۹). در برخی پژوهش‌ها از دیپلماسی عمومی به‌عنوان دیپلماسی عروسکی^۱ یاد می‌شود. به‌عبارت‌دیگر، واقعیت‌های کنونی نشان می‌دهد که سیاست کشورها تبدیل قدرت سخت به قدرت نرم است و تأکید صرف بر قدرت سخت در قدرت‌افکنی، موفقیت‌پایداری را دربر ندارد. به اعتقاد بسیاری از اندیشمندان، قوی‌ترین کشورها همواره قوی‌ترین باقی نخواهند ماند؛ مگر آنکه قدرت خود را به حق تبدیل کنند. در آثار دیزنی و عروسک باربی شاهد ترویج مواردی هستیم که شیوه‌بازنمایی دیپلماسی عمومی آمریکا در پارک‌های موضوعی است، مواردی ازجمله: سبک زندگی و ارزش‌های آمریکایی به‌عنوان سبک زندگی برتر و نرمال، وظیفه تاریخی آمریکا برای نجات جهان و توجیه حضور

آمریکا در سراسر جهان و توجیه اقدامات آمریکا در جهان به‌عنوان یکی از شاخص‌های خود، متفاوت‌انگاری آمریکایی، تصویرسازی از فضای فرهنگی آمریکا در بازی‌های کودکان، القای حس وظیفه خاص درباره هویت و فرهنگ آمریکایی، برتری شخصیت‌های دارای هویت و فرهنگ آمریکایی، بازنمایی قدرت آمریکا در شخصیت‌های قهرمان داستان، تعریف آرمان‌شهر (اتوپیا)^۱ و منتسب‌نمودن آن به جامعه آمریکا و تأکید بر سلطه غرب بر شرق در آینده، طبیعی و بدیهی جلوه‌دادن تبعیض و ظلم و اشتباهات موجود در آمریکا و تبلیغ آمریکا به‌مثابه سرزمین فرصت‌ها.

برای بیش از صد سال آمریکا تنها کشور مدعی صادرات فرهنگی بود؛ اما کره و انگلیس این انحصار را از آمریکا گرفتند. کره جنوبی یکی از کشورهایی است که در سال‌های اخیر با جهشی در خورتوجه توانسته مردم زیادی را در اقصی نقاط جهان طرفدار خودش کند. در سال‌های اخیر انواع محصولات فرهنگی کره جنوبی در قالب سریال‌های تلویزیونی، موسیقی، فیلم‌های سینمایی و بازی‌های رایانه‌ای مخاطبان گسترده‌ای در جهان پیدا کرده است، مشهورترین آن‌ها کی‌پاپ^۲ یا همان صنعت موسیقی کره و کی‌دراما یا همان صنعت سریال‌سازی کره است که از شاخص‌ترین آن‌می‌توان به سریال بازی مرکب^۳ که از ساخته‌های موفق نتفلیکس در سال ۲۰۲۱ است، اشاره کرد. محبوبیت و استقبال مخاطبان جهانی از محصولات فرهنگی کشور کره که از دهه ۹۰ تاکنون رشد کرده است، موج کره‌ای^۴ یا هالیوئه گفته می‌شود. کره جنوبی با ۴۵ میلیارد دلار در رتبه هفتم صادرات محصولات سرگرمی جهان قرار گرفته است (واعظی‌نژاد، محمد، ۱۳۹۶). پارک موضوعی پرورو که از انیمیشن

1. Utopia

2. Kpop

3. Squid game

4. Korean Wave

5. Hallyu in Korean

معروف کره‌ای پرورو پنگوئن کوچک ساخته شده است که در بسیاری از کشورها از جمله ایران پخش و مورد توجه کودکان قرار گرفته است. هدف از راه‌اندازی موج کره بهبود تصویر کره است. به همین دلیل است که شرکت‌های هیوندا و سامسونگ از اسپانسرهای موج کره‌ای هستند. همچنین به دولت مردان این کشور اجازه نقش‌آفرینی در حوزه سیاست بین‌الملل را نیز می‌دهد. موفقیت کره جنوبی در صنایع فرهنگی ناشی از یک برنامه بلندمدت و دقیق است که در طول دهه گذشته برنامه‌ریزی و اجرا شده است. گرچه کره یکی از موفق‌ترین نمونه‌ها در این زمینه است؛ اما در همین همسایگی خودمان هم شاهد رشد روزافزون تمرکز ترکیه بر محصولات فرهنگی‌اش هستیم.

