

Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Filosofía y Letras

Colegio de Geografía

Nombre: Colín Álvarez José Gustavo

Análisis del área de influencia del parque recreativo Six Flags, Tlalpan
Ciudad de México, 2018

Tesis

Que para obtener el título de licenciado en Geografía

Ciudad Universitaria, Cd Mx., 1 de abril de 2019

Asesor

Mtro. Eduardo Antonio Pérez Torres



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

Ante todo, agradezco a las dos personas más importantes en mi vida, mis padres. A mi madre, Laura Gabriela Álvarez Espinosa, mi padre Jorge Alfredo Colín Díaz, por su incondicional apoyo para la realización de este trabajo, por la enorme paciencia que me tuvieron y dedicación a quienes dedico este trabajo con mucho cariño. Al resto de mi familia, mi hermano Jorge, mis perros Tito, Bongo y Pingo por estar ahí en los momentos difíciles. A mis abuelos Guillermo Álvarez, Margarita Espinoza, Sofía Díaz y Alfredo Colín (Q.E.P.D), tíos y primos por darme consejos y demostrar su interés por este trabajo.

A la Universidad Nacional Autónoma de México, por permitirme formar parte de ella desde Iniciación Universitaria en la Escuela Nacional Preparatoria No 2 “Erasmus Castellanos Quinto”, dejándome como producto grandes momentos de risas, tristezas, angustias que formaron parte de mi desarrollo como profesionista. A la Facultad de Filosofía y Letras que fue mi casa de estudios durante mi desarrollo como geógrafo, por los maestros que, sin importar su grado de exigencia, siempre me dejaron alguna enseñanza.

A mi estimado asesor Eduardo Antonio Pérez Torrez que, gracias a sus clases y su amplio conocimiento de la Geografía, me dio los cimientos para poder realizar este trabajo de investigación, e incluso por defender mi tema ante aquellos que se atrevieron a decirme que mi tema de investigación no era de carácter geográfico.

A mis sinodales: Dra. María del Carmen Juárez Gutiérrez, Mtro. Eduardo Domínguez Herrera, Mtra. Lorena Villanueva Carmona, Mtra. Carla Alejandra González Ortega; agradezco su apoyo, comentarios y correcciones que me dieron cordialmente para reforzar este trabajo.

A mis compañeros y muy queridos amigos de la carrera de geografía: Oscar Briseño, Noel Gandarilla, Cheyenne Flores, Celeste Rosete, Julia Gutiérrez Jonathan Méndez, Eric Licon, Karen Miranda, Osiris Jiménez, Carlos Gonzales, David Galván, Jorge Bernache, Karla Fabiola, Daniela, Chayo y Alicia por esos momentos de risas, alegrías que compartieron conmigo a lo largo de la carrera y en especial a Willie Corona y David Castañeda quienes mostraron mayor interés en mi trabajo y me ayudaron en la parte de encuestas dándome la confianza.

También dedico este trabajo a mis queridos amigos de mi equipo de natación: Eloísa, William, Misaki, Marco, Karina, Edgar, Claudia, David, Jorge, Joanna, Esther, Tzitzí, Fabiola, Demian, Carlos y familia, agradezco su compañía y por darme su cariño y amistad durante el proceso de este trabajo. Agradezco la confianza que me han dado en las competencias.

A mis queridos amigos del Club de Fans de montañas rusas: Milton Garduño, Luisa Almazán, Ramón Vasco, Dolores (Lolita), Jesús, Alvi Mancha, Lisandro, Erika, Verónica Olvera, Carlos Frade, Edgar y Gabriel gracias por compartirme sus amplios conocimientos acerca del tema de parques de diversiones que aportaron ideas y conocimiento que fueron de mucha ayuda para el desarrollo de este trabajo, gracias por grandes momentos de diversión y emociones extremas a lado de ustedes en Six Flags México y otros parques.

En especial agradezco a Six Flags México, lugar que considero mi segundo hogar e hizo posible el desarrollo de este trabajo, gracias por esos grandes momentos de diversión, emociones, risas y desestrés durante los momentos difíciles y a mi querida Feria de Chapultepec, que independientemente de los momentos complicados por los que ha pasado es la cuna de mi pasión por los parques y las montañas rusas.

Índice General

Introducción	7
Capítulo 1 Los parques de diversiones y sus generalidades.....	10
1.1 Concepto de Área de influencia	10
1.2 Definición y generalidades de los parques de diversiones.....	11
1.3 Historia de los parques de diversiones	17
1.3.1 Época medieval	17
1.3.2 Siglo XIX.....	18
1.3.3 Siglo XX.....	19
1.3.4 Actualidad.....	23
1.4 Clasificación de los parques de diversiones	23
1.4.1 De acuerdo su tamaño.....	24
1.4.2 Clasificación de acuerdo con la temática	32
Capítulo 2 Six Flags México.....	49
2.1 Generalidades de la cadena Six Flags	49
2.1.1 Historia de la cadena Six Flags.....	51
2.1.2 Principales características de los parques Six Flags.....	54
2.1.3 Localización de los parques Six Flags	58
2.2 Generalidades de Six Flags México.	60
2.2.1 Antecedentes del parque Six Flags.....	62
2.2.2 Reino Aventura, década de 1980.....	64
2.2.3 El nuevo Reino Aventura, década de 1990	66
2.2.4 El cambio de Reino Aventura a Six Flags.	68
2.2.5 Primeros años como Six Flags, década de 2000	69
2.2.6 Six Flags en la actualidad, década de 2010	72
Capítulo 3 El área de Influencia de Six Flags.....	80
3.1 Metodología	80
3.1.1 Encuestas a operadores turísticos, agencias de viajes y otros.....	85
3.3 Principales difusores del parque Six Flags	87
3.4 El área de influencia del parque Six Flags.....	89
Conclusiones	93
Bibliografía.....	96

Índice de mapas

Mapa 1.1 Parques más antiguos de Norteamérica	21
Mapa 1.2 Parques más antiguos de Europa	21
Mapa 1.3 Parques más visitados de Norteamérica	28
Mapa 1.4 Parques más visitados de Europa	29
Mapa 1.5 Parques más visitados de Asia	29
Mapa 1.6 Parques temáticos de América.....	46
Mapa 1.7 Parques temáticos de Europa y medio oriente	47
Mapa 1.8 Parques temáticos de Asia y Oceanía.....	48
Mapa 2.1 Localización de los parques Six Flags.....	58
Mapa 2.2 Localización de Six Flags México.....	61
Mapa 2.3 Mapa-guía para visitantes de Six Flags México, 2019.....	79
Mapa 3.1 Ciudades con agencias que ofrecen visitas a Six Flags	87
Mapa 3.2 Procedencia de visitantes entrevistados	90
Mapa 3.3 Mapa de visitantes con familiares y conocidos en la Ciudad de México	91

Índice de tablas y gráficas

Gráfica 1.1 Los parques más visitados del mundo.....	25
Gráfica 1.2 Parques de dimensión continental.....	27
Tabla 1.1 Listado de complejos de parques de la empresa Disney.....	33
Tabla 2.1 Lista de parques adquiridos por Six Flags.....	53
Tabla 2.2 Relación de los parques Six Flags con su aglomeración cercana	59
Gráfica 3.1 Área de influencia de Six Flags, periodo junio-agosto, 2018.....	81
Gráfica 3.2 Procedencia de algún familiar o conocido del interior de la república, CDMX	82
Gráfica 3.3 Atracción preferida de la personas entrevistadas en Six Flags	83
Gráfica 3.4 Elementos que motivaron a los encuestados a visitar Six Flags	84

Índice de Imágenes

Imagen 1.1 Vista aérea de un parque de diversiones, Cedar Point, Sandusky, Ohio.....	12
Imagen 1.2 Atracción extrema en Kings Dominion, VA, USA.....	14
Imagen 1.3 La rueda de la fortuna se caracteriza por ofrecer paseos moderados	15
Imagen 1.4 Fantasmic! Es un clásico show en Disneyland	16
Imagen 1.5 Ferris Wheel, la noria exhibida en la Exposición mundial de Columbia, 1893	19
Imagen 1.6 Luna Park en la zona de Coney Island, NY	20
Imagen 1.7 Disneylandia, CA en sus primeros años de funcionamientos, 1957.....	22
Imagen 1.8 Disney Magic Kingdom, el parque más visitado del mundo	26
Imagen 1.9 El principal atractivo de estos parques es la variedad de atracciones fuertes	28

Imágen 1.10 Los parques de atracciones se caracterizan por ocupar espacios pequeños y tener pocas atracciones.....	31
Imágen 1.11 Vista aerea de la feria de San Marcos, AGS	32
Imágen 1.12 Exhibición de parsonajes de dibujos animados de la empresa Disney	34
Imágen 1.13 Entrada pincipal de Legoland en Florida, USA	35
Imágen 1.14El diseño de Terra Mítica está ambientado en el mundo antiguo. Área con temática a Grecia.....	36
Imágen 1.15 Visitantes viendo chitas de cerca en Busch Gardens Tampa, FL	37
Imágen 1.16 Presentación con orcas en Saeworld Orlando.....	38
Imágen 1.17 Atracción en Futurescope, Francia.....	40
Imágen 1.18 Entrada a la zona ambientada al mundo de Harry Potter en Universal Studios Orlando, FL.....	42
Imágen 1.19 Vista a un dinosaurio durante el recorrido de la atracción "Jurassic Park" en Orlando, FL.....	43
Imágen 1.20 Atracciones del Parque Warner Madrid con similitudes a Six Flags	44
Imágen 2.1 Kigda Ka y Zumanjaro, las atracciones más altas del mundo.....	50
Imágen 2.2 "New Texas Giant", Six Flags Over Texas	51
Imágen 2.3 Visitantes disfrutando de una atracción en Six Flags Over Texas	52
Imágen 2.4 Batman the Ride. Una atracción típica de los parques Six Flags.....	55
Imágen 2.5 Atracción con realidad virtual en Six Flags Magic Mountain	56
Imagen 2.6 Parque Six Flgas Fiesta Texas con decoración de Halloween	56
Imágen 2.7 Decoración navideña en Six Flags Magic Mountain	57
Imágen 2.8 Ubicación de Six Flags México desde vista satelital.....	62
Imágen 2.9 Feria durante la fiesta al patón del Santo Entierro.....	63
Imágen 2.10 Día de la inauguración de los juegos mecánicos de Chapultepec, 1964	64
Imágen 2.11 Entrada principal de Reino Aventura, 1985	65
Imágen 2.12 "Escorpión", la atracción más grande de Reino Aventura.....	66
Imágen 2.13 Keiko en una de sus presentaciones.....	67
Imágen 2.14 Superman, la mayor atracción de Six Flags México	71
Imágen 2.15 Entrada a una atracción de terror	73
Imágen 2.16 Vista aérea de Six Flags decorado con luces navideñas.....	75
Imágen 2.17 Tren de Medusa dando uno de sus recorridos	76
Imágen 2.18 Atracción Wonder Woman.....	78

Introducción

Un parque de diversiones es un lugar de gran extensión en el que abundan diversas construcciones como juegos mecánicos, espectáculos para todas las edades que es destinado a la diversión de sus visitantes. (Scall, 2001)

En México existen pocos parques de diversiones a diferencia de otros países, se encuentran en las ciudades importantes del país. Actualmente los parques que existen dentro del territorio son: Six Flags, La Feria de Chapultepec y Kataplum, en la Ciudad de México, Selva Mágica en Guadalajara, Bosque Mágico y Plaza Sésamo en Monterrey, Parque Bicentenario en Querétaro, Parimágico e Imagine Park en el Estado de México y Ventura Park en Cancún. En la actualidad el más grande e importante es Six Flags en la ciudad de México.

El concepto de parque Six Flags (seis banderas) es de origen estadounidense y se refiere a una cadena de parques de diversiones distribuidos en varios lugares de Norteamérica. A finales de la década de los noventa, dicha cadena de parques compró el antiguo Reino Aventura ubicado al sur de la Ciudad de México modificando su nombre a Six Flags México en 2000.

Es tan atractiva la variedad de juegos y atracciones que ofrece el parque que año tras año lo visitan muchas personas que habitan en la ciudad de México, sin embargo, también se ha visto que cuando muchas personas del interior de la republica vienen a la ciudad de México, uno de los lugares que quieren visitar es el parque Six Flags.

Como se verá en el presente trabajo, el parque Six Flags, además de ser el más grande también es el que más se parece a un parque de diversiones estadounidense lo que le ha dado mucha popularidad en gran parte del país. Sin embargo, se ha escrito poco respecto al tema a pesar de saber que al parque acuden muchas personas de varias partes del país, se desconoce su área de influencia, es por ello que en este trabajo se pretende saber ¿Hasta dónde alcanza el área de influencia del parque Six Flags? y darla a conocer desde un punto de vista geográfico.

El objetivo general de esta investigación es analizar el área de influencia del parque Six Flags en la Ciudad de México.

Los objetivos particulares son:

- Describir las principales características de los parques de diversiones.
- Describir las principales características del parque Six Flags México y los factores que lo hacen atractivo.
- Identificar la procedencia de los visitantes del parque Six Flags y sus motivaciones.

Cabe señalar que después de una cuidadosa investigación se encontraron diversos trabajos de áreas de influencia, pero enfocados en otras temáticas, los que más se asemejan a este trabajo son:

- Central de abastos del municipio de Ecatepec, Estado México: Área de influencia (2015), presentada por Miguel Cruz Ramírez.
- Área de influencia de la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chapas (2010), presentada por José de Jesús Miranda Cervantes.

Por otro lado, no se encontraron trabajos en ningún área de geografía que aborde algún tema relacionado con parques de diversiones ni en especial del parque Six Flags. El tema de los parques de diversiones ha sido estudiado desde otras disciplinas, pero no desde la geografía, es por eso que se espera que esta tesis sea un aporte a dicha disciplina y sirva como primer acercamiento al estudio de los parques de diversiones desde una perspectiva geográfica. El presente trabajo se divide de la siguiente manera:

En el primer capítulo del presente trabajo iniciará con una breve explicación del concepto de área de influencia, después se hablará de los parques de diversiones en general, en primera instancia se define el termino parque de diversiones. Se dan a conocer las características que los componen. Se habla de su historia, desde su aparición en la época medieval y la manera en que han ido evolucionando a través del tiempo y la manera en que son actualmente. Posteriormente se da a conocer las diferentes categorías que clasifican a los parques de diversiones, la primera se refiere a la dimensión del parque la cual está asociada con el número de visitantes y la segunda se refiere al tipo de temática, es decir el tema principal del cual los parques van a centrar sus atracciones y entretenimiento, así como ejemplos de parques con una breve descripción, en cada una de las temáticas.

El segundo capítulo inicia con una descripción general de la cadena de parques Six Flags, se abordará un poco de su historia y las características generales que tienen todo este conjunto de parques, así como algunas particularidades.

Posteriormente describe al parque Six Flags en México se da a conocer su historia desde sus antecedentes, es decir los diferentes tipos de entretenimientos que ya existían previos a su fundación, las características del antiguo Reino Aventura tales como atracciones y espectáculos, así como las modificaciones que fue tomando el parque durante las décadas de 1980 y 1990, se habla de la compra del parque por parte de la empresa Premier Rides a finales de los noventa, las modificaciones que se hicieron para Six Flags en 2000 y los resultados a consecuencia de esta transformación. Finalmente se habla de las características actuales y las nuevas atracciones a partir de 2010.

En el tercer capítulo aborda la metodología que se utilizó para saber el área de influencia del parque Six Flags retomando elementos vistos al inicio del capítulo 1. Se muestran las preguntas que se contemplaron para llevar a cabo las diferentes encuestas hechas dentro del parque a algunos visitantes, se explica la manera en que se llevaron a cabo las encuestas. Después con ayuda de una gráfica se muestran los datos obtenidos en cada una de las preguntas con una breve explicación. Se muestran también otros medios difusores del parque que ayudan a que la popularidad del parque sea grande, se señalan dos ejemplos de sitios difusores. Finalmente se da una relación entre la teoría de las áreas de influencia con respecto a los resultados obtenidos.

Para la elaboración de los capítulos 1 y 2 del presente trabajo, se revisaron textos que se han publicado acerca de parques de diversiones, se buscó información en diversos sitios web, así como videos en redes sociales cuyo tema era de parques de diversiones. Cabe mencionar que parte de la información fue obtenida a través de experiencias personales en múltiples visitas a Six Flags y otros parques, otra fuente de información importante fueron experiencias compartidas por conocidos y amigos. Para el capítulo 3 fueron necesarias varias visitas a Six Flags México para hacer encuestas, lo cual se hablará a mayor detalle en dicho capítulo.

Capítulo 1 Los parques de diversiones y sus generalidades

El primer capítulo del presente trabajo tratará sobre los parques de diversiones desde una perspectiva general, se darán a conocer los elementos que los caracterizan, se hablara de la historia que abarca desde sus orígenes en la edad media, los cambios que han tenido a través de diferentes épocas hasta como son actualmente. Se va a dar a conocer dos importantes categorías para clasificar a los parques, por su tamaño y por el tipo de temática, con ayuda de mapas, cuadros e imágenes se dan algunos ejemplos con una breve descripción. Sin embargo, antes de pasar con los parques de diversiones es importante conocer el concepto de área de influencia.

1.1 Concepto de Área de influencia

Cada parque de diversiones es considerado como un servicio especializado de entretenimiento y recreación, cada uno de ellos tiene un área de influencia en la que ofrecen sus servicios, sin embargo, su área de influencia varía de acuerdo a cada parque. El área de influencia puede definirse como “aquel territorio organizado en torno a un núcleo central con los que se producen fuertes interacciones tales como: flujos personas, información, mercancías”. (Trigal, 2015).

A partir de esta definición se desglosa que este concepto tiene su origen en la teoría del lugar central planteada en 1933 por el geógrafo alemán Walter Christaller (1893-1969). De acuerdo con dicho autor cuanto mayor sea una ciudad, más amplia es la gama de servicios, bienes y funciones que esta puede facilitar. (Johnson, 1974). A partir de esto, establece una jerarquización entre asentamientos humanos y de aquí surgen términos clave los cuales son: centralidad, rango y umbral.

La teoría de los lugares centrales plantea que los asentamientos actúan como centros los cuales producen y exportan los bienes y servicios que requieren tanto la población de la localidad como la de su región circundante. A esto se le llama centralidad. (Garrocho, 1992)

El termino de centralidad se refiere a “la importancia que tiene un asentamiento para su región circundante como oferente de bienes y servicios” (Garrocho, 1992).

La centralidad se puede medir por la cantidad de bienes y servicios que la localidad ofrece a la población que reside fuera del asentamiento y como se mencionó anteriormente entre mayor sea el tamaño de la localidad, mayor será su centralidad.

Los bienes y servicios ofrecidos por cada localidad varían en cantidad y calidad. Algunos serán especializados, costosos y de consumo poco frecuente; y otros serán más comunes, económicos y de consumo cotidiano. Por lo tanto, aquellos que sean considerados como especializados necesitarán un cierto número de población para que dicho servicio pueda llevarse a cabo. Cada bien y servicio necesita de una población mínima para hacer posible su producción, esto se le llama umbral

El rango es definido como la distancia máxima que el consumidor está dispuesto a recorrer para comprar un artículo o conseguir un servicio. El rango de un bien estará relacionado con la importancia relativa del lugar que lo provea, es decir, la capacidad de atracción que tenga ese lugar que estará íntimamente relacionada con la centralidad del lugar, del poder de compra de los consumidores, de las vías de comunicación disponibles y del tipo de bien o servicio ofrecido. (Garrocho, 1992). Si los conceptos de centralidad, umbral y rango se llevan a cabo entonces se habla de una jerarquía de lugares entre los asentamientos dentro de un territorio.

Una vez ya revisado el concepto de área de influencia y sus principales características, como se mencionó al principio cada parque de diversiones tiene un área de influencia, sin embargo, el tamaño varía esto depende de varios factores los cuales pueden ser tamaño, atractivos o lugar donde se ubiquen. A continuación, se hablará de las características y los elementos que hacen que cada uno de ellos tenga diferente área de influencia.

1.2 Definición y generalidades de los parques de diversiones

Un parque de diversiones (imagen 1.1) es un espacio donde abundan diversas construcciones como juegos mecánicos, espectáculos para todas las edades destinados a la diversión y el entretenimiento, algunos pueden asociar este término como feria, sin embargo, la diferencia entre una feria y un parque de diversiones es que éste se establece en un lugar fijo, mientras que la feria se va moviendo de un lugar a otro. (Secall, 2001). Existen otras definiciones tales como “Un lugar exploratorio de sensaciones y desafíos personales: emoción, temor, alegría; y también un laboratorio de ciencia y tecnología a cielo abierto”

(Rodríguez, 2011), sin embargo esta última tiene más asociación a otras disciplinas.

Una definición más aproximada a la geografía es “Una concentración espacial de atracciones. Desde sus inicios, los parques temáticos se vinculan con el entretenimiento y el ocio metropolitano si bien a partir de los años setenta suelen asociarse también con la actividad turística”. (Trigal, 2015).

Como es notorio, existen muchas definiciones que van dependiendo desde (Tejada, 2018) que disciplina se estudien, sin embargo, lo más común entre ellas es que se tratan de espacios con una diversidad de servicios para el entretenimiento principalmente de juegos mecánicos.



Imagen 1.1 Vista aérea de un parque de diversiones, Cedar Point, Sandusky Ohio, USA. (Rogers, 2016)

Jones y Robert señalan una serie de características en común que poseen estos lugares (Eugenio A. M., 2000). Estos conjuntos de particularidades se presentan de la siguiente manera:

- a) Existencia de áreas temáticas: los parques temáticos contienen uno o más entornos temáticos, éstos dividen a los parques en áreas o zonas temáticas, cada una se enfoca en un tema en específico. Lo que se busca

en estas áreas temáticas es simular espacios ficticios, como mundos de fantasía, una época histórica, mundos futuristas, regiones naturales, un país o región. En cierta medida la variedad de temáticas está relacionada con su tamaño, entre más áreas temáticas tenga un parque, mayores serán sus dimensiones.

- b) Juegos mecánicos: uno de los elementos más atractivos en un parque es la variedad de juegos mecánicos. Un juego mecánico es aquél en el que el usuario es desplazado, generalmente a cierta velocidad, dentro del juego, como la montaña rusa, rueda de la fortuna, carruseles, tazas, sombrillas y otros más. Los parques suelen clasificar los juegos de acuerdo con el grado de intensidad que ofrece la atracción al subir a ella.
- Juegos extremos: son juegos que ofrecen sensaciones fuertes como caídas libres, giros de cabeza y montañas rusas de gran velocidad y muchos giros (Imagen 1.2). Estos juegos atraen principalmente a un público joven pues en muchos parques estos son el principal atractivo. Los juegos extremos pueden ser tan intensos para cierto tipo de personas que los parques implementan ciertos requisitos para que el paseo o recorrido sea seguro para los visitantes. Uno de los requisitos más importantes es la estatura, dependiendo de la intensidad del juego el parque establecerá la estatura mínima que deben tener los visitantes para poder subir a la atracción. Otros requisitos importantes son la talla y peso, en ciertas atracciones existe un límite establecido, si una persona sobrepasa esos límites, el recorrido podría ser riesgoso para su salud.



Imagen 1.2 Atracción extrema en Kings Dominion, VA, USA (Rogers, 2010 en Coastergally.com)

- Familiares: Son aquellos juegos que ofrecen sensaciones moderadas que son aptos para todo tipo de público de ahí proviene su nombre de “atracción familiar” ya que puede subir toda la familia sin importar la edad, algunos ejemplos de estos juegos son el carrusel, la rueda de la fortuna (imagen 1.3), juegos de giros suaves y juegos acuáticos. También en esta categoría se encuentran atracciones de interacción basadas en tecnologías sofisticadas como láser, juegos interactivos y robots.



Imagen 1.3 La rueda de la fortuna se caracteriza por ofrecer paseos moderados, "Giant Wheel" Cedar Point, OH (cpamericasrollercoasters, 2019)

- **Infantiles:** Son juegos destinados principalmente para un público infantil, algunos de ellos están diseñados para que suban exclusivamente niños, en otros tienen que subir en compañía de un adulto, son juegos de sensaciones leves. En muchos parques estos juegos de carácter infantil se centran en una zona del parque que está diseñada principalmente para pequeños.

c) **Entretenimientos ambientales:** los parques de diversiones no solo se distinguen por sus juegos mecánicos, también ofrecen otros tipos de entretenimiento que en conjunto forman un ambiente de diversión para sus visitantes, estos entretenimientos son los siguientes:

- **Música:** uno de los elementos más característicos en un parque es la música ambiental, es importante ya que puede generar un ambiente agradable para sus visitantes. En algunos parques el tipo de música está relacionada con la zona o área temática, por ejemplo, una zona cuyo tema sea el viejo oeste, tendrá como fondo la música de vaqueros, si es una zona destinada para niños la música ambiental será música infantil.
- **Actores:** es común ver a personas disfrazadas caminando por las calles de los parques o personas dentro de botargas que representan personajes de

fantasía, que suelen interactuar con los visitantes tomándose fotos, bailando o dando presentaciones. En ocasiones suelen estar en la entrada de un parque para dar la bienvenida al visitante. Estos actores también son elemento de promoción del parque ya sea a través de revistas, folletos, comerciales de televisión u otro tipo de medio de comunicación.

d) Espectáculos: en los últimos años los espectáculos han sido un elemento característico en los parques ya que ofrecen otro tipo de entretenimiento sin ningún costo. Los espectáculos están relacionados con el criterio anterior, los actores dan diversas presentaciones que pueden ser de las siguientes maneras:

- Presentaciones al público: en dichas presentaciones los actores realizan diversas actividades: obras de teatro, baile, acrobacias, en ocasiones pasan a un miembro del público al escenario para que interactúe con los actores.
- Desfiles: los desfiles son comunes en un parque, en ellos muchos actores marchan por las calles del parque en carros alegóricos. En algunos parques los desfiles se presentan momentos antes del cierre del parque o previo a otra presentación de mayor relevancia.
- Espectáculos de luz y sonido: Estos se presentan durante la noche en ellos se proyectan luces de diversos colores y música, en ocasiones lanzan juegos pirotécnicos. (Ver Imagen 1.4)



Imagen 1.4 Fantasmic! Es un clásico show en Disneyland, CA (Disneyland, s.f.)

1.3 Historia de los parques de diversiones

Los parques de diversiones han ido evolucionando a lo largo de la historia, han tenido modificaciones que los han convertido en lo que actualmente son. De acuerdo con el periodo histórico muchos parques han innovado con nuevos atractivos y formas de entretenimiento que otros parques también implementan o mejoran y nace la competencia por ver cuál es el mejor o cual atrae a más visitantes. La historia de los parques de diversiones está clasificada principalmente a partir de cuatro periodos históricos.

1.3.1 Época medieval

El origen de los parques de diversiones puede rastrearse hasta las épocas medievales en las ferias que se celebraban en diversas ciudades de Europa, donde se realizaban diversas actividades comerciales, pero también se ofrecían diversos entretenimientos como música, bailes, malabarismos, trucos de magia, juegos artificiales y competencias, donde la gente asistía para tener un día de diversión y entretenimiento.

En la Edad Media apareció por primera vez la noción de lo que es una "atracción", palabra que proviene del francés "attraction". Las primeras atracciones eran realmente simples, en verano utilizaban los columpios y carruseles, y en invierno se divertían con las montañas de hielo.

Un ejemplo de ferias que ya existían durante esta época es la feria de Albacete celebrada en la ciudad homónima, en España. El origen de esta feria data de 1375, la feria empezó celebrándose en Albacete, posteriormente se trasladó a otras poblaciones. (Vargas, 2001)

Posteriormente, en el año de 1583, se inaugura Bakken el parque de diversiones más antiguo del mundo en Copenhage, Dinamarca, el cual se creó al descubrir unos manantiales de agua pura. Mucha gente asistía al lugar con motivos de curación hasta que con el paso del tiempo se fue convirtiendo en un lugar de diversión y entretenimiento pasando a ser un el primer parque de diversiones. (Bakken.com, s.f.)

1.3.2 Siglo XIX

La segunda mitad del siglo XIX fue un periodo importante en los parques de diversiones porque durante este periodo se creó la innovación más destacada que han tenido los parques de diversiones, los primeros juegos mecánicos. Con la llegada de atracciones como el carrusel, la rueda de la fortuna y la montaña rusa se comienzan a revolucionar los parques de diversiones.

El concepto de parque de diversiones inicia en las llamadas “ferias mundiales”. Estas, fueron reuniones celebradas en los países más importantes del siglo XIX, en las que se presentaban los avances de cada país. La primera feria mundial se llevó a cabo en Londres en 1851, el principal propósito de esta exposición era exhibir los logros industriales de diversas naciones del mundo y fueron diseñadas para entretener a los visitantes.

Las ferias mundiales tuvieron gran impacto en todo el mundo hasta llegar a Estados Unidos. En 1893 se celebra la Exposición Mundial de Columbia en la ciudad de Chicago, esta feria fue uno de los principales precursores de un parque de diversiones siendo la primera en abarcar en un espacio cerrado atracciones mecánicas como la noria *Ferris Wheel* (imagen 1.5) que en conjunto con otros atractivos como juegos de destreza y espectáculos serían el primer ejemplo de un parque de diversiones moderno. (Vargas, 2001)



Imagen 1.5 Ferris Wheel, la noria exhibida en la Exposición mundial de Columbia, 1893, (Carvajal, 2005)

Posteriormente se comenzaron a construir diversos parques, en 1896 se inauguró Blackpool Pleasure Beach, un parque que formaba parte de un centro turístico en la costa de Blackpool en Inglaterra. En Estados Unidos también hubo un gran desarrollo de parques en todo el país como Lake Compounce situado en Connecticut o Cedar Point y Lagoon situados en Ohio y Utah respectivamente.

1.3.3 Siglo XX

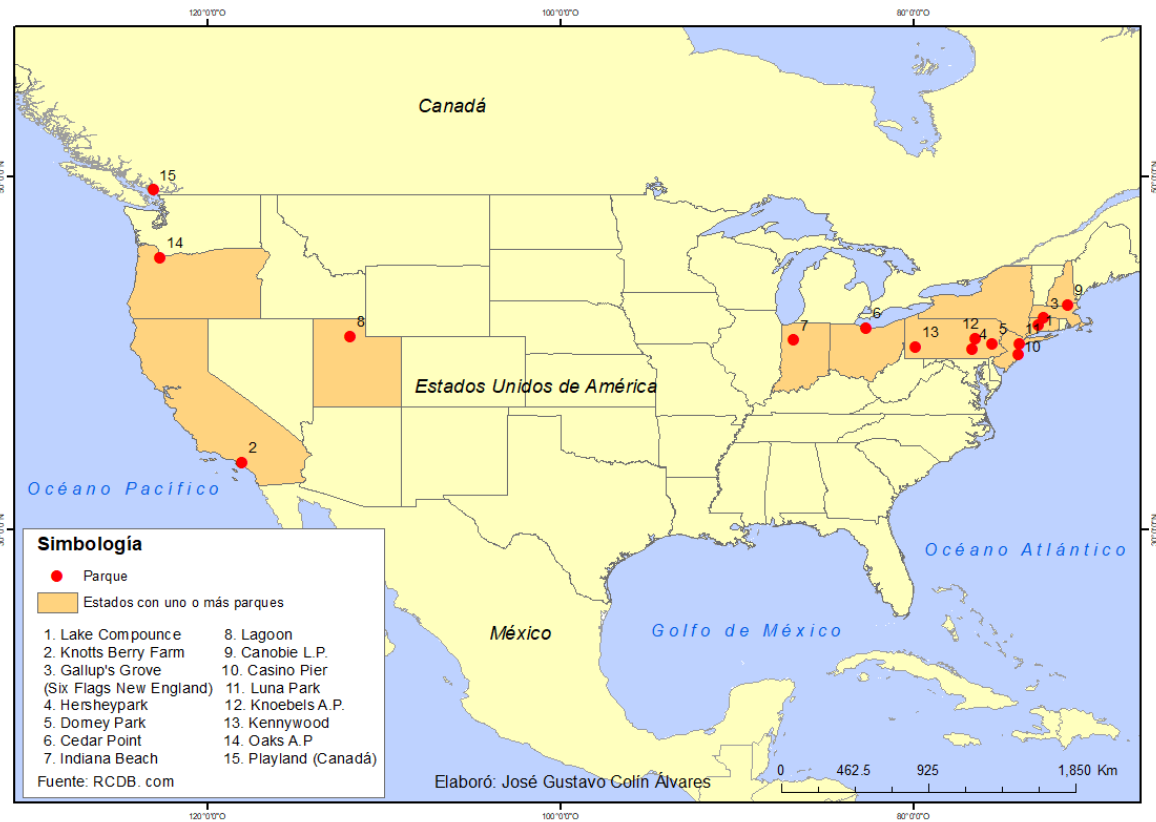
Durante la primera mitad de siglo XX la población en Estados Unidos comenzaba a disponer de buenos ingresos económicos, la gente buscaba nuevos centros de entretenimiento, los parques eran una forma de entretenimiento novedosa y así fue que diversos parques se construyeron en varios lugares del país. Uno de los más populares fue Luna Park o Coney Island (Imagen 1.6), un parque situado en la ciudad de Nueva York que ofrecía atracciones novedosas para la época, la más popular de ellas fue el Cyclone, una montaña rusa de madera que ofrecía sensaciones fuertes.



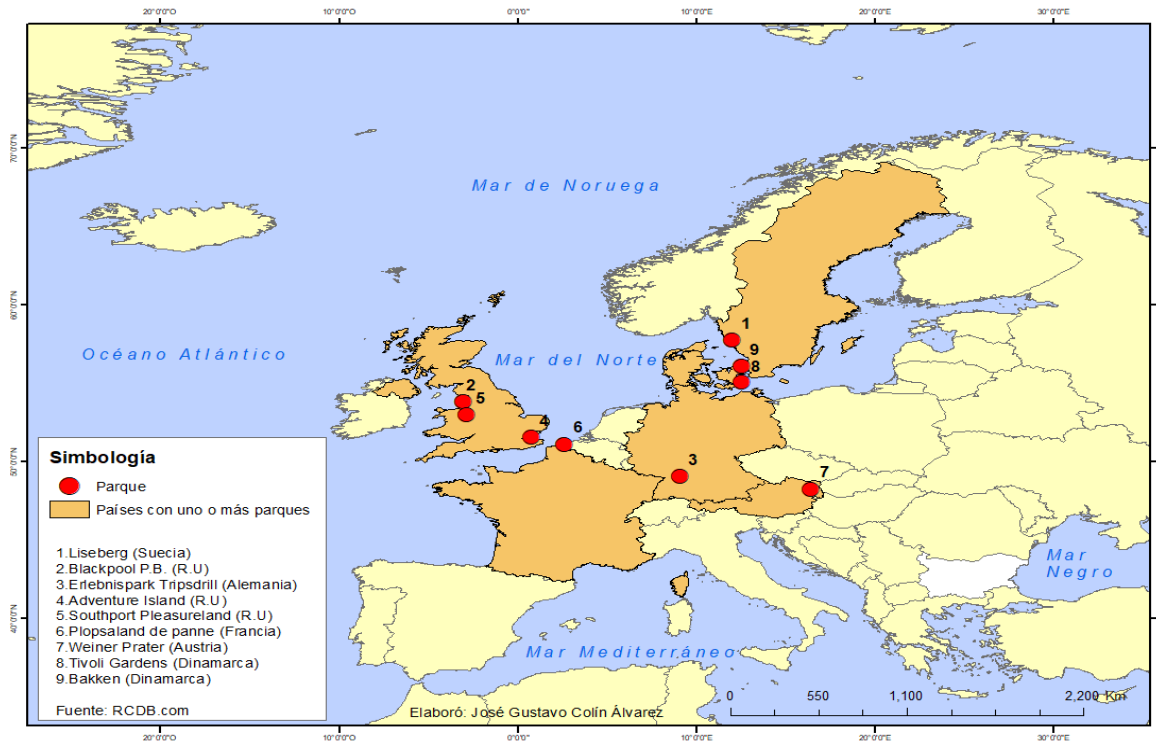
Imagen 1.6 Luna Park en la zona de Coney Island, NY. (business insider.com, s.f.)

A las primeras décadas del siglo XX se le conoce como la época dorada, ya que debido a los acontecimientos políticos y militares como la primera guerra mundial la gente buscaba lugares de distracción y entretenimiento. Otro motivo por el que mucha gente visitaba los parques de diversiones en esta época fue la construcción masiva de montañas rusas las cuales ofrecían recorridos más grandes y fuertes, sin embargo, con la llegada de otros conflictos políticos y sociales como la gran depresión y la segunda guerra mundial hubo un gran declive en los parques.

Los sucesos ocurridos durante las décadas de los treinta y los cuarenta generaron una época de problemas económicos y sociales, la gente que vivía en las grandes ciudades se mudaba al campo o a los suburbios y buscaba otros tipos de entretenimiento provocando que muchos parques quedaran en total abandono (Vargas, 2001). A pesar de la decadencia general, algunos parques continuaron operando en Estados Unidos y algunas partes de Europa tal como se ve en los mapas 1.1 y 1.2.