ترکیه توانسته در سال ۲۰۱۹ صادرات فرهنگی خود با محوریت سریال و فیلم را به ۱۸ میلیارد دلار برساند. از دهه ۲۰۰۰، دولت مرکزی ترکیه و دولت‌های محلی و شهرداری‌ها انواع پروژه‌های حفاظت از میراث فرهنگی را دنبال می‌کنند. سیاست‌های فرهنگی در موزه‌ها، پارک‌های موضوعی و مکان‌های میراثی اعمال می‌شوند. با نگاهی به پارک مینیاتورک به‌عنوان مکانی پست‌مدرن، تصویری از پیشرفت‌های جدید در نمایشگاه‌های میراث فرهنگی، تکه‌تکه و غیرخطی را به نمایش می‌گذارد. در ترکیه فعالیت‌های میراث فرهنگی به یک صنعت تبدیل شده که در چارچوب پروژه‌های بین‌المللی یونسکو و پروژه «مدا» کمیسیون اروپا در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ نهادینه شد (Yilmaz, 2005, p.65). اتحادیه اروپا سال ۲۰۰۸ را به‌عنوان سال گفت‌وگوی بین‌فرهنگی نام‌گذاری کرده است؛ این بدان معناست که پروژه‌های میراث فرهنگی به‌عنوان نوعی گفت‌وگو با کشورهای غیراتحادیه اروپا از نظر رابطه یا تعامل بین نهادهای فرهنگی شناخته می‌شوند، پروژه‌های فرهنگی که با حمایت اتحادیه اروپا انجام می‌شود، با عنوان «فراملی»

توصیف می‌شوند. همچنین اتحادیه اروپا پروژه‌های میراث فرهنگی، کاوش‌های باستان‌شناسی و بازسازی موزه‌ها در ترکیه را تأمین مالی می‌کند. این پروژه‌ها باعث توسعه فکری و دانش در زمینه حفاظت و موزه‌شناسی شده است. در همین راستا مقاله‌ای در روزنامه ملیت ترکیه نوشته شد: «مینیاتورک قبل از عضویت ترکیه به عنوان عضو رسمی، وارد اتحادیه اروپا شده است». این یک نقطه عطف مهم برای آگاهی فرهنگی است که نشان‌دهنده استانداردهای روبه‌رشد گردشگری و میراث فرهنگی است. در این راستا، مینیاتورک مکانی است که در آن گذشته به آینده و درک سنتی تاریخ و فرهنگ به جهت‌گیری زمانی و مکانی مدرن تبدیل می‌شود. در پرتو این دیدگاه، نمایشگاه‌های پارک موضوعی مینیاتورک: ۱. به عنوان یک کالای فرهنگی با ارزش تجاری؛ ۲. یک منبع فرهنگی با ارزش نهادی و اجتماعی و ۳. یک منبع نمادین برای نمایش ارزش آناتولی است. فرهنگ ترک مینیاتورک به عنوان یک پارک موضوعی تمام شاهکارهای معماری ترکیه را جمع‌آوری کرده و به بازتابی ناب از سنتز ترکی عثمانی تبدیل شده است. همچنین توریست‌ها را جذب می‌کند که ارزش تجاری برای گردشگری و کالاهای فرهنگی ترکیه ایجاد می‌کند. با توجه به ساختار مینیاتورک، می‌توان تولید فرهنگی را برای درک معنای اجتماعی فضای نمایشگاه و گردش و مصرف عمومی آن بررسی کرد. مینیاتورک را می‌توان نمونه‌ای از «صنعتی شدن فرهنگ» در ترکیه از نظر شرایط تاریخی و مادی تولید فرهنگی دانست (Bendixen, 1997, p.30). در ایران نیز چندین پارک مینیاتوری از جمله در شهرهای تهران، مشهد و ملایر وجود دارد. در پارک مینیاتوری تهران و مشهد به سازه‌های تاریخی و فرهنگی ایران مانند تخت جمشید، آرامگاه عطار، حافظیه و سی‌وسه‌پل پرداخته شده است و در ملایر نیز علاوه بر بناهای تاریخی و فرهنگی ایران بناهای شاخص جهانی از جمله برج ایفل، برج پیزا، پارتنون یونان و... نیز معرفی