Mapa 1.1 Parques más antiguos de Norteamérica



Mapa 1.2 Parques más antiguos de Europa

A mediados del siglo, después de la Segunda Guerra Mundial, renació el interés de la gente en visitar los parques de diversiones cuando en 1955 el cineasta estadounidense Walt Disney (1901-1966) inauguró Disneyland en Anaheim, California (Imagen 1.7)

El parque tuvo mucha popularidad principalmente porque ya no se trataba del simple parque de atracciones, sino que se trataba de un parque temático en el cual sus atracciones se basarían en los propios personajes de la compañía de dibujos animados. El parque se dividía en diversas áreas temáticas las cuales tenían decorados de las películas los cuales se hacían exhibiciones y espectáculos de los personajes más famosos.

El parque Disneyland también revolucionó en la industria de los parques, en años posteriores a su inauguración en 1959 se inaugura Matterhorn Blosed, la primera montaña rusa con vías de acero. (Vargas, 2001)



Imagen 1.7 Disneylandia, CA en sus primeros años de funcionamiento, 1957. (atchuup cool stories daily, s.f.)

En las décadas posteriores la industria de los parques de diversiones empieza a crecer, se inauguran nuevos parques en todo el mundo y empiezan a formarse las cadenas de parques temáticos tales como Six Flags creada en 1961 y Seaworld parks creada también en los sesenta. A finales de los años sesenta la empresa Disney también decidió expandir su negocio de entretenimiento construyendo otro parque similar a Disneyland pero de mayores dimensiones en las cercanías de la ciudad de Orlando, Florida. En 1971 abre sus puertas Magic Kingdom, años después se construyeron otros tres parques formando el complejo más grande de parques temáticos, Walt Disney World.

La segunda mitad del siglo XX fue una época de gran auge, los nuevos parques crearon nuevas innovaciones para el entretenimiento de sus visitantes, algunos ejemplos fueron las primeras montañas rusas con giros de cabeza, juegos de caída libre y atracciones ligadas con las tecnologías del momento.

1.3.4 Actualidad

En la actualidad los parques de diversiones abundan en todo el mundo y van desde los grandes complejos turísticos como los parques Disney, hasta los parques de atracciones tradicionales. No existe un dato en específico que especifique la cantidad de parques que existen actualmente pues año con año se crea un nuevo parque en varias partes del mundo (Marden, 1996). Con la creación de cadenas de parques y la llegada de nuevas tecnologías la competencia entre parques ha aumentado y cada cadena compite por crear innovaciones y atraer a más visitantes.

Los parques más llamativos y populares se ubican en Estados Unidos, China, Japón, Alemania, Reino Unido, Francia y España. Es tanta la diversidad de parques que existe actualmente que se pueden clasificar de dos formas: de acuerdo con la cantidad de visitantes y de acuerdo con la temática que el parque posea.

1.4 Clasificación de los parques de diversiones

Actualmente los parques de diversiones se extienden por todo el mundo, algunos tienen más popularidad que otros, sin embargo, para saber la popularidad que tienen unos sobre otros y la variedad de atractivos que ofrece cada uno, es importante realizar una clasificación. La clasificación de los parques temáticos puede llevarse a cabo de acuerdo con diferentes parámetros. Por un lado, puede realizarse en consonancia con el tema desarrollado, por otro, también pueden ser

clasificados de acuerdo con el tamaño expresado en número de visitantes (Eugenio, 2000).

1.4.1 De acuerdo su tamaño

Un primer criterio para clasificar a los parques temáticos es el que hace referencia a su tamaño, ya sea por la dimensión física del recinto, por el volumen de la inversión efectuada o por el número de sus visitantes. Sobre la base de cualquiera de estos parámetros podemos clasificar los parques temáticos en los siguientes niveles. (Scall, 2001)

Megaparques

Los megaparques son los parques más populares del mundo y lo que hace llamativos a estos parques es que ofrecen una amplia variedad de atractivos destinados para toda la familia en los que se incluyen juegos mecánicos con una temática referente a una película en la mayoría de los casos, gente disfrazada de personajes famosos ambulando por las calles del parque, presentaciones como desfiles, obras de teatro y presentaciones educativas; así como espectáculos nocturnos de luces y sonido.

Estos parques son un centro turístico en sí, ya que se trata de enormes complejos que también brindan otros servicios como hoteles, resorts, centros comerciales, restaurantes, entre otros servicios.

Los megaparques son los parques más visitados del mundo, atraen anualmente a más de diez millones de visitantes que provienen de muchos lugares del mundo, por lo tanto, su área de influencia es muy grande, si se acude a uno de estos parques es común ver y convivir con gente de varias nacionalidades. Actualmente los parques que encabezan la lista son los siguientes:



Tabla 1.1 Los parques más visitados del mundo

Los parques más atractivos y visitados son los parques Disney (ver tabla 1.1), también es notable que estos parques se localizan principalmente en Estados Unidos, Japón y Francia, respectivamente. Un dato importante es que los parques ubicados en Orlando pertenecen al complejo de parques temáticos más grande del mundo, Walt Disney World, siendo Magic Kingdom el que recibe más visitas en todo el mundo. (Imagen 1.8).



Imagen 1.8 Disney Magic Kingdom, el parque más visitado del mundo. (DisneyWorld, 2019)

Parques de dimensión continental

Son parques que poseen características similares a los megaparques como atracciones destinadas para toda la familia, shows, presentaciones entre otros atractivos, al igual que los anteriores también son complejos con una amplia variedad de servicios, pero son de menor tamaño. Algunos de ellos también forman parte del mismo complejo al de un megaparque. Por un ejemplo Disney California Adventure en Anaheim, está a un costado de Disneyland, sin embargo, la afluencia de gente es menor.

Estos parques también suelen ser un destino turístico en sí, esto es en el caso de países como Estados Unidos y algunos países de Europa, por otro lado, también se presentan casos de algunos parques de Asia que están en esta categoría por ubicarse en zonas con una alta densidad de población. En la tabla 1.2 se pueden ver claramente estos ejemplos. Los niveles de asistencia se sitúan entre los cinco y los diez millones de visitas anuales, siendo los parques más importantes en este nivel los siguientes.

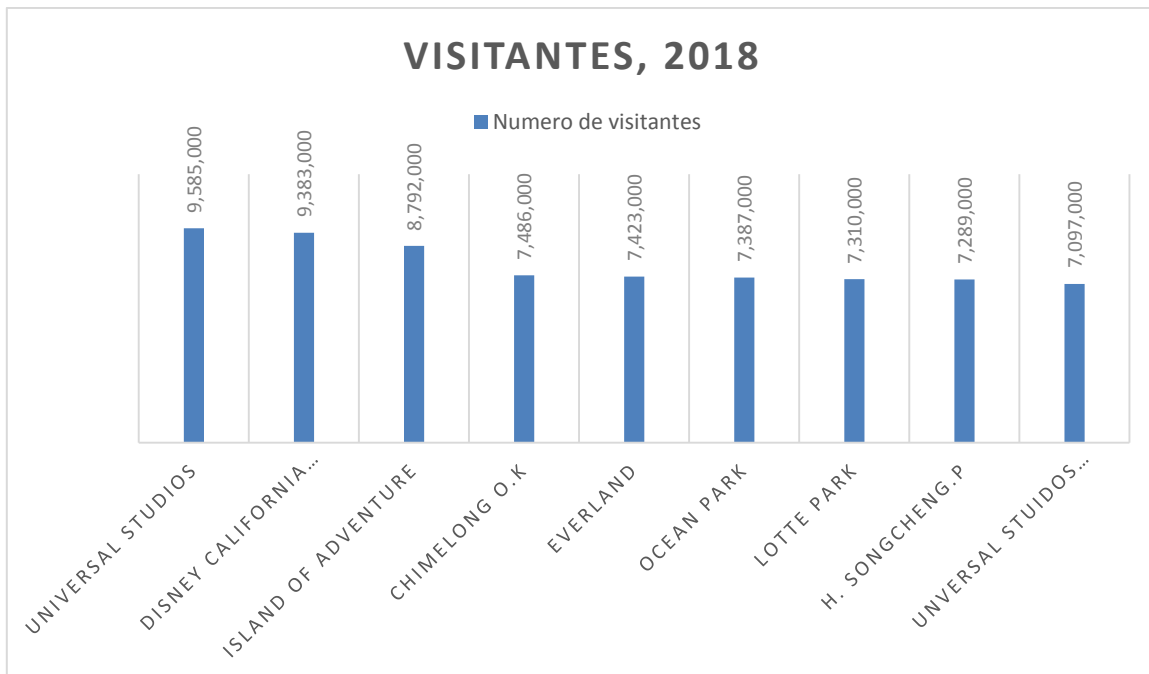


Tabla 1.2 Parques de dimensión continental

Parques de dimensión internacional

Son parques de grandes dimensiones que atraen principalmente a un público juvenil ya que sus principales atractivos se centran en juegos mecánicos de gran tamaño en las que destacan montañas rusas de diversos tipos y tamaños, juegos de caída libre, juegos con giros de cabeza entre otras muchas atracciones mecánicas (imagen 1.9) dejando a los shows y atracciones familiares como elemento secundario.

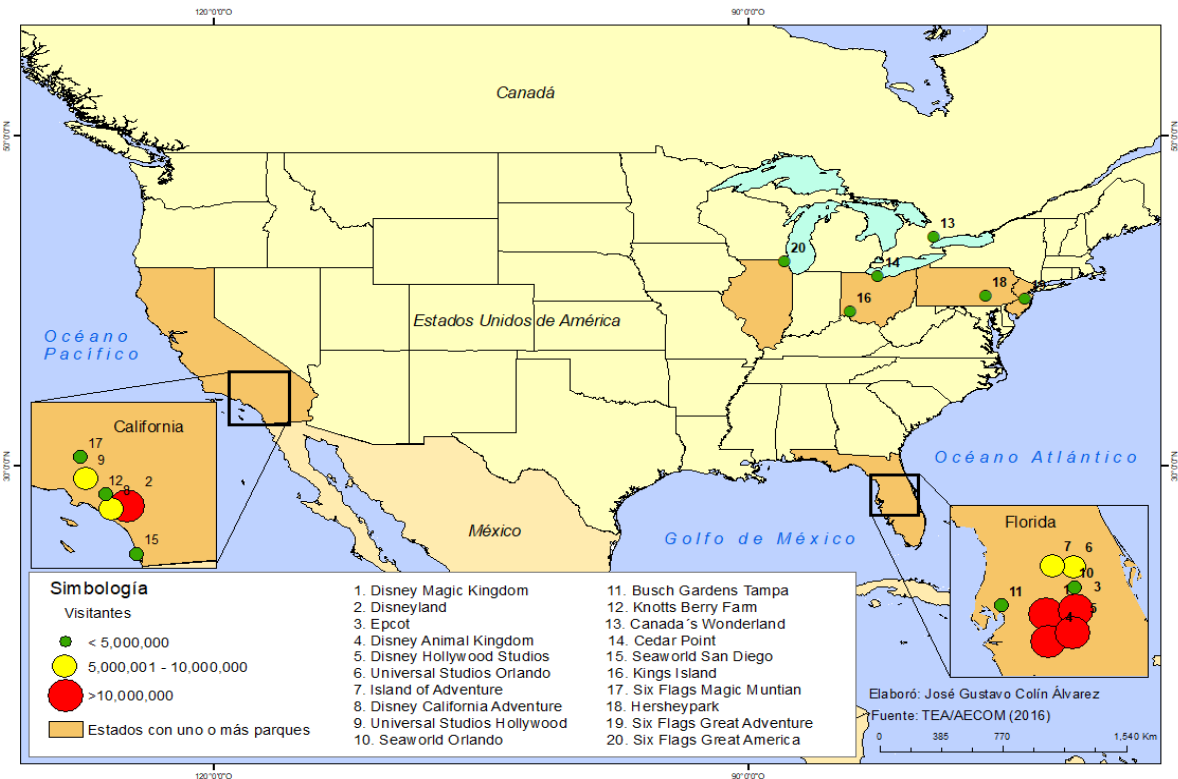
A pesar de que son parques de grandes dimensiones ya no pertenecen a un enorme complejo con todos los servicios dejando de ser un destino turístico en sí mismos, pasando a ser un atractivo turístico más de alguna ciudad o región.

Es tanta la variedad de juegos y atracciones que ofrecen estos parques que inclusive algunos de ellos han ganado fama mundial por tener atracciones que han sido reconocidas por romper récords mundiales en cuanto a tamaño, velocidad y longitud, principalmente montañas rusas. Es por eso que estos parques son visitados anualmente por turistas provenientes de diversos lugares, el volumen anual de visitantes está entre los dos millones y medio y los cinco millones de visitantes anuales. (Scall, 2001)

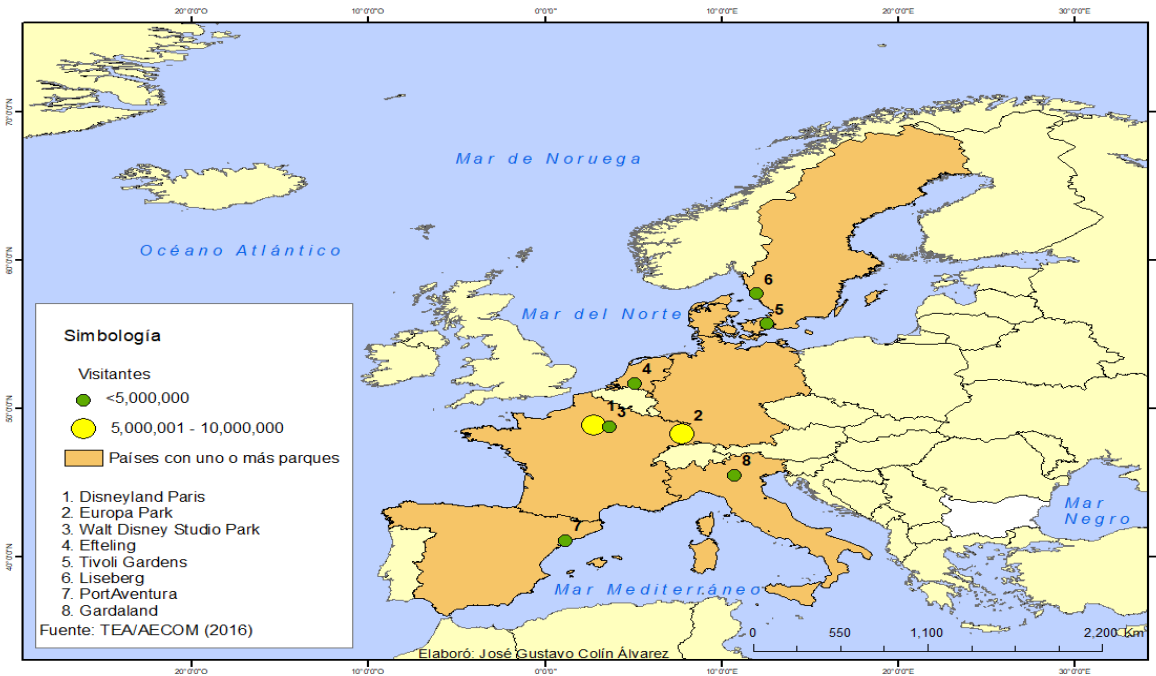


Imagen 1.9 El principal atractivo de estos parques es la variedad de atracciones fuertes, Six Flags Magic Mountain, CA (CoasterGallery.com)

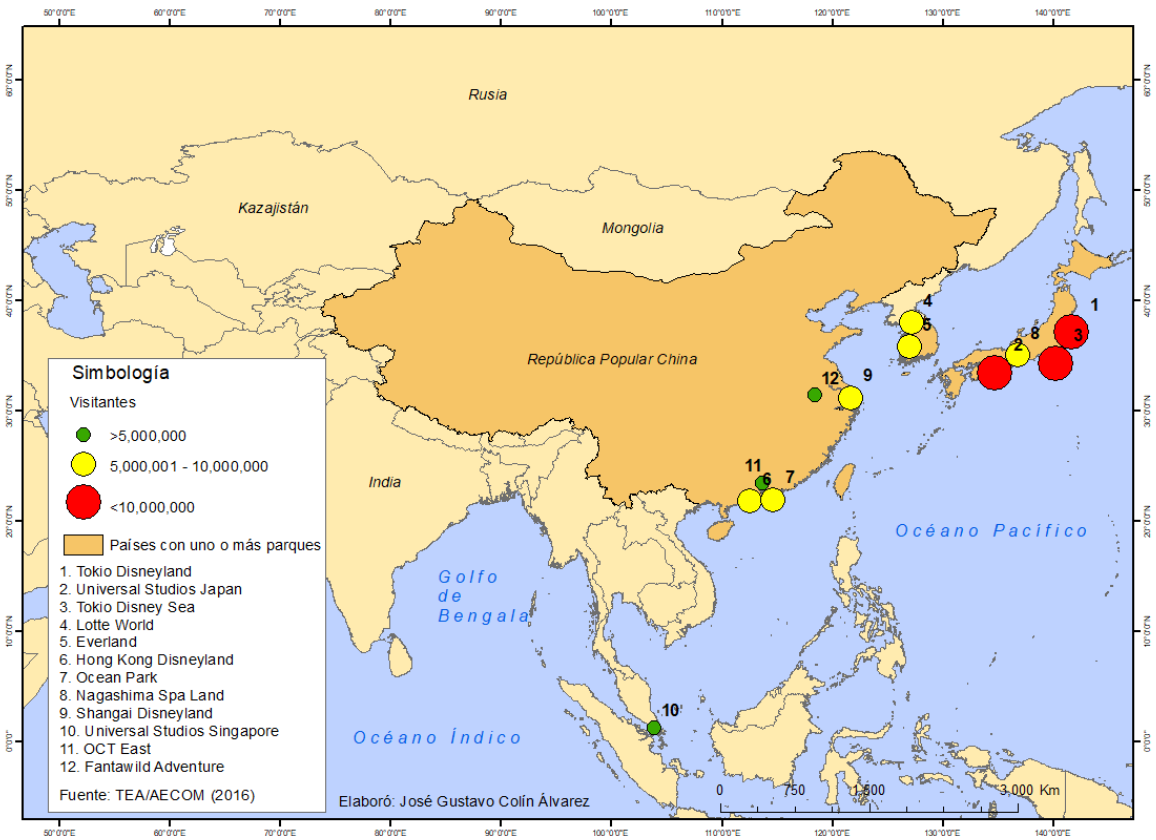
A continuación se presentan los mapas de los parques temáticos más visitados del mundo, divididos por continentes



Mapa 1.3 Parques más visitados de Norteamérica



Mapa 1.4 Parques más visitados de Europa



Mapa 1.5 Parques más visitados de Asia

Parques de dimensión nacional

Son parques similares a los de la categoría anterior, estos parques también se caracterizan por ofrecer atracciones fuertes, la diferencia es que estos parques son de menor tamaño, el espacio que ocupan estos parques es apenas la mitad al que ocupan los anteriores. Los parques de dimensión internacional ofrecen más atracciones que los de este nivel, sin embargo, el factor principal que divide a éstos de los anteriores es la afluencia de gente. El número de personas que acuden a estos parques anualmente es de un millón a dos y medio de visitantes. (Scall, 2001)

En general el área de influencia de estos parques es regional, es decir los visitantes que lo visitan provienen de localidades cercanas. Existen casos particulares en los cuales no se cumple esta condición, tal es el caso del parque Six Flags México o el parque Beto Carrero World en Brasil ambos parques son populares en sus respectivos países, pero la afluencia de gente solo llega a los dos millones de visitas y no siempre provienen de sus alrededores.

Parques de atracciones

Los parques de atracciones son los más abundantes del mundo, en la mayoría de ellos la afluencia de gente en un día es baja por varios factores que pueden ser la poca variedad de atracciones que existen, por estar localizados en lugares de escasa población o porque en las cercanías existe uno o más parques de mayores dimensiones que generalmente son de mayor popularidad tal es el caso del parque Fun Spot en Orlando, (imagen 1.10), un pequeño parque de atracciones cercano a los parques Walt Disney World, Universal Studios y Sea World.

El espacio que ocupan estos parques es pequeño, los visitantes pueden recorrerlo en poco tiempo, no se dividen en áreas o zonas temáticas, en ellos solo abundan atracciones tradicionales, la mayoría son juegos mecánicos infantiles y familiares como el carrusel, la rueda de la fortuna y pocas montañas rusas, los juegos de destreza son más variados.

Otro aspecto importante es la venta de comida, mientras en los grandes parques la comida se vende dentro de establecimientos, en estos hay pequeños puestos de comida, se puede ver también a gente ambulando por el parque vendiendo golosinas, algodones de azúcar, helados y botanas. Un parque de atracciones se asemeja mucho a una feria tradicional.



Imagen 1.10 Los parques de atracciones se caracterizan por ocupar espacios pequeños y tener pocas atracciones, Fun Spot, Orlando, FL (FunSpot)

Las ferias

Finalmente, en último nivel se encuentran las ferias. Lo que diferencia a una feria de un parque de diversiones, como se mencionó anteriormente, es el lugar de establecimiento del parque y la movilidad de la feria.

Las ferias forman parte de algún evento social como exposiciones, eventos culturales, celebraciones religiosas, festivales de música y eventos conmemorativos.

Las ferias pueden variar de acuerdo a la dimensión y calidad de sus atracciones que puede depender de factores como el lugar y el tipo de gente que acude al evento. Por ejemplo, si es un evento de carácter local, la feria suele ser pequeña y la calidad de los juegos es baja, los juegos son viejos, funcionan con maquinaria antigua incluso algunos se mueven con el impulso de la persona que opera el juego.

En cambio, si se trata de un evento de mayor popularidad y la asistencia de gente es alta, las ferias son de mayor tamaño y los juegos operan de manera similar como en un parque de diversiones

Algunas ferias son de fama nacional o internacional, en México el ejemplo más claro es la Feria de San Marcos en Aguascalientes (imagen 1.11), un evento anual que se celebra durante los meses de abril y mayo, en el evento hay diversas exposiciones, conciertos y un área de juegos mecánicos.

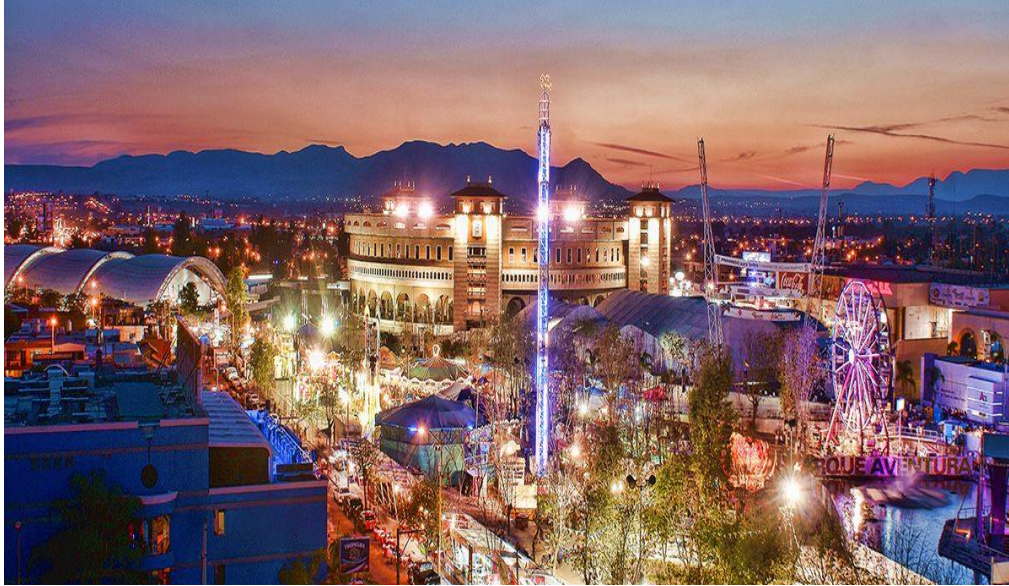


Imagen 1.11 Vista aérea de la feria de San Marcos, AGS. (México desconocido.com)

1.4.2 Clasificación de acuerdo con la temática

El segundo criterio que clasifica a los parques temáticos hace referencia a la temática, es decir que se va a crear un escenario de acuerdo a algún tema. Cabe señalar que los parques tienen una temática principal y a su vez cada parque se va dividiendo en áreas temáticas secundarias. A partir de esta idea se va a clasificar los parques de acuerdo con las siguientes temáticas. (Secall, 2001)

A) Parques de regresión a la infancia.

Son parques los cuales sus atracciones están basadas en cuentos o películas infantiles por lo que son atractivos para toda la familia. Estos parques son atractivos principalmente para un público infantil.

Parques Disney: Los parques Disney son el ejemplo más claro en esta categoría, son parques basados en los cuentos y películas realizadas por la productora estadounidense del mismo nombre como Mickey Mouse, la Sirenita, Blancanieves,

la Cenicienta, la Bella y la Bestia entre muchos. Disney procura integrar a todos sus personajes y películas en alguna atracción, espectáculo o desfile (Ver Imagen 1.12)

Los parques Disney son más complejos que otras cadenas de parques temáticos, ya que como se ha mencionado anteriormente, cuando se habla de Disney no sólo se habla de un parque sino de un enorme complejo turístico compuesto por dos o más parques ubicados en la misma ciudad, por lo que su clasificación es aún más detallada en la tabla 1.3.

Complejo	Localización
<ul style="list-style-type: none"> • Disneyland • Disney Adventure <p style="text-align: right;">California</p>	Anaheim, California, USA
<ul style="list-style-type: none"> • Disney Magic Kingdom • Disney Hollywood Studios • Epcot • Disney Animal Kingdom 	Lake Buena Vista, Florida, USA
<ul style="list-style-type: none"> • Disneyland Paris • Walt Disney Studios Park 	Paris, Francia
<ul style="list-style-type: none"> • Disneyland Tokyo • Tokyo Disney Sea 	Tokyo, Japon
<ul style="list-style-type: none"> • Hong Kong Disneyland 	Hong Kong, China
<ul style="list-style-type: none"> • Shanghai Disneyland 	Shanghai, China

Tabla 1.3 Listado de complejos de parques de la empresa Disney

La primera característica es que los parques tienen un diseño similar al parque más antiguo, Disneyland. En todos los parques hay un castillo en la parte central del parque, este es lo más representativo, cada vez que hay algún espectáculo o evento especial, se toma el castillo como principal escenario el cual es iluminado y se lanzan juegos pirotécnicos alrededor de él.

The Walt Disney Company ha construido parques con la idea de ampliar los resorts y convertirlos en un destino vacacional mayor, de manera que los visitantes puedan pasar más de un día dentro del complejo. Estos tienen un diseño más moderno que el de los parques originales, ambientado principalmente a las películas nuevas de Disney como Cars, Toy Story, Bichos.



Imagen 1.12 Exhibición de personajes de dibujos animados de la empresa Disney. (DisneyWorld, 2019)

Efteling: Ubicado en Kaatshuevel, en la provincia de Brabanta Septentrional en Países Bajos, es el parque más grande del país y uno de los más populares de Europa. Efteling está centrado en cuentos de hadas y leyendas de la literatura europea. El éxito de este parque se debe también al diseño y arquitectura el cual retoma elementos característicos de un cuento de hadas como castillos, aldeas medievales y bosques encantados.

En el interior de parque se pueden encontrar personajes de muchos cuentos holandeses, los cuales ofrecen presentaciones educativas y se puede interactuar con ellos.

Entre las atracciones más destacadas del parque están “Joris en de Draak” una montaña rusa con un tema de dragones y “Baron 1898” una atracción cuyo tema es una mina de oro.

Parques Legoland: Es una cadena de parques con temática basada en los productos de la empresa danesa de juguetes “LEGO”. Los parques tienen el diseño de hacer parecer que todo está hecho de piezas de LEGO, juegos, calles, edificios (imagen 1.13). Las atracciones en Legoland son familiares e infantiles, estos parques carecen de atracciones que ofrezcan sensaciones fuertes.

Los parques brindan entretenimiento principalmente para un público infantil. Son muchas las actividades que se pueden realizar tales como disfrutar de las atracciones mecánicas, contemplar las maquetas en miniatura, construir infinidad de figuras con los bloques y comprar diversos productos de la marca.

Actualmente existen siete parques Legoland distribuidos en seis países: Estados Unidos, Reino Unido, Dinamarca, Alemania, Malasia y Emiratos Árabes Unidos.



Imagen 1.13 Entrada principal de Legoland en Florida, USA. (The points guy.com)

B) Parques vinculados a la historia

El segundo tipo de parques son aquellos que buscan regresión a una época histórica de un lugar, a partir de este concepto se realiza la creación de escenarios naturales o artificiales en las que se incluyen atracciones de carácter real o mítico.

Parc Asterix, Es un parque ubicado en las cercanías de Paris, Francia. El tema principal del parque es de los dibujos animados de “Asterix el galo” una serie de historietas de origen franco-belga. Desde su apertura en 1989 es uno de los parques más visitados de Francia, ya que es un parque que ofrece atracciones para toda la familia que van desde fuertes montañas rusas hasta juegos destinados para los niños.

Las zonas del parque están relacionadas con el mundo de Asterix, sin embargo, hay zonas que también están basadas en las antiguas civilizaciones como Grecia, Roma, Egipto y los vikingos, todas las zonas brindan muchos entretenimientos.

Terra Mítica: Se ubica en la ciudad de Benidorm, España. El parque se basa principalmente en las antiguas civilizaciones del Mediterráneo como Grecia, el imperio Romano, Egipto, Iberia y las islas del mar Egeo (Ver Imagen 1.14). Cada zona del parque representa una cultura. Las atracciones están basadas en algún personaje histórico o criatura mitológica de estas culturas, algunos ejemplos son: la furia de Tritón, el vuelo del Fénix y Titánide.



Imagen 1.14 El diseño de Terra Mítica está ambientado en el mundo antiguo. Área con temática a Grecia. (Terra Mítica.com)

En Terra Mítica se pueden disfrutar de diversos espectáculos y presentaciones en las cuales hay actores disfrazados de acróbatas, gladiadores y personajes mitológicos. Los diversos escenarios están relacionados con la cultura griega romana y egipcia. En el parque se realizan presentaciones que narran la historia o acontecimientos de personajes históricos, tales como Espartaco, Cleopatra y Hércules.

C) Parques vinculados a la naturaleza.

La principal característica de estos parques es la de estar orientados a ambientes naturales y lo que distingue a estos parques de otros, es que están diseñados para poder albergar especies animales. En ellos la gente puede interactuar con los animales (Imagen 1.18) así como recorrer las áreas temáticas con diversos escenarios que parecen lugares naturales. A continuación, se presentarán los parques más importantes de este rubro.



Imagen 1.15 Visitantes viendo chitas de cerca en Busch Gardens Tampa, FL. (visittampabay.com, 2018)

SeaWorld: son parques que cuyas atracciones giran en torno al mar y a animales que habitan en él. Desde sus inicios el tema central de estos parques es la exhibición de animales marinos como orcas, leones marinos y delfines y ofrecer espectáculos con ellos (Imagen 1.19).

Los parques también albergan diversos acuarios en donde los visitantes pueden contemplar e interactuar con las diversas especies marinas que ofrecen los parques.

Con el paso de los años los parques fueron incorporando a su lista de atractivos juegos mecánicos para todas las edades, los más destacados son montañas rusas con nombres basados temas del mar como Manta, Kraken o el Viaje a Atlantis.

Actualmente existen tres parques en Estados Unidos: en

- Seaworld San Diego, California
- Seaworld San Antonio, Texas
- Seaworld Orlando, Florida



Imagen 1.16 Presentación con orcas en Saeworld Orlando. (SeaWorld Orlando.com, 2019)

Busch Gardens Tampa: es una combinación de un parque temático con un zoológico. El parque inició como un pequeño zoológico para los habitantes de la ciudad de Tampa, Florida, con el paso de los años los dueños del parque fueron añadiendo especies animales de origen africano como cebras, jirafas, elefantes, leones y un tren que diera un recorrido por donde habitaban los animales con el fin

de que la gente pudiera contemplarlos de cerca. Actualmente el parque alberga unos tres mil animales de diversas especies.

El parque tiene atractivos que recrean espacios del continente africano como la llanura del Serengueti la cual permite que la gente tenga la sensación de estar en la sabana africana. Otras secciones son Congo, Marruecos y Egipto entre otras, con atracciones orientadas a la cultura de dichos países. También existe una sección dedicada principalmente a los niños llamada “Sesame Street Safari of fun”, con juegos que tratan acerca del programa estadounidense Plaza Sésamo.

El parque destaca también por sus montañas rusas, las más importantes son: Kumba, Montu, Sheikra y Cheetah Hunt que son las que le han dado fama al parque.

Busch Gardens Williamsburg: localizado en la pequeña ciudad de Williamsburg, Virginia, es un parque centrado en la Europa clásica, en donde se exhiben algunas de las tradiciones más importantes de seis países europeos: Francia, Alemania, Italia, Inglaterra, Escocia e Irlanda. El parque se divide en nueve áreas temáticas y en el interior del parque hay algunas representaciones de espacios europeos algunos de ellos son las calles parisinas de Francia, aldeas de Escocia, la antigua Roma. Al igual que Busch Gardens Tampa, también se puede interactuar con algunas especies animales, pero de origen europeo como aves, venados etc.

Otros atractivos que ofrece el parque son la celebración del “*Oktoberfest*”, un festival muy representativo de la cultura alemana, atracciones mecánicas con temas relacionados a Europa un ejemplo es la atracción “Alpengeist” una montaña rusa que emula a un viaje por los Alpes.

Disney Animal Kingdom: el parque más grande perteneciente al complejo de Walt Disney World. Abierto en 1998, es un parque que se hizo principalmente para presentar personajes de animales en las películas de la empresa Disney algunos son el Rey León, Dinosaurio y Bichos. En el parque abunda una gran cantidad de vegetación ya que su diseño hace que tenga la similitud de una selva tropical.

Lo que distingue a este parque es el “Árbol de la vida” (Imagen 1.19), un enorme árbol artificial en cuyo tronco hay tallados de madera con figuras de varios animales. Durante la noche hay un espectáculo en donde se proyectan diversas imágenes de colores.

D) Parques futuristas

El principal concepto de estos parques es mostrar al público nuevas tecnologías que se están desarrollando con un fin educativo. Este tipo de parques carecen de atracciones mecánicas, lo que sobresale son diversas salas, las cuales muestran los diferentes prototipos de nuevas tecnologías y como deben emplearse dejando al público interactuar con ellas. Se puede decir que estos parques también juegan el papel de grandes museos interactivos. A continuación, se mostrarán dos ejemplos de este tipo de parques:

Futuroscope: Es un parque cercano a la ciudad de Poitiers, Francia. Sus atracciones giran en torno a las últimas tecnologías cinematográficas, audiovisuales y robóticas. A diferencia de otros parques este parque no tiene juegos mecánicos sino simuladores, la mayoría de ellos son similares a una sala de cine en la cual se proyecta un video y el simulador se mueve simultáneamente (Imagen 1.21). También hay otros atractivos como interactuar con robots, obras de arte contemporáneo en exhibición, y actividades educativas.

Este parque también es conocido por su arquitectura representada por edificios de formas geométricas.



Imagen 1.17 Atracción en Futuroscope, Francia. (guias-viajar.com, 2008)

EPCOT Center: Perteneciente al complejo Walt Disney World en Orlando Florida, EPCOT fue un proyecto, el cual consistía en hacer una ciudad planificada que uniera a la gente bajo un entorno ideal, es decir una ciudad utópica del futuro de esta idea se deben sus siglas en inglés (Experimental Prototype Community of Tomorrow), sin embargo, tras la muerte de Disney se cambió la idea de EPCOT de una ciudad real al concepto de una feria mundial.

EPCOT tiene pocas atracciones. Los visitantes hallarán un complejo orientado a la educación. El parque está dividido en dos enormes secciones: “Future world” y “World showcase” (Guías Oceano Florida, 1999)

Lo que distingue al parque es su espectacular esfera conocida como “Nave Espacial Tierra”, en cuyo interior hay una atracción en donde se puede hacer un viaje al pasado, presente y futuro. Otro atractivo es su show nocturno llamado “Reflections of the earth” en él se pone una representación del globo terráqueo a mitad de un lago artificial y en él se proyectan imágenes de lo que caracteriza a cada continente.

E) Parques temáticos especializados

Otra pequeña categoría que son parques que se caracterizan por abarcar un tema en especial, esta temática puede no estar relacionada con las categorías anteriores, son escasos los parques de este tipo, el ejemplo más claro es Ferrari World, en Abu Dabi, Emiratos Árabes Unidos, las atracciones de este parque están dedicadas a la empresa italiana de carros Ferrari. La principal atracción en este parque es “Formula Rossa” la montaña rusa más rápida del mundo. En 2017 abrió sus puertas al público Ferrari Land, en Tarragona, España. Un parque con similitudes a Ferrari World, sin embargo, no pertenece al mismo conjunto de parques.

F) Parques vinculados al mundo de la ficción.

Finalmente están los parques de mundo de ficción, son parques que se caracterizan por recrear espacios vistos en películas, programas de televisión y comics en una atracción (ver imagen 1.15), en dichas atracciones, el público tiene la sensación de estar dentro del escenario al que se refiera.