شده؛ اما آنچه پارک‌های مینیاتوری ایران را از پارک مینیاتورک متمایز می‌سازد، این است که در پارک مینیاتورک علاوه بر اهداف اقتصادی، اهداف فرهنگی و سیاسی نیز دنبال می‌شود. درحالی‌که به‌طور مثال در پارک مینیاتوری ملایر انتخاب بناها به‌گونه‌ای است که برج ایفل بلندترین سازهٔ این مجموعه محسوب می‌شود.

کیدزانیای مفهومی نوآورانه از سرگرمی‌های تجربی را با الهام از پارک‌های موضوعی (نوعی شهربازی) و پارک‌های تفریحی با جاذبه‌هایی که تا به امروز همچنان فاقد رقبای مستقیم هستند، توسعه داد. کیدزانیای پنج‌گروه از ۱۰ گروه برتر پارک موضوعی آمریکای شمالی است که ۵۵/۷ درصد از بازار آن‌ها را تشکیل می‌دهند. کیدزانیای بهترین چشم‌انداز رشد در بازار بین‌المللی بوده است. بین‌المللی شدن موفقیت‌آمیز کیدزانیای به دو دیدگاه بستگی دارد: فرهنگی و حقوقی. در مورد اول، شفافیت در فرهنگ میزبان و انطباق‌سازی با فرهنگ آن جامعه است. به‌طورمثال ورود کیدزانیای به عربستان سعودی مستلزم در نظر گرفتن برخی از جنبه‌های فرهنگی مهم بود. در مورد دوم، کیدزانیای بر شرکا خوب که به قراردادهای پایبند باشند، تأکید داشته و یک استراتژی قانونی ازجمله مجازات‌هایی در قراردادهای خود استفاده می‌کند (Mendoza 2018).

در همهٔ تم پارک‌های مورد مطالعه، شاهد زنجیرهٔ ارزش بازارپردازی هستیم و در ابتدا هنرمندان با توجه و تمرکز به جامعهٔ هدف، اقدام به خلق و طراحی جذاب و دقیق شخصیت‌ها کرده و با روایت‌گری^۱ به تبیین محتوای فرهنگی پرداخته‌اند؛ به‌گونه‌ای که نیازهای فرهنگی مخاطبان در این بسته‌های فرهنگی فراهم می‌گردد، در این مرحله تم پارک‌های هریک از شرکت‌ها ساخته شد. محصولات و خدمات بازارپردازی به مخاطبین ارائه‌شده و بازخوردهای لازم موردبررسی قرار

می‌گیرد که در ادبیات بازارپردازی فرهنگی به‌عنوان فضای آزمون فرهنگی گفته می‌شود.