Imagen 1.18 Entrada a la zona ambientada al mundo de Harry Potter en Universal Studios Orlando. (Budget Travel.com)

Universal Studios: Son el ejemplo más claro en esta categoría. Los parques pertenecen a la empresa de entretenimiento estadounidense NBC Universal. Son conocidos porque sus atracciones están basadas en películas, series y programas de televisión que han tenido éxito y fama mundial y que la trama es apropiada para recrear los espacios vistos en pantalla en una atracción mecánica. Algunos ejemplos de atracciones son: Harry Potter, La momia, Transformers, E.T, Volver al futuro, Terminator, Jurassic Park, Los Simpson, Spider-Man, entre otros. Estos parques se distinguen por varios factores:

La mayoría de sus atracciones se encuentran cerradas dentro de un edificio, su diseño va de la mano con la trama de una película, por ejemplo, en la atracción de Jurassic Park (Imagen 1.16) la estructura y el interior de la atracción está decorada con elementos vistos en la película, los más evidentes son las especies de dinosaurios que aparecen en la película como los Diplodocus (cuello largo), Velociraptors y el Tiranosaurio Rex, siendo este último el más atractivo.



Imagen 1.19 Vista a un dinosaurio durante el recorrido de la atracción "Jurassic Park" en Orlando, FL (Orlando-florida.net)

Algunos parques ofrecen recorridos por los estudios en donde se grabó una película, los cuartos en donde se almacenan vestuarios y equipo de filmación a su vez muestran al público la manera en que se hacen algunos efectos para la realización de una película.

Además, están en exhibición algunos de los objetos que se utilizaron en películas, por ejemplo, en Universal Studios, Orlando, está la locomotora que se utilizó para la filmación de *Volver al futuro III*.

Parques Warner: Los parques Warner comparten similitud con los parques Six Flags, en ellos hay atracciones con temas relacionados al mundo de DC Comics y Looney Tunes. La diferencia es que los estos parques también incorporan atracciones orientadas a los dibujos animados de Hanna Barbera como Tom y Jerry, Los Picapiedra, el oso Yogui, Scooby Doo.

Otro aspecto que diferencia a estos parques es la calidad de sus espectáculos, a pesar de que en ambas cadenas hay presentaciones relacionadas a los Looney Tunes y a superhéroes de DC Comics, en los parques Warner la calidad de éstos es mejor y como se mencionó anteriormente también se agregan personajes de Hanna Barbera.

También se maneja un concepto similar a Universal Studios, es decir que su temática hace referencia a estudios cinematográficos en este caso a los estudios

Warner ubicados en Burbank, California por lo que su diseño también es una imitación de los estudios en donde se hicieron las series animadas, así como algunos lugares famosos en Hollywood como el Teatro Chino y calles al estilo hollywoodense. Se puede decir entonces que los parques Warner son una mezcla entre Six Flags y Universal Studios.

Existen dos parques:

- Warner Bros Movie World, Gold Coast, Australia
- Parque Warner Madrid, España

Es importante señalar que, aunque ambos parques están orientados a la misma temática, estos no pertenecen al mismo conjunto de parques. Por un lado, Parque Warner Madrid (Imagen 1.17) es propiedad de la empresa española “Parques Reunidos”, por otro lado, Warner Bros Movie World pertenece a la empresa australiana “Village Roadshow Theme Parks”, los dos parques cuentan con licencia de Warner Bros para incluir a sus personajes en sus respectivos parques.



Imagen 1.20 Atracciones del Parque Warner Madrid con similitudes a Six Flags (ParqueWarner.com, 2019)

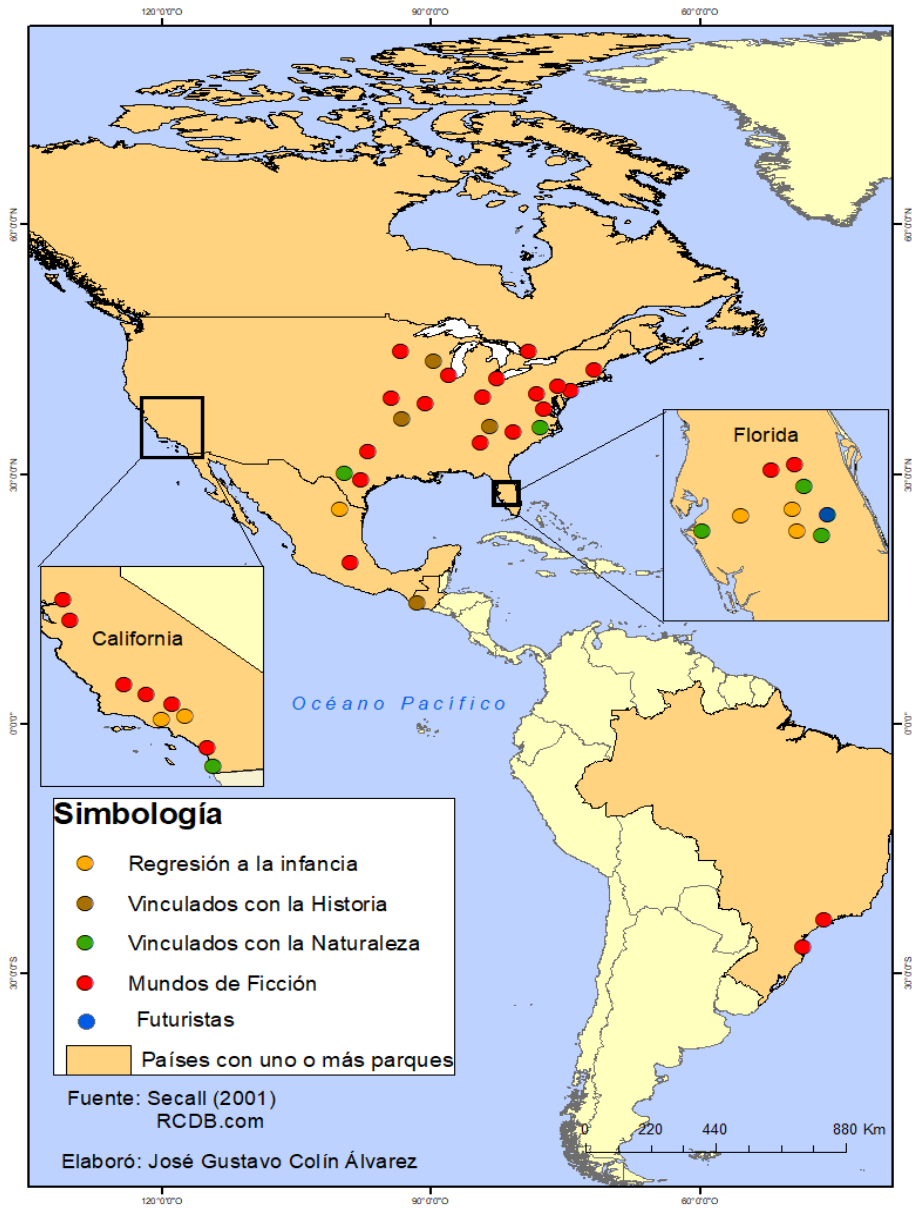
Parques Six Flags: Son parques basados en los dibujos animados de los “Looney Tunes” y en personajes de DC Comics como Superman y Batman, aunque en los últimos años han incorporado atracciones basados en la Mujer Maravilla, el Guasón y Harley Queen.

Lo más característico en estos parques es la gran variedad de atracciones que ofrecen sensaciones fuertes, principalmente montañas rusas, muchas de ellas rompen records mundiales. En la actualidad existen más de trece parques, los más destacados son:

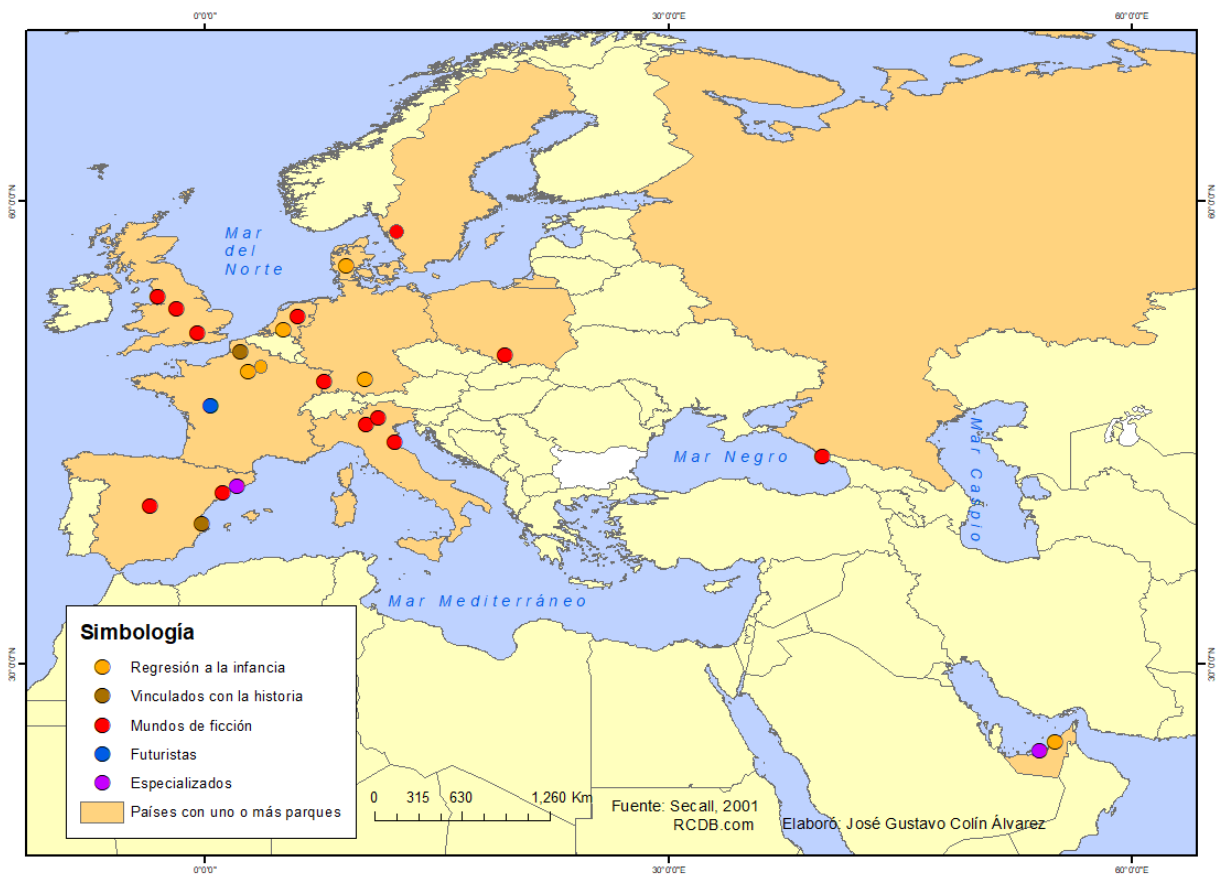
Six Flags Magic Mountain, conocido también como “The Thrill Capital in the World” (la capital mundial de las emociones), el nombre se debe a que es el parque con más montañas rusas operando al mismo tiempo. En un día los visitantes que acuden al parque pueden subirse a diecinueve montañas rusas de diferentes tipos y tamaños, las más desafiantes son Superman, Goliath, Tatsu y X2.

Six Flags Great Adventure, es el parque con mayor extensión de toda la cadena, dentro del recinto los visitantes pueden subirse a “Kingda Ka”, la montaña rusa más alta del mundo y a “Zumanjaro drop of doom”, el juego de caída libre más alto del mundo, este parque también cuenta con un safari.

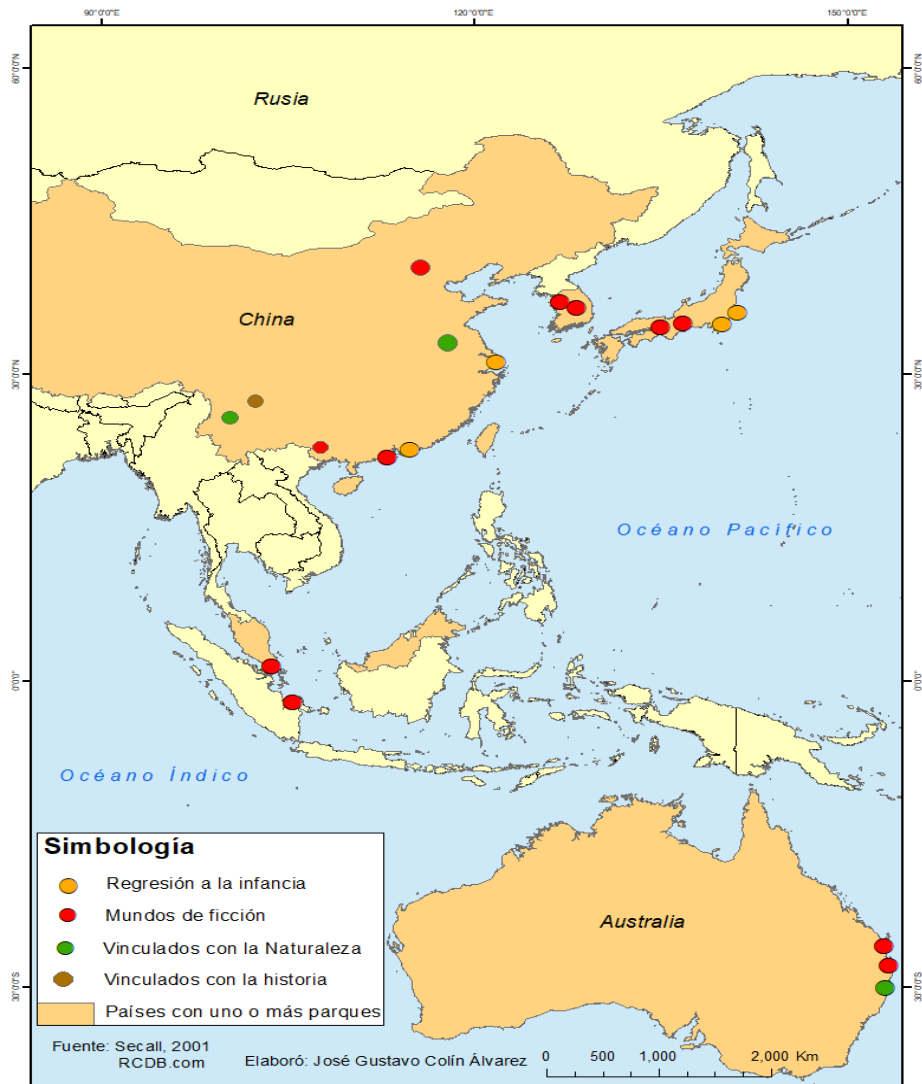
Como se ha visto, en la actualidad existe gran variedad de parques, los cuales derivan diversos tamaños y temáticas, en los siguientes mapas (1.6, 1.7 y 1.8) se puede apreciar la ubicación de algunos de los parques más importantes del mundo de acuerdo con la temática, aquellos países que no tienen datos no significa que en ellos no exista un parque, sino que en estos países solamente abundan pequeños parques de atracciones los cuales no tienen temáticas.



Mapa 1.6 Parques temáticos de América



Mapa 1.7 Parques temáticos de Europa y medio oriente



Mapa 1.8 Parques temáticos de Asia y Oceanía

Capítulo 2 Six Flags México

En el capítulo anterior se revisaron las generalidades de los parques, clasificaciones y las principales cadenas de parques. En este capítulo se enfocará en el parque Six Flags México, sin embargo, antes de partir de manera particular en este parque, es importante conocer las características de Six Flags en general, es decir, la cadena de parques. Una vez ya revisadas dichas características, se procederá particularmente al parque de México.

2.1 Generalidades de la cadena Six Flags

Six Flags es una de las cadenas de parques temáticos más famosas. Muchos de sus parques han ganado fama mundial, pues son populares por tener muchas atracciones extremas. Dentro de los parques más destacados están:

Six Flags Magic Mountain: Localizado en las cercanías de Los Ángeles. Es el parque más popular de toda la cadena pues en su extensión abarca más montañas rusas que cualquier otro parque en el mundo, actualmente existen diecinueve montañas rusas dentro de Magic Mountain motivo por el que ha sido apodado “The Thrill Capital in the World” (la capital mundial de las emociones).

Por su cercanía a Hollywood, es común que sea visitado por celebridades como actores y cantantes, también suele utilizarse en varias ocasiones como escenario en la filmación de películas, series, programas o videos musicales de la cultura pop estadounidense.

Six Flags Great Adventure: Localizado en el estado de New Jersey, entre las ciudades de Philadelphia y New York. Es el parque más extenso de la cadena y uno de los más extensos del mundo pues además de las atracciones mecánicas también abarca un safari el cual se exhiben diversas especies animales, sin embargo, lo que le ha dado fama es “Kingda Ka” y “Zommanjaro drop of doom” (Imagen 1.22), la montaña rusa y atracción de caída libre de mayor altura respectivamente.



Imagen 2.1 Kigda Ka y Zumanjaro, las atracciones más altas del mundo. (Rogers,2016)

Six Flags Great America: es otro de los grandes parques Six Flags, se localiza en las cercanías de Chicago, tiene el mayor número de montañas rusas después de Magic Mountain, en verano de 2019 abrió “Max Force” una montaña rusa de gran aceleración.

Los parques se caracterizan por la abundancia de atracciones extremas en especial de montañas rusas, a lo largo de la historia han innovado en varias ocasiones en esta industria. En 1992 el parque Great America puso la primera montaña rusa invertida (atracción en la cual los trenes viajan por debajo de los rieles), en 2011 el parque Over Texas modifico la montaña de madera “Texas Giant” cambiando los rieles de madera a rieles de acero, pero conservando su estructura original. A este tipo de atracción se le conoce como “Montaña Rusa Híbrida”. Posteriormente en otros parques se han hecho este proceso conocido comúnmente como “remake”.



Imagen 21 "New Texas Giant", Six Flags Over Texas. (Rogers J. A., CoasterGallery, 2012)

En la actualidad esta cadena de parques de diversiones opera en diversas ciudades norteamericanas, aunque en los últimos años se han dado a conocer proyectos de nuevos parques en Asia y Medio Oriente. Actualmente son veinticinco parques incluyendo parques temáticos y parques acuáticos distribuidos en Estados Unidos, Canadá y México.

2.1.1 Historia de la cadena Six Flags

Angus G. Wynne (1914-1979) fue el fundador de la cadena, después de haber visitado Disneyland en California en 1959, Wynne decidió construir un parque en su estado natal de Texas. La planificación del parque estuvo bajo el liderazgo de Wynne, la Corporación del Gran Suroeste e inversionistas de la ciudad de Nueva York.

La construcción del primer parque comenzó en 1960. Wynne primero intentó nombrar el parque "Texas under six flags" (Texas bajo seis banderas), posteriormente se cambió el nombre a Six Flags Over Texas. El nombre Six Flags representa las seis banderas de los países que han gobernado Texas a lo largo de

su historia: Francia, España, México, la republica de Texas, los estados confederados de EU y los Estados Unidos.

El primer parque Six Flags Over Texas abrió sus puertas en agosto de 1961 (Imagen 1.24), el parque tenía áreas temáticas para cada una de las banderas.



Imagen 22 Visitantes disfrutando de una atracción en Six Flags Over Texas. (Guide to six flags over texas, 2010)

Posteriormente en 1967 Wynne decidió expandir la cadena con un segundo parque original en las afueras de Atlanta llamado Six Flags Over Georgia y posteriormente Six Flags Over mid America (ahora Six Flags St Louis) en 1971.

Durante la década de los setenta la compañía ya no construiría sus propios parques debido al elevado costo sino comenzaría a adquirir otros parques ya existentes, el primer parque en incorporarse a la cadena fue el ya extinto Six Flags Astroworld (1968-2005), en Houston, incorporado en 1975. En los siguientes años la cadena ha ido incorporando diversos parques a en todo Estados Unidos (Ver tabla 1.4).

Parque	Localización	Antiguo Nombre	Inauguración	Incorporación a Six Flags
Six Flags Great Adventure	Jackson, New Jersey	Great Adventure	1974	1977
Six Flags Magic Mountain	Valencia, California	Magic Mountain	1971	1979
Six Flags Great America	Gurnee, Illinois	Marriott's Great America	1976	1984
Great Escape	Queensbury, NY	Storytown USA	1954	1996
Six Flags Discovery Kingdom	Vallejo California	Marine World Africa	1986	1997
Six Flags New England	Agawam, Massachusetts	Gallup's Grove	1870	1997
Six Flags America	Largo, Maryland	Wild World	1982	1999
Six Flags Fiesta Texas	San Antonio Texas	Fiesta Texas	1992	1999
Six Flags México	Ciudad de México	Reino Aventura	1982	1999
La Ronde	Montreal, Canadá	La Ronde	1967	2001
Six Flags Darien Lake	Estado de Nueva York	Darien Lake	1981	1999-2006, reincorporado en 2018
Fotier City	Oklahoma City	Frontier City	1958	2018

Tabla 2.1 Lista de parques adquiridos por Six Flags (*Marden, Roller Coaster Data Base, 1996*)

En la tabla 1.4 se muestra los parques que Six Flags ha adquirido y que actualmente continúan operando como parques de la cadena, la empresa también ha operado otros parques en el pasado, pero por diversas razones han sido vendidos a otros propietarios o también dejaron de funcionar.

En agosto de 2010 Jim Reid-Anderson fue nombrado presidente y director ejecutivo de la compañía (sixflags.com). Bajo su liderazgo la compañía estableció una estrategia que consistía en que cada año los parques incorporarían una novedad, esta podría variar desde una atracción, nuevo show o remodelación de una atracción.

Actualmente la cadena Six Flags es una de las más grandes del mundo que, el total de visitas entre todos los parques suma la cifra de 32 millones de asistentes en el año 2018, siendo Six Flags Magic Mountain el parque con más visitas. (2019 AECOM)

2.1.2 Principales características de los parques Six Flags.

Los parques Six Flags se caracterizan por ofrecer entretenimiento para todas las edades, lo que hace atractivos a estos parques es la variedad de atracciones como montañas rusas de diferentes dimensiones, atracciones de agua, zonas infantiles, desfiles, conciertos y espectáculos (six flags.com). Los parques tienen elementos que los hacen semejantes. Dichas similitudes se manifiestan de la siguiente manera:

Temáticas de superhéroes de DC Comics: Como ya es por sabido, en Six Flags hay una atracción relacionada con un superhéroe o villano de la editorial de comics estadounidense. Actualmente existen atracciones basadas en personajes como Batman (Imagen 1.26), Superman, Green Lantern (Linterna Verde), Wonder Woman (la Mujer Maravilla), The Joker (el Guasón), Harley Quinn, Lex Luthor y Cyborg. En diversas ocasiones la atracción fue añadida previa o posteriormente al estreno de una película de algún personaje, por ejemplo, en los años noventa las películas de Batman tenían éxito, era común que algunos parques pusieran una atracción con el nombre de un personaje que apareció en una de las películas como “Batman the ride”, “Mr Freeze” y “Batman & Robin the Chiller”

Este ejemplo se ha repetido en ocasiones con otros personajes. En 2011 se estrenó la película de Green Lantern (Linterna Verde) por consiguiente algunos parques añadieron una atracción con el nombre del superhéroe, lo mismo en el caso de Wonder Woman.



Imagen 23 Batman the Ride. Una atracción típica de los parques Six Flags. SF Over Texas, Texas (Rogers, 2012 en Coastergallery.com)

Temática de Looney Tunes: La otra temática en los parques está relacionada con los personajes de los dibujos animados de Warner Bros. La temática de estos personajes se localiza principalmente en las áreas infantiles de los parques, en estas hay juegos infantiles que giran en torno a un personaje

Atracciones con realidad virtual: Es una innovación reciente, inició en el año 2016 y consiste en transmitir durante el recorrido videos de realidad virtual con lentes especiales conocidos como “Gear VR” o “Gafas de realidad virtual”. El video está sincronizado con el recorrido del juego, este permite al visitante experimentar la sensación de estar dentro de ese espacio virtual (Imagen 1.27).

El primer parque en incorporar este nuevo modo de entretenimiento para sus visitantes fue el parque Six Flags Magic Mountain en la atracción “The New Revolution”, pocos meses después otros parques agregaron esta modalidad.

También es importante destacar las diversas actividades que se realizan a lo largo del año, estas actividades dependen de las festividades culturales que se realizan en diversas épocas del año. Las más importantes son “Fright Fest” (conocido en México como Festival del terror) y “Holyday in the park” o “Christmas in the park”



Imagen 24 Atracción con realidad virtual en Six Flags Magic Mountain, 2016 (Macdonald, 2016)

Fright Fest

El Fright Fest (llamado así en Estados Unido) o Festival del terror (en México) es un festival que gira en torno a las festividades de Halloween que se llevan a cabo durante los meses de octubre y noviembre. Durante estas festividades los parques se decoran con adornos que van de acuerdo con un ambiente de terror como calabazas de Halloween, telarañas, máscaras de terror entre otros (Imagen 1.28)



Imagen 25 Parque Six Flgas Fiesta Texas con decoración de Halloween. (ParkJourney.com, s.f.)

Durante esta temporada se ve a gente ambulando por el parque disfrazada de algún personaje de terror como brujas, zombis, vampiros, payasos, por lo regular asustan a los visitantes que van pasando por las calles del parque, también hay espectáculos de terror.

Lo más llamativo son las casas de terror, estas consisten en un recorrido por un determinado espacio ya sea abierto o cerrado que consiste en que los visitantes van recorriendo los pasillos mientras son asustados por actores disfrazados de monstruos. Las casas pueden ser de diversas temáticas como cementerios, casas embrujadas, bosques embrujados u otros lugares con ambientes de terror como hospitales, circos o templos.

Holiday in the park

El Christmas in the park o “Holiday in the park” es un festival centrado en las festividades de Navidad. Durante este evento los parques se adornan con luces y decoraciones de Navidad (Imagen 1.29). Las actividades que se realizan durante este periodo son las siguientes:

- Shows y desfiles relacionados con la Navidad
- Personajes disfrazados de duendes, renos y Santa Claus
- Actividades recreativas como juegos con nieve

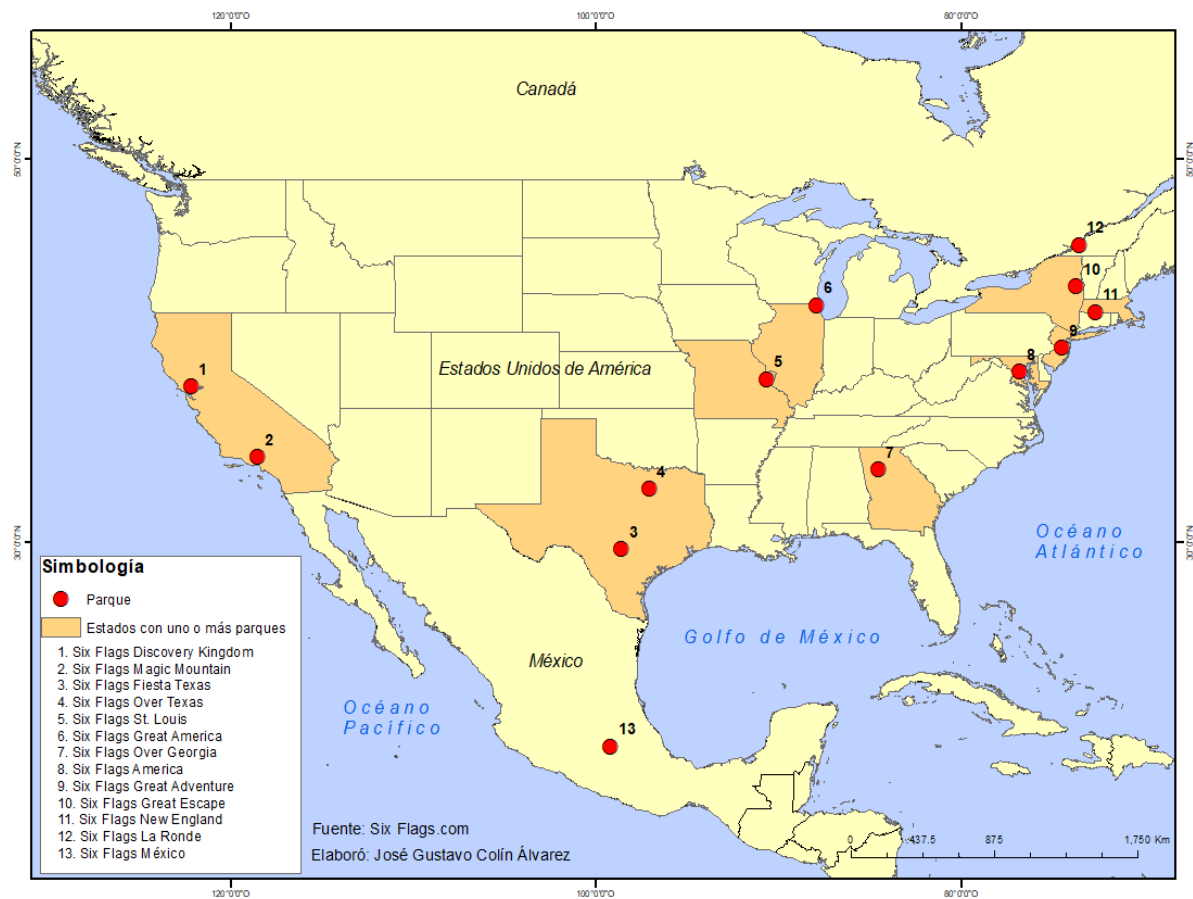


Imagen 26 Decoración navideña en Six Flags Magic Mountain. (ParkJourney.com, s.f.)

A pesar de que los parques tienen aspectos en común, cada uno tiene particularidades que hacen que unos sean más atractivos o que sean más visitados que otros. Por ejemplo, dependiendo la zona geográfica en donde se localice cada parque será el período de operación. Six Flags Magic Mountain y Six Flags México son parques que, por su localización, el clima permite que operen todo el año, por lo contrario, en los parques localizados a mayores latitudes donde las bajas temperaturas de invierno provocan nevadas, sólo pueden operar en pequeños lapsos del día o cierran definitivamente durante el invierno ya que la nieve impide el funcionamiento de los juegos.

2.1.3 Localización de los parques Six Flags

Actualmente existen trece parques temáticos Six Flags, los cuales once se localizan en nueve estados de Estados Unidos, un parque en Montreal, Canadá y uno en la ciudad de México. El siguiente mapa muestra la localización de los parques.



Mapa 2.1 Localización de los parques Six Flags

En el mapa 1.9, los puntos rojos señalan el lugar donde existe un parque, de acuerdo con el siguiente cuadro (tabla 1.5), el punto en donde hay un parque corresponde a una zona altamente poblada. En Estados Unidos cada parque (con excepción de Six Flags Fiesta Texas) se localiza en pequeños poblados cercanos a una ciudad importante, motivo por el cual muchos visitantes se ven obligados a salir de la ciudad o poblado de donde viven y desplazarse por carretera para visitar el parque. En el siguiente cuadro (tabla 1.5) se explica con detalle la localidad donde se localiza cada parque en relación con las ciudades o aglomeraciones cercanas de donde provienen la mayoría de sus visitantes.

Parque	Localidad	Aglomeraciones cercanas
Six Flags Discovery Kingdom	Vallejo, CA	San Francisco, CA
Six Flags Magic Mountain	Valencia, CA	Los Ángeles, CA
Six Flags Over Texas	Arlington, TX	Dallas, TX
Six Flags Fiesta Texas	San Antonio, TX	San Antonio, TX
Six Flags St. Louis	Eureka, MO	St. Louis, MO
Six Flags Great America	Gurnee, IL	Chicago, IL
Six Flags Over Georgia	Austell, GA	Atlanta, GA
Six Flags America	Bowie, MD	Washington D.C, Baltimore, MD
Six Flags Great Adventure	Jackson, NJ	Philadelphia, PA, New York City, NY
Six Flags New England	Agawam, MA	Springfield, MA, Hartford, CT
Six Flags Darien Lake	Interior del estado de Nueva York	Buffalo, NY
The Great Escape	Queensbury, NY	Albany, NY
Frotier City	Oklahoma City, OK	Oklahoma City, OK

Tabla 2.2 Relación de los parques Six Flags con su aglomeración cercana (Marden, Roller Coaster Data Base, 1996)

A diferencia de los parques en Estados Unidos, los parques Six Flags en Canadá y México no se localizan en pequeños poblados sino dentro de la misma ciudad, el parque La Ronde se localiza dentro de la ciudad de Montreal al igual que Six Flags México se encuentra al sur de la ciudad de México por lo que muchas personas que visitan estos dos parques no tienen la necesidad de salir de la ciudad de donde viven.

2.2 Generalidades de Six Flags México.

Es el parque de diversiones más grande de México y el de mayores visitantes de América Latina (TEA/AECOM, 2016). Six Flags se considera un atractivo turístico de la ciudad de México pues el parque ofrece gran variedad de atractivos que atrae anualmente a muchos visitantes de diversas partes de México. A lo largo de su historia el parque ha tenido cambios y modificaciones que se explicaran a continuación.

El parque Six Flags se localiza al suroeste de la ciudad de México (mapa 2.1), en el kilómetro 1.5 de la carretera Picacho-Ajusco, colonia Jardines de la Montaña en delegación Tlalpan, se encuentra a un costado del Parque Nacional Bosque de Tlalpan. El área que ocupa es de 45 hectáreas, por ubicarse en las faldas del Ajusco el terreno donde se asienta el parque no es plano, esto se puede notar después de ingresar se debe subir por una pendiente para poder estar en las demás instalaciones del parque.



Mapa 2.2 Localización de Six Flags México

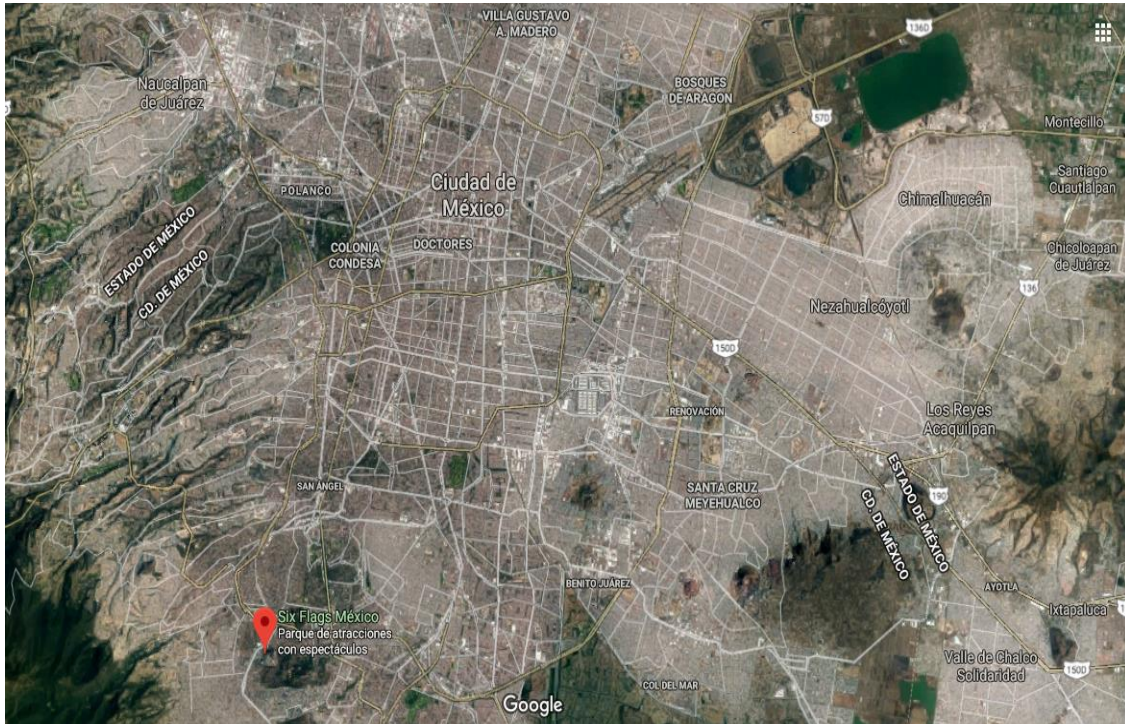


Imagen 27 Ubicación de Six Flags México desde vista satelital. (Google maps, 2019)

El parque se asentó en las cercanías del Pedregal de San Ángel, una zona de la ciudad de México que se caracteriza por estar habitada por personas de altos ingresos económicos. En varias visitas que se han hecho al parque se sabe que frecuentemente asisten celebridades nacionales como actores, artistas, modelos, conductores de televisión y youtubers, gracias a las revistas mexicanas de sociales se sabe también que las grandes televisoras mexicanas como Televisa y Tv Azteca, realizan dentro del parque diversos programas para la televisión mexicana.

2.2.1 Antecedentes del parque Six Flags

Antes de que existieran los parques de diversiones en México en varias partes del país se realizaba una gran fiesta en donde se celebraba al santo patrón del pueblo o se conmemoraba un acontecimiento histórico importante. Durante la celebración se reunía gran parte de la población de la localidad para disfrutar de una celebración donde se instalaban diversos puestos de comida, se realizan tradiciones, bailes, concursos, juegos de azar y también se instalaba un área de juegos mecánicos para que los asistentes disfrutaran de ellos (Imagen 2.1).



Imagen 28 Feria durante la fiesta al patón del Santo Entierro, Huachinango, Puebla. (Verger, 1937)

Se sabe que durante las primeras décadas del siglo XIX se instalaron pequeñas ferias en la Ciudad de México, las cuales contaban con juegos de la época, juegos de azar, puestos de comida y presentaciones con marionetas (Davison, 1962). A principios de la década de los sesenta se dio a conocer el proyecto de la ampliación y modernización del bosque de Chapultepec, el cual contaría con diversos atractivos como nuevas áreas verdes, fuentes, lagos artificiales y un área de juegos mecánicos.