بررسی تجربه کشورهای دیگر نیز نشان می‌دهد، تحول در سبک زندگی و ایمنی و امنیت فرهنگی در برابر همگون‌سازی و تهاجم فرهنگی، تنها از طریق تولید «پایدار» آثار فرهنگی و هنری و بازتولید آن در ابعاد و حوزه‌های متنوع زندگی مردم رخ می‌دهد. آثاری که نمادها و الگوهای متناسب با ارزش‌های اسلامی ایرانی را در زندگی و رفتار مصرف‌کنندگان، سبک‌جویان و به‌ویژه کودکان جاری کند. البته در سال‌های اخیر نمونه‌های موفقی در زمینه کتاب، اسباب‌بازی، پویانمایی، فیلم و... تولید و ترویج شده است؛ اما این‌گونه آثار نتوانسته‌اند تبدیل به یک حرکت و جریان زنده و تمدن‌ساز در سطح جامعه شوند و نهاد خانواده را تقویت کنند و کودکان را به‌صورت پایدار و بلندمدت جذب کنند. در دنیای پرقابیت و ملاحظه‌کنونی، نوآوری از جایگاه منحصر به فردی برخوردار است، در کشورهای توسعه‌یافته حفظ جایگاه رقابتی مستلزم ایده‌پردازی و نوآوری لازمه بقا در عرصه اقتصادی است، در کشورهای توسعه‌نیافته یا در حال توسعه، نوآوری از اهمیت مضاعفی برخوردار است؛ چراکه بازار هنوز تشنه و منتظر طرح‌های جدید است. تولید ثروت اقتصادی از منابع صنایع فرهنگی در گرو نوآوری است. جریان تقریباً یک‌سویه محصولات و کالاهای کشورهای غربی که فرهنگ و هویت کشورهای مقصد را به چالش کشیده، اهمیت نوآوری را در همه عرصه‌ها به‌ویژه عرصه صنایع فرهنگی مضاعف می‌کند. «دیوید تراسبی»^۱ در کتاب اقتصاد و فرهنگ می‌نویسد: «نباید از این واقعیت غافل شویم که آفرینش ارزش اقتصادی تنها علت وجودی صنایع فرهنگی نیست. فراگردهای تولید و مصرف هنرها و فرهنگ‌ها و نقش گسترده‌تر فرهنگ در بیان ارزش‌های ضروری‌ای که انسان‌ها با آن‌ها هویت خود را بیان می‌کنند و راه‌های زندگی با یکدیگر را به‌کار می‌گیرند، واجد حجم

1. Throsby, C. David

زیادی از ارزش فرهنگی‌اند... هرگونه توجه به صنایع فرهنگی در سطح خرد یا کلان نمی‌تواند این بُعد حیاتی را نادیده انگارد یا کم‌اهمیت شمارد». با توجه به حرکت اقتصاد جهانی به سمت فضای تجارت فرهنگی، راه دیگری جز توانمندشدن ما در این بخش نیست و برگ برنده در دست کسانی خواهد بود که بتوانند از فناوری‌های جدید به بهترین شکل در این مسیر استفاده کنند. لذا فعالان هنری و فرهنگی نیز ضمن برآوردن نیازهای داخلی می‌توانند در صادرات کالا، خدمات و فرهنگ ایرانی اسلامی گام‌های مؤثری بردارند. شکل‌گیری نظام نوآوری صنایع فرهنگی مستلزم نگاه سیستمی به تمامی بازیگران، نهادهای اصلی و واسطی است که به نحوی در این زمینه فعالیت دارند و چرخه علم، فناوری و نوآوری به کمک هنر و علوم انسانی را تکمیل می‌کنند. به‌نظر می‌رسد نگاه سیستمی و شبکه‌ای به بازیگران و نهادهای کلیدی در این عرصه از جمله دولت، قوانین و مقررات، هنرمندان، پژوهشگاه‌های فرهنگی، صنعت و رفع موانع و مشکلات فعالیت آن‌ها از مؤثرترین راهکارهای تحریک و تسهیل نوآوری بوده و زمینه‌ساز رشد، بالندگی و بازتولید فرهنگ بومی است. در این میان حوزه فرهنگ نیز باید همچون صنعت نفت خام‌فروشی را کنار گذاشته، یعنی صنایع تبدیلی داشته باشد و به‌صورت مداوم آن را تقویت کند. با توجه به غنای فرهنگی کشورمان و طبق فرمایش مقام معظم رهبری: «احیا و رشد بخشیدن به هویت اسلامی و دینی و ایرانی جوانمان، یکی از مهم‌ترین مسائل ماست و کمک فراوانی هم به پیشرفت کشور می‌کند» (بیانات رهبری ۱۳/۰۷/۱۳۸۵). امید است با طراحی و ساخت مجموعه‌های سرگرمی آموزشی بر پایه داستان‌های شاهنامه و آثار فاخر اخلاقی و تربیتی همچون بوستان و گلستان سعدی در جهت تربیت و اعتلای فرهنگ و ادبیات ایرانی و اسلامی گام بلند و مؤثری برداریم.