En 1964 el aquel entonces presidente Adolfo López Mateos, inaugura los juegos mecánicos de Chapultepec (Imagen 2.1) hoy “La feria de Chapultepec”. El primer parque de diversiones en México. (Valenzuela, 2014). El parque estaba dividido en dos secciones, la sección para niños, esta contaba con juegos infantiles y la sección para mayores contaba con otra variedad de juegos teniendo como principal atracción la montaña rusa la cual sería la primera en México y las más alta y rápida del mundo para aquel entonces. Posteriormente el parque fue modificado de tal manera como se conoce actualmente.



Imagen 2.10 Día de la inauguración de los juegos mecánicos de Chapultepec, 1964. (Valenzuela, 2014)

Años más tarde, a finales de los setenta surge la idea de construir un parque de mayores dimensiones, el proyecto estaba cargo de José Represas, Pablo Funtanet y Gaspar Rivera Torres. (reino aventura.com). El terreno para su construcción fue concedido en la carretera Picacho-Ajusco al sur de la Ciudad de México en las cercanías a la zona de San Ángel con el nombre de Reino Aventura. El parque estaría dividido en seis pueblos: mexicano, francés, vaquero, polinesio, suizo e infantil. El diseño de cada pueblo estaba a cargo de diferentes arquitectos.

2.2.2 Reino Aventura, década de 1980

Reino Aventura abrió al público en 1982 al suroeste de la Ciudad de México. El parque sería considerado como el parque de diversiones más grande y uno de los más importantes de América Latina gracias a sus atracciones e instalaciones, entonces innovadoras divididas en seis áreas temáticas cada una contaría con juegos, restaurantes, teatros, tiendas y shows. La entrada del parque (Imagen 2.2) daba un aspecto de pasar el día en un ambiente familiar y amigable



Imagen 29 Entrada principal de Reino Aventura, 1985. (Bazarte, 2011)

Posterior a su inauguración, el parque se popularizó inmediatamente gracias a las diversas campañas de promoción por los medios masivos de comunicación de la época. En este contexto las televisoras jugaban un papel importante, pues en diversas ocasiones el parque se usaba como escenario para la filmación o producción de programas infantiles y juveniles.

Dentro de los atractivos más destacados que incluiría Reino Aventura están:

- Cornelio: Fue el nombre que se le dio a la mascota del parque, el personaje fue diseñado por José Orozco que consistía en un pequeño dragón rosa de apariencia amigable y agradable para los visitantes. Dicho personaje sería la imagen de Reino Aventura y con ello serviría como medio de publicidad.
- Atracciones mecánicas como el vuelo alpino, la rueda india, la canoa Krakatoa, tsunami, ruleta, Enterprise.
- La máscara de payaso por cuya boca sonriente pasarán los visitantes y sería usada como acceso a la zona infantil.
- El show de Keiko (incorporado en 1985), una orca que fue trasladada desde las costas de Islandia que llamaba la atención del público por su capacidad

de realizar diversas acrobacias (Imagen 2.5). Keiko tuvo mucha popularidad que en años posteriores se realizaron diversas películas y programas de televisión dedicadas a la ballena tales como “Keiko en peligro” (Cardona, 1990) y la película estadounidense “Free Willy” o “Liberen a Willy” (Wincer, 1993) siendo esta última la que le dio fama mundial.

- En 1988 abrió al público la atracción más popular durante los siguientes años, “El Escorpión” (Imagen 2.4), una montaña rusa con giros realizando un recorrido de ida y otro de reversa.



Imagen 30 "Escorpión" (ahora Boomerang), la atracción más grande de Reino Aventura. (Garduño, 1999)

2.2.3 El nuevo Reino Aventura, década de 1990

Ya entrada la década de los noventa Reino Aventura ya era un ícono de la ciudad de México y uno de los lugares de moda para la juventud, dentro de sus instalaciones se podía pasar todo un día de diversión y entretenimiento con los amigos o familia. La década de los noventa fue un periodo importante para Reino Aventura debido a que en este periodo se realizaron grandes cambios tanto en lo administrativo como en el interior del parque.

En 1992 cierra sus puertas temporalmente para una revisión de mantenimiento y remodelación de las instalaciones y volverlo a abrir bajo el nombre de “El nuevo Reino Aventura”. En esta restauración el parque tendría una expansión y mayores atracciones tales como el Río salvaje, Huracán, Splash, Roller entre otros.

En 1995 hubo un cambio de administración, el parque volvería a su nombre original, Reino Aventura. Durante este periodo se anunció la partida de Keiko, la noticia conmovió a muchas familias mexicanas, motivo por el cual asistían al parque para ver el show de Keiko una vez más antes de ser trasladada a un acuario en Newport, Oregon, USA. A pesar de que el parque ya no contaría con uno de sus principales atractivos, Reino Aventura seguía siendo el parque preferido para la población.



Imagen 2.13 Keiko en una de sus presentaciones. (Reino Aventura, 2017)

Finalmente, en 1999 surge el mayor cambio en la historia del parque. En ese mismo año se anunció que Reino Aventura sería comprado por la empresa estadounidense Premier Parks, propietaria de la cadena de parques Six Flags, el parque cambiaría su nombre de Reino Aventura a Six Flags México.

2.2.4 El cambio de Reino Aventura a Six Flags.

El comienzo del nuevo milenio significó para Reino Aventura el inicio de una nueva época en la historia del parque, con su adquisición por parte de Premier Parks el parque sufriría grandes cambios y modificaciones. Se retirarían muchas atracciones que fueron reemplazadas por otras de mayor dimensión dando mayor aspecto a un parque de diversiones estadounidense pues la empresa propietaria de los parques Premier Parks Inc, compro Reino Aventura.

La empresa invirtió cien millones de dólares en este proyecto. Los primeros sesenta millones fueron para la compra de Reino Aventura y el resto para la amplificación y modificación del parque, la instalación de nuevos juegos mecánicos y cambio de imagen. (Reyes, 2000). Los cambios y transformaciones que se hicieron son los siguientes:

- La instalación de las principales atracciones del nuevo Six Flags. Batman the Ride (Imagen 2.6) y Medusa. Dos montañas rusas innovadoras en México, la primera consistió en una montaña invertida, es decir, que el tren viaja por debajo de los rieles, se puede mencionar que esta atracción fue la más esperada para la mayoría del público pues sería una montaña rusa de brindaría sensaciones nuevas para el público mexicano. La segunda, Medusa, consistió en una montaña rusa con vías de madera, la cual tendría caídas y curvas empinadas.
- Se retiraron algunas atracciones y fueron reemplazadas por otras de mayor tamaño tal es el caso del “Space Shot” una torre de caída libre que fue sustituida por la “torre triple Kilahuea”, un juego del mismo concepto, pero de mayor altura y capacidad para subir personas. También se instalaron otros juegos con un concepto familiar.
- Se incorporan las temáticas de los Looney tunes en la sección infantil y Batman teles como la atracción del mismo nombre y un show con una representación del personaje.
- Show de Batman: Una presentación relacionada al personaje en la cual se realizaban acrobacias y piruetas con efectos de sonido.

A pesar de las modificaciones mencionadas anteriormente, se conservaron algunos aspectos del antiguo Reino Aventura incluyendo diversas atracciones como el “Escorpión” (ahora con el nombre de Boomerang) y otras atracciones de menor popularidad. Otro aspecto que se mantuvo fue el nombre de las áreas temáticas (conocidas como pueblos) a excepción de la zona infantil y el “pueblo marroquí” los cuales cambiaron sus nombres a “el circo de Bugs Bunny” y “villa Hollywood” respectivamente, también se creó una pequeña área infantil dedicada al antiguo personaje de Cornelio, sin embargo, esta última fue retirada pocos años después.

2.2.5 Primeros años como Six Flags, década de 2000

La noticia de la transformación de Reino Aventura a Six Flags se difundió de manera masiva por los diversos medios de comunicación como televisión, revistas, periódicos, lo que provocó que la popularidad del parque creciera aún más pues el concepto de un parque al estilo estadounidense generó grandes expectativas entre el público.

Finalmente, Six Flags se inauguró el 14 de abril de 2000, el hecho de haber anunciado un parque de diversiones totalmente renovado con nuevas instalaciones y atracciones provocó que ese día la afluencia de gente fuera muy alta. A continuación, se presentan dos testimonios que narran algunos hechos que acontecieron aquel sábado 14 de abril de 2000.

“Ese día el parque era un caos total, la gente era demasiada, sin embargo, lo más esperado era la apertura de “Batman the ride”, la fila de espera antes de abrir la atracción era tan grande que no se podía caminar, cabe señalar que aún faltaban detalles por concluir tales como instalar una barda de seguridad, sólo existía una malla. En el momento en que estaba lista la atracción para su operación, el público comenzó a empujarse a tal grado que la malla que dividía los pasillos del parque con la montaña rusa se desplomó provocando que muchas personas cayeran a la zona por donde pasaba el tren, por lo que la operación del juego tuvo que suspenderse inmediatamente, pues en el momento en que cayeron aquellas personas el tren iba ascendiendo a la cima para dar el recorrido”. (Frade, 2018)

“Recuerdo que mi hermano y yo estábamos muy emocionados por la apertura, un año antes habíamos tenido la oportunidad de viajar a Six Flags Magic Mountain en Los Ángeles, CA y me emocionaba el hecho de saber que habría un parque Six Flags en México.

El día de la apertura mi hermano y yo llegamos desde temprano, en ese momento ya había mucha gente esperando en la entrada. Al poco rato la gente comenzó a ingresar a las instalaciones, sin embargo muchas áreas del parque aún estaban cerradas al público en general pues la ceremonia inaugural con medios de comunicación aun no finalizaba por lo que tenían acordonados los pasillos, al poco tiempo la gente comenzó a acumularse y desesperarse, mi hermano se acercó a un empleado del parque para preguntar si ya se podía pasar pero en ese momento la gente derribó la cinta que acordonaba y empezó a correr y distribuirse por todo el parque. La primera atracción que nos subimos fue una llamada “Caos”, después recorrimos otras áreas del parque hasta que llegamos a la zona donde estaba el Batman. Era tanta la gente que se encontraba esperando para entrar a la atracción que la malla de seguridad se desplomó y mucha gente cayó al suelo, yo también estaba a punto de caer, pero mi hermano logró tomarme del brazo e impedir que cayera. Al poco tiempo se detuvo la operación de la atracción”. (Tejada, 2018)

Los primeros años de Six Flags funcionaron con normalidad, sin embargo, muchos testimonios que visitaron el parque aquellos días afirman que el número de visitantes en un día era elevado y las filas para subir a los juegos eran largas. Con el paso del tiempo se dieron a conocer nuevos proyectos para Six Flags. En 2002 se pretendía construir una montaña rusa de grandes proporciones, pero debido a una serie de conflictos que hubo entre el parque y las autoridades locales, la construcción de la atracción se postergó dos años más. Finalmente, en 2004 comenzó la construcción de “Superman, el último escape” (Imagen 2.7) la cual sería la montaña rusa más grande de México y Latinoamérica. Esta nueva atracción tuvo tanto éxito que en poco tiempo subieron millones de personas lo que generó que fuera la atracción más popular de Six Flags y la favorita para muchos visitantes.



Imagen 2.31 Superman, la mayor atracción de Six Flags México (imagen tomada en campo)

En años posteriores a la apertura de Superman, el parque se enfocó en proyectos menores, en 2005 se renovó el show de Batman con el nombre de “Batman inicia stunt show”, en 2008 se incorpora “Magic Light Parade”, un desfile nocturno con carros y luces de neón. A finales de ese mismo año se da a conocer la noticia de que en 2009 Six Flags abriría una nueva montaña rusa de carácter familiar con el nombre de Batman “The Dark Night Coaster”, dicha atracción sería construida dentro de un domo cerrado y giraría en torno a la película del nombre homónimo.

A inicios de la década de 2010 hubo un cambio de administración en la cadena Six Flags, quedando a cargo de la compañía el empresario Jim Anderson, este evento traería nuevos proyectos para Six Flags México.

2.2.6 Six Flags en la actualidad, década de 2010

La nueva década marcó una nueva etapa, durante el cargo de Jim Anderson se da a conocer un nuevo proyecto anualmente a través de los medios masivos de comunicación como televisión, anuncios publicitarios y las redes sociales, las cuales han desempeñado un papel importante pues es una nueva manera de promocionar las atracciones, novedades y promociones que ofrece el parque.

Previo a la apertura al público general se hace una pre-apertura, en estos eventos, autoridades del parque convocan a diversos medios de comunicación y a celebridades que, en conjunto con animadores, música y otros invitados realizan la ceremonia inaugural.

Las primeras novedades en Six Flags se incluyeron en 2012 con los nombres de “Festival del terror” y “Christmas in the park” que consisten en un par de temporadas que están relacionadas a las celebraciones de Halloween y Navidad respectivamente. El entretenimiento que se ofrece en estas temporadas es diferente al de temporada normal lo cual genera que la afluencia de gente aumente. Es notoria la cantidad de gente que hay en un día si se asiste al parque durante estos periodos.

Festival del terror

El Festival del terror es un conjunto de actividades y celebraciones que se llevan a cabo anualmente durante los meses de septiembre a principios de noviembre, dicho festival está relacionado a las festividades de Halloween y el día de muertos. En este periodo el parque se decora con diversos adornos como calaveras, muñecos, animales o criaturas de aspecto tenebroso, telarañas y calabazas que son característicos de estas festividades. Un punto importante es que durante este período el parque cierra sus puertas a altas horas de la noche para que el ambiente tenebroso que se brinda a los visitantes sea de mayor duración. Todas las actividades que se hacen, se clasifican del siguiente modo:

Shows: son presentaciones de carácter familiar, los cuales los actores (disfrazados de monstruos) bailan e interactúan con el público, que en ocasiones suben a alguien del público al escenario con el fin de que dicha persona participe en la presentación para generar un ambiente de diversión. Las presentaciones se realizan en el día.

Zombie Walk: es un desfile el cual se realiza antes de que llegue la noche, durante el desfile los actores disfrazados de monstruos, zombies, payasos y otros

personajes de aspecto tenebroso caminan por las calles asustando a los espectadores.

Zonas de espanto: consisten en la adaptación de varios espacios destinados a asustar a todos los transeúntes, las “zonas de espanto” se ubican en diferentes puntos del parque, en cada una se ponen distintos efectos como luces lúgubres, música y sonidos de terror.

Atracciones de terror: son el principal atractivo del festival del terror, consisten en diversas atracciones llamadas comúnmente casas de terror, estas suelen ser en un lugar cerrado, aunque algunas también pueden ser al aire libre (Imagen 2.8). En dichas atracciones pasan a un grupo de personas, las cuales deben caminar a lo largo de los pasillos siendo asustados por los actores durante el recorrido.

Las casas de terror tratan de diversos temas como payasos asesinos, zombies, cementerios, entre varios, cabe señalar que, desde su primera edición en 2012 hasta la fecha, se han añadido más casas de terror, sin embargo, las temáticas de alguna atracción varían en distintos años. Las atracciones junto con las zonas de espanto están restringidas para cierto público como menores de edad y gente sensible a ser asustada.



Imagen 2.15 Entrada a una atracción de terror (imagen tomada en campo)

Christmas in the park:

Es un festival correspondiente a las fiestas decembrinas, se realiza pocas semanas después del festival del terror en los meses de noviembre a principios de enero. Durante esta temporada se decora el parque con adornos característicos de la navidad como luces de colores, árboles de navidad, esculturas luminosas, muñecos de nieve. Otro aspecto común es ver a gente disfrazada de duendes, soldaditos y renos. Al igual que en el evento anterior, existen actividades que se realizan durante esta época, las cuales quedan clasificadas de la siguiente manera:

Zona de nieve: Es un área de carácter familiar en la cual se realizan diversas actividades con nieve como muñecos, esculturas, juegos y deslizarse sobre un tobogán de nieve.

Desfiles navideños: Consiste en una presentación con carros alegóricos con adornos y personajes navideños, en los últimos años Six Flags se ha asociado con la tienda departamental “Liverpool” pues este desfile ha servido como medio de promoción de las marcas de juguetes que la tienda vende.

Show de luces: Consiste en un show con bailes, música, efectos de luces y sonido con un tema navideño, al final del evento se enciende el árbol de navidad y una gran cantidad de luces que iluminan el parque al estilo navideño, las luces se ponen en todo el parque (Imagen 2.9)



Imagen 32 Vista aérea de Six Flags decorado con luces navideñas. (Revista Chilango, s.f.)

En los siguientes años continuaron anunciando novedades para el parque las cuales serían atracciones mecánicas de última generación. Las atracciones que abrieron en Six Flags en los últimos años son las siguientes.

The Joker (2013): una montaña rusa de carácter familiar con giros empinados, los carros de este juego tienen la particularidad de girar sobre su propio eje, dependiendo de las características físicas de las personas que suban será la intensidad de giros que dará el vagón. Para la instalación de la atracción se tuvieron que retirar algunas atracciones que fueron populares cuando el parque era Reino Aventura.

En agosto de ese mismo año cerró sus puertas la atracción Medusa, la razón fue que sería sometida a una severa modificación la cual se convertiría en la novedad para el siguiente año.

Medusa Steel Coaster (2014): consistió en la reapertura de la antigua montaña que abrió sus puertas en 2000 que fue restaurada conservando su estructura original de madera, pero con vías de acero, dando como resultado un recorrido totalmente (Six Flags.com). En la renovación se agregaron giros de cabeza, curvas empinadas y los trenes darían un mejor recorrido (Imagen 2.10)

Esta nueva versión dejó buenos resultados; que actualmente es una de las atracciones más concurridas y que muchos visitantes la han considerado como la mejor del parque.



Imagen 2.33 Tren de Medusa dando uno de sus recorridos (imagen tomada en campo)

Sling Shot (2014): es una atracción incorporada al parque, aunque no fue considerada la novedad oficial del año 2014. Consiste en una pequeña cápsula para dos personas que está sujeta a dos torres, la cual es lanzada hacia arriba y mientras va descendiendo se pueden experimentar sensaciones similares a la que sientes los astronautas a falta de gravedad (six flags.com). Para subir a la atracción se debe pagar un costo extra.

Sky Screammer (ahora “Supergirl”) (2015): consiste en varios columpios que están sujetos sobre una estrella que gira mientras se va elevando hasta la parte más alta de una torre de 74 metros haciendo girar a los pasajeros varias veces ofreciendo a su vez vistas panorámicas del parque y la ciudad (six flags.com). Un dato curioso es que actualmente es la atracción más alta de Six Flags y una de las atracciones de mayor altura en México (Imagen 2.11).

X-Flgith (2015): también fue una novedad para el año 2015. Es una atracción la cual los pasajeros van sostenidos a un arnés agarrado por un cable de acero y son elevados a una altura de 57m para ser soltados generando un recorrido pendular.