فهرست منابع

- بشیر، حسن و حسینی، سیدبشیر، (۱۳۹۱)، کارکرد الگویی شخصیت‌پردازی بر مخاطب، مطالعه موردی عروسک باری. *دین و ارتباطات*، ۱۹ (۱ (پیاپی ۴۱))، ۵-۳۵.
- حسینی‌نژاد بی‌بی راضیه و ملکوتیان مصطفی، (۱۳۹۹)، چستی و چرایی نفوذ فرهنگی نظام سلطه و راهکارهای مقابله با آن با تأکید بر اندیشه‌های مقام معظم رهبری، *فصلنامه علمی مطالعات انقلاب اسلامی*، ۱۷ (۶۰): ۷۱-۹۲.
- حیدری، محمدتقی و همکاران، (۱۴۰۰)، تحلیل امکان‌سنجی عملکرد پارک‌های موضوعی در تحقق شهر یادگیرنده (مطالعه موردی: پارک ملت شهر زنجان)، *فصلنامه علمی، آموزش محیط‌زیست و توسعه پایدار* (۹۹-۱۱۲) سال نهم، شماره چهارم.
- خانی‌هنجی، نجمه و الوندی، هومن، (۱۳۹۶)، عوامل مؤثر بر گرایش دختران به مانکنیسم (مطالعه موردی: تأثیر عروسک باری در میان سایر عوامل گرایش به مانکنیسم، پژوهش‌نامه زنان، ۸ (۲۱)، ۴۵-۱۹.
- مجله شمیم یاس، تیر ۱۳۸۵، شماره ۴۰، عروسک‌های باری.
- <https://aecom.com/wp-content/uploads/documents/reports/AECOM-Theme-Index-2020.pdf>
- Best, J., & Lowney, K. S. (2009). The disadvantage of a good reputation: Disney as a target for social problems claims. *The Sociological Quarterly*, 50(3), 431-449.
- Bozkuş, A. P. D. Ş. B. (2013). CONSUMING CULTURAL HERITAGE: TOURISM AND CULTURAL POLICY IN THE CASE OF TURKEY'S MINIATURK THEME PARK. *Global Media Journal: Turkish Edition*, 3(6).
- Bulut, Z., & Yilmaz, H. (2006). Miniature parks and the sample of Miniaturk. *Journal of Applied Sciences*, 6(1), 62-65.
- Castorena, D. G., & Prado, J. A. D. (2013). A Mexican edutainment business model: KidZania. *Emerald Emerging Markets Case Studies*, 3(5), 1-14.
- Cabanas E. (2020) Experiencing Designs and Designing Experiences: Emotions and Theme Parks from a Symbolic Interactionist Perspective. *Journal of Destination Marketing & Management*, vol. 16, June, Art no 100330
- <https://corporate.mattel.com>
- <https://corporate.mattel.com/news/mattel-adventure-park-set-for-2024-opening>

- DeLanda, M., 2004. *Intensive Science and Virtual Philosophy*, London: Continuum.
- <http://disneyparks.disney.go.com/blog/2011/07/disneyland-celebrates-56-years-on-july-17/>
- <https://disneyparks.disney.go.com/blog/2019/01/disneyland-resort-celebrates-60-years-of-sleeping-beauty/>
- <https://disneyparks.disney.go.com/blog/2019/01/disneyland-resort-celebrates-60-years-of-sleeping-beauty/>
- <https://disneyland.disney.go.com/destinations/disneyland/main-street-usa/>
- <https://disneyland.disney.go.com/search/?searchQuery=Frontierland>
- <https://disneyland.disney.go.com/destinations/disneyland/fantasyland/>
- <https://disneyland.disney.go.com/destinations/disneyland/tomorrowland/>
- https://d1eilic1qktnj.cloudfront.net/hosted_files/binaries/3203/original/School_Program_English_New_Logo.pdf?1539520415

- <https://www.theworldofbarbie.com/>
- <https://www.yahoo.com/entertainment/mattel-adventure-park-2024-barbie-beach-house-hot-wheels-roller-coaster-130035530.html>
- <https://kidzania.com/en/what-is-kidzania>
- Di Pietro L., Edvardsson B., Reynoso J., Renzi M. F. (2017) A Scaling Up Framework for Innovative Service Ecosystems: Lessons from Eatly and KidZania. *Journal of Service Management*, vol. 29, no 4, pp. 146–175
- Franquicias y Negocios (2009), “Kidzania, una idea ganadora”, Tormo.com.mx, available at:
www.tormo.com.mx/resumen/1492/Kidzania_una_idea_ganadora.html
- Gienow-Hecht, J. C. (2000). Shame on US? Academics, cultural transfer, and the Cold War: a critical review. *Diplomatic history*, 24(3), 465-494.
- González, P. A. (2011). Preserving the future, projecting the past. What is a cultural park. master of philosophy degree, Spanish National Research Council.
- Houston, J. R. (2023). The value and resilience of beach tourism during the COVID pandemic. *Shore & Beach*, 91(3), 3.

- Tagg, B., & Wang, S. (2016). Globalisation, commercialisation, and learning to play at KidZania Kuala Lumpur. *International Journal of Play*, 5(2), 141-158.
- Graus, G., Kosaretsky, S., Kudryavtseva, A., Polivanova, K., Sivak, E., & Ivanov, I. (2021). Edutainment Centers as an Educational Phenomenon: The Case of KidZania. *Вопросы образования*, 2 (eng), 139-152.
- King, M. J. (1981). Disneyland and Walt Disney World: Traditional values in futuristic form. *The journal of popular culture*, 15(1), 116-140.
- Johnson, D. M. (1981). Disney World as structure and symbol: Re-creation of the American experience. *The journal of popular culture*, 15(1), 157-165.
- Lonsway B. (2016) *Complicated Agency. A Reader in Themed and Immersive Spaces* (ed. S. Lukas), Pittsburgh: ETC, pp. 239–247
- <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2007-oct-17-fi-disney17-story.html>
- Mendoza, B. (2010), “KidZania lleva su modelo de negocio a otros continentes”, *El Universal.mx.*, available at: www.eluniversal.com.mx/finanzas/81085.html
- Magalhães, L. (2018). Work and Play in a Theme Park. *Toys and Communication*, 235-253.
- Lo’pez, L.F. (2006), “Wannado City, jugando a crecer”, *El Universal.com.mx*, available at: www.eluniversal.com.mx/internacional/vi_38440.html
- <https://www.roshdmag.ir/fa/article/29348/%D8%B4%D9%87%D8%B1%D9%87%D8%A7%DB%8C-%D8%A8%D8%AF%D9%88%D9%86-%D9%85%D8%B1%D8%B2-%DA%A9%D9%88%D8%AF%DA%A9%D8%A7%D9%86>
- Sabaté, J., (2004a). ¿Paisajes culturales, consecuencia de la postmodernidad?, in *Els paisatges de la postmodernitat. II Seminari Internacional sobre Paisatge Olot*: CUIMPT, Observatori del Paisatge.
- Tagg, B., & Wang, S. (2016). Globalisation, commercialisation, and learning to play at KidZania Kuala Lumpur. *International Journal of Play*, 5(2), 141-158.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Disney_California_Adventure
- “News from the Disney Board — March 04, 2005”. The Walt Disney Company. March 4, 2005. Archived from the original on March 10, 2014
- Walsh, D. J. (1992). The evolution of the Disneyland environs. *Tourism Recreation Research*, 17(1), 33-47.