Justice League battle for Metropolis (2016): es una atracción con temática de la Liga de la Justicia donde los personajes a través de pantallas realizan un acto de

interacción con el público pues cuenta con una trama la cual trata de que Batman, Superman, Cyborg junto con el público deben pelear contra los súper villanos Lex Luthor y The Joker y salvar a la metrópolis, de ahí se debe el nombre de la atracción.

Esta atracción se caracteriza por tener diversos efectos en 3D, 4D y animatrónicos, es decir figuras que se mueven a través de un sistema de cómputo. Durante el recorrido los pasajeros suben en vehículos con movimiento, con ayuda de gafas 3D y pistolas de láser deben disparar a las imágenes u otros efectos que se van proyectando en varias pantallas a través del recorrido.

Realidad Virtual (2017): las atracciones con realidad virtual son una nueva modalidad en el recorrido de una atracción utilizando visores especiales conocidos como Gear VR, en estos se transmite un video que se sincroniza con el recorrido del juego brindando a los visitantes una nueva experiencia. Los visores se incluyeron en el recorrido de la atracción Medusa con el nombre de Ataque Galáctico, poco después fueron retirados y actualmente se usa en la Atracción Kilahuea con el nombre de Caída al abismo.

Durante este año también se incorporó Six Flags Hurricane Harbor en Oaxtepec, Morelos. Un nuevo parque acuático perteneciente a Six Flags que a pesar de que se localiza en otro lugar y ofrece atracciones acuáticas, el visitante puede acudir y gozar con los mismos beneficios que el parque de la ciudad de México ofrece.

Wonder Woman (2018): consiste en una montaña rusa de última generación, en ella los visitantes al subirse a su asiento quedan suspendidos a los costados de las vías, permitiendo que durante el recorrido estos giren de manera aleatoria (six flags.com), abrió al público en verano de 2018.



Imagen 2.18 Atracción Wonder Woman (imagen tomada en campo)

Bugs Bunny Boom Town y DC Super Friends (2019): consiste en dos áreas temáticas infantiles con juegos infantiles y familiares ambientadas en los Looney Tunes y en los personajes de DC comics, pero esta última con un concepto infantil. Abrió en abril de 2019.

Actualmente Six Flags con sus 45 hectáreas, es el parque más extenso de México y también es el parque con más atracciones mecánicas teniendo un total de 42 que incluyen atracciones infantiles, familiares y extremas. En el mapa 2.3 se muestra las atracciones que existen actualmente en el parque.



Mapa 2.3 Mapa-guía para visitantes de Six Flags México, 2019

Capítulo 3 El área de Influencia de Six Flags

En el presente capítulo se hablará del área de influencia de Six Flags México, en donde se dará a conocer la metodología que se utilizó y los resultados obtenidos a través de gráficas y mapas, retomando los conceptos vistos al principio del capítulo 1.

3.1 Metodología

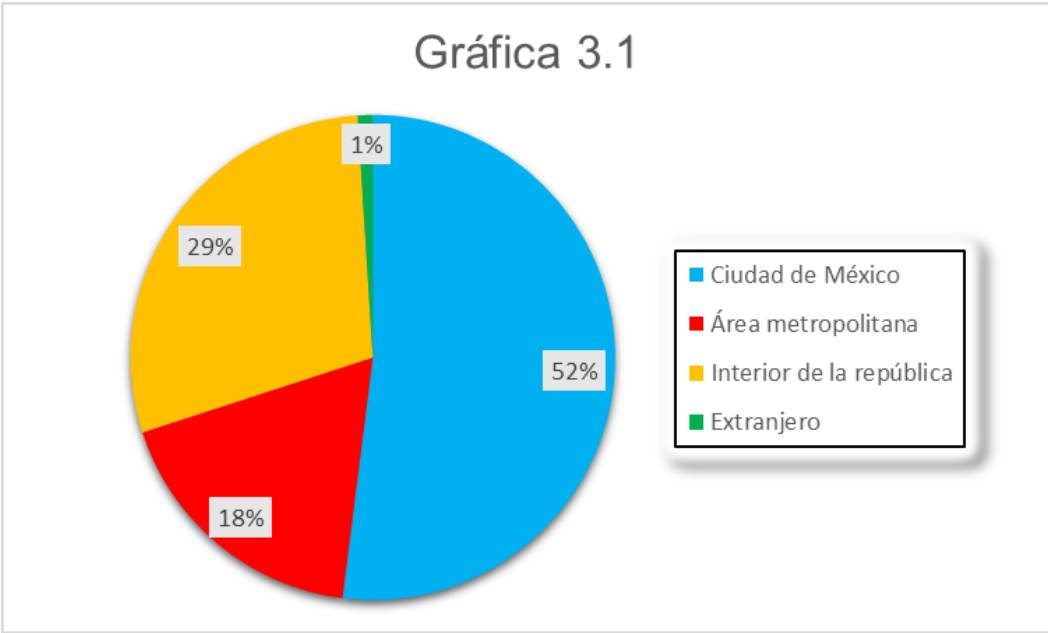
Para saber el área de influencia del parque Six Flags se utilizó la técnica de aplicación de encuestas (Prieto, 2012) , a los diferentes usuarios que visitaron el parque durante el periodo vacacional de verano (junio-agosto) de 2018. Para obtener los resultados se aplicó una pequeña encuesta a los visitantes que constaba de cuatro preguntas la cual quedó de la siguiente manera:

1. ¿De dónde nos visita?
2. ¿Tiene algún familiar, amigo o conocido del interior de la república mexicana que haya visitado el parque Six Flags? (en caso de que el encuestado fuera de la CDMX), ¿Tiene algún familiar, amigo o conocido de su localidad que también haya visitado el parque Six Flags? (en caso si el encuestado provenía del interior de la república mexicana o del extranjero).
3. ¿Qué juego o atracción de Six Flags es su preferida?
4. ¿Qué medio lo motivo visitar Six Flags?
 - a) Redes sociales
 - b) Comerciales de televisión
 - c) Promociones del parque
 - d) Atracciones
 - e) Otros motivos

Se aplicó un total de cien encuestas a personas con edades de 15-45 años pues las personas de estas edades son las que hacen uso de las atracciones mecánicas principalmente. Para la aplicación de las encuestas se eligió el momento cuando dichas personas salían de una atracción donde se les pedía de

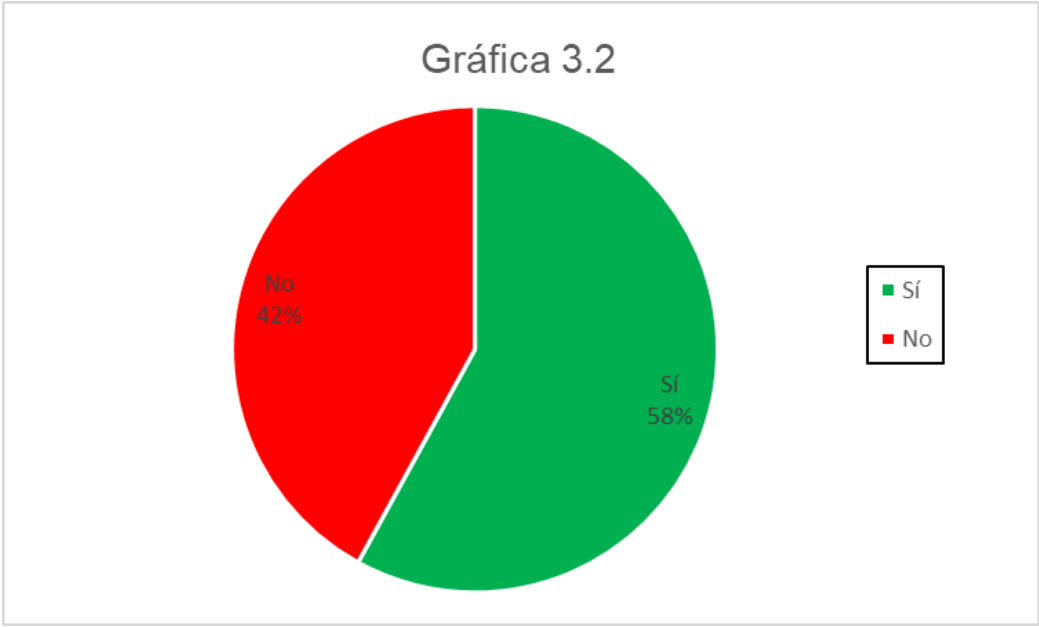
la manera más adecuada y respetuosa si podían prestar un breve momento de su tiempo para responder la encuesta. También se eligió aplicar dichas encuestas a medio día principalmente, pues era la hora cuando los visitantes estaban más entusiastas. En total se llevaron a cabo cien encuestas, cabe señalar que la mayoría de las personas accedió de manera amigable a responder la encuesta. Los resultados obtenidos fueron los siguientes.

Para la pregunta uno (¿De dónde nos visita?) véase Gráfica 3.1, el 52% de los encuestados respondió que provenían de la CDMX, el 18% provenía de localidades pertenecientes al área metropolitana como Naucalpan, Tlalnepantla, Cuautitlán Izcalli, Coacalco, Ecatepec y Cd Nezahualcóyotl. El 29% provenían de ciudades cercanas a la Ciudad de México como Puebla, Cuernavaca, Pachuca, y Toluca, pero también hubo encuestados que venían de ciudades más lejanas como Chilpancingo Morelia, Guadalajara, Tepic, Monterrey, Chihuahua, San Luis Potosí, León, y Querétaro y de ciudades del sur como Córdoba, Veracruz, Minatitlán, Chetumal y Mérida. Solo un 1% provenía del extranjero de países sudamericanos como Venezuela, Colombia, Argentina y Brasil. También se vio transitar en el interior del parque a algunas personas (no entrevistadas) que provenían de países no pertenecientes a Latinoamérica, con rasgos de europeos, asiáticos y afroamericanos. Entonces los resultados dan a entender que el rango que tiene el parque Six Flags es amplio ya que muchos si están dispuestos a viajar muchos kilómetros para visitar el parque y disfrutar de sus servicios. Los resultados de la primera pregunta quedaron de la siguiente manera:



Gráfica 3.1 Área de influencia de Six Flags, periodo junio-agosto, 2018 (resultados de campo)

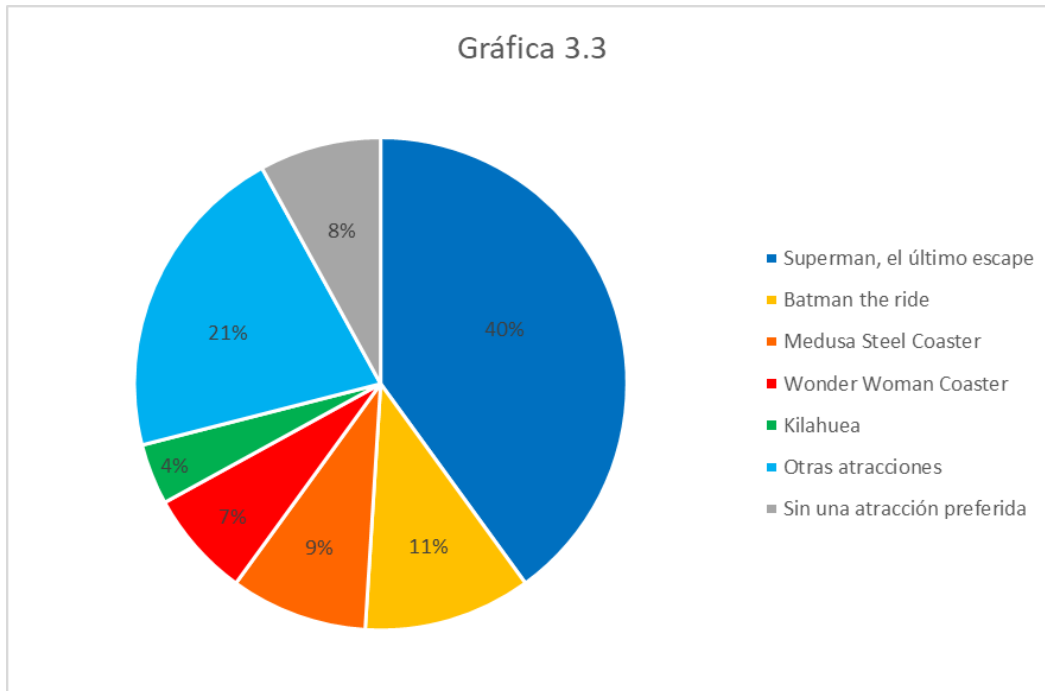
La respuesta a la pregunta 2 (¿Tiene algún familiar, amigo o conocido del interior de la república mexicana que haya visitado el parque Six Flags?), dependía del lugar de procedencia del encuestado, para los que provenían de Ciudad de México, el 58% respondió que si tenía conocidos del interior del país que visitaron el parque en este año, el 42% respondió que no tenía conocidos. Para aquellos que provenían de varias partes de la Republica, la mayoría respondía que a pesar de que el parque si era promocionado en su respectiva ciudad y mencionado entre sus conocidos, desconocían si algunos de ellos visitaron el parque.



Gráfica 3.2 Procedencia de algún familiar o conocido del interior de la república, CDMX (resultado de campo)

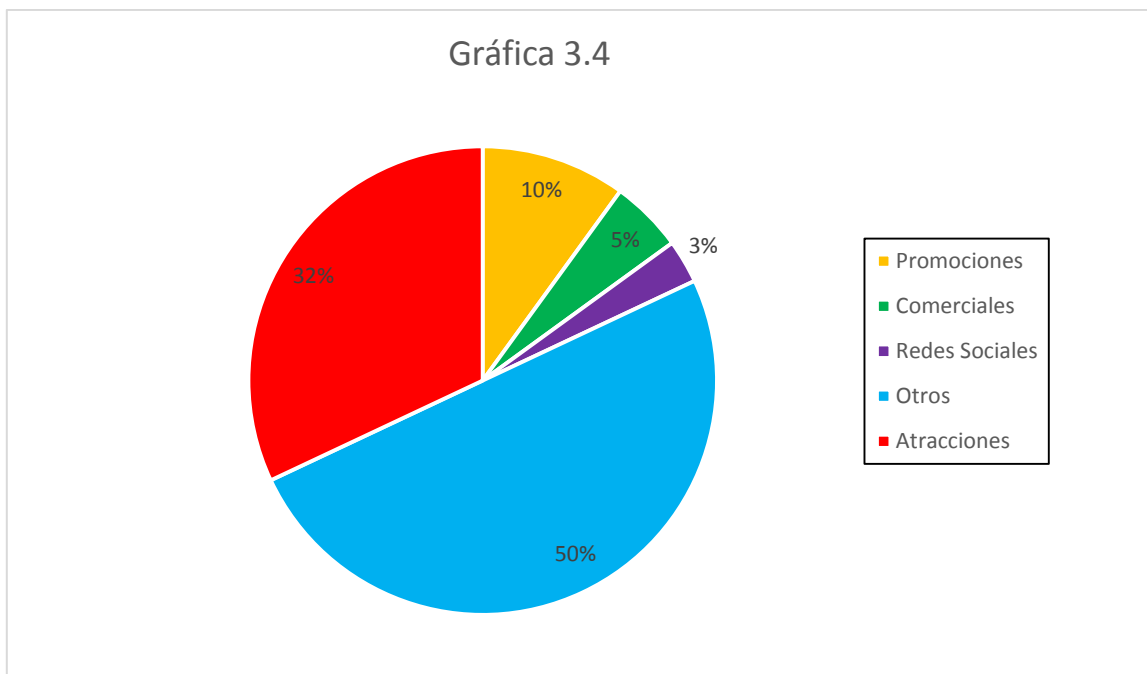
La pregunta tres (¿Qué juego o atracción de Six Flags es su preferida?) se obtuvo que el 40% optó por “Superman el último escape” como atracción preferida y como fue mencionado anteriormente en el capítulo dos, la atracción continúa siendo la favorita del público.

Otras de las atracciones favoritas son Batman con el 11%, Medusa el 9%, la nueva atracción Wonder Woman Coaster con el 7% y Kilahuea con un 4%. El 21% de los encuestados respondió que su atracción favorita era una de carácter familiar. El 8% restante afirmó no tener una atracción preferida pues considera que disfruta de todas las atracciones a las que suben de igual manera. En la gráfica 3.3 se muestran los resultados obtenidos.



Gráfica 3.3 Atracción preferida de las personas entrevistadas en Six Flags (resultados de campo)

En la última pregunta ¿Qué medio lo motivo venir a Six Flags?) el 10% respondió que el motivo de su visita fueron las diferentes promociones que el parque promueve, el 5% afirmó que visitaron el parque por un comercial que vieron en televisión anteriormente, solo un 3% respondió haber visitado el parque por las publicaciones que se hacen en redes sociales. En la contraparte el 32% de los visitantes respondió que el motivo de su visita fue la variedad de atracciones mecánicas que tiene el parque y finalmente el 50% respondió visitar el parque por motivos en particular. Algunos respondieron que el motivo de su visita fue simplemente por conocer el parque ya que era la primera visita, un visitante en particular proveniente de Cuernavaca mencionó que había decidido celebrar en Six Flags por motivo de su cumpleaños. También había visitantes que mencionaron que el motivo de estar en el parque era simplemente por acompañar a sus amigos o familiares pues no tenían interés específico en disfrutar de las atracciones.



Gráfica 3.4 Elementos que motivaron a los encuestados a visitar Six Flags (resultados de campo)

Durante el tiempo de aplicación de las encuestas era común ver que al parque llegaban grupos escolares que visitaban el parque por motivo de fin de ciclo escolar, se le pregunto al personal encargado de seis excursiones, dos de ellas provenían de la Ciudad de México y cuatro que provenían de Ecatepec, Tepic, Morelia y Poza Rica. Para estos casos se agregaron preguntas adicionales.

¿Con que frecuencia hacen excursiones a Six Flags?

¿Cuál fue el motivo para dicha excursión?

En todos los casos se respondió que se hace una excursión una vez al año, normalmente durante los meses de junio y julio por motivo de fin de ciclo escolar. En la segunda pregunta la respuesta fue diferente pues el personal de excursiones de fuera de la CDMX respondió que el motivo de su visita fue por premiar a los alumnos que obtuvieron mejores promedios durante el año escolar, en el caso de la excursión proveniente de la ciudad de Tepic la razón fue el regalo de graduación para los alumnos de sexto grado. En contraparte para las excursiones de la Ciudad de México el motivo de su visita fue simplemente que los alumnos pasaran junto con sus amigos un día de diversión.

3.1.1 Encuestas a operadores turísticos, agencias de viajes y otros

La segunda parte de la metodología para obtener información del área de influencia del parque fue también la entrevista a los profesionales de algunas agencias de viajes, las cuales ofrecen paquetes de traslado y entrada al parque en diversos días del año. Las agencias en donde se realizó una entrevista están localizadas en los siguientes puntos de la ciudad:

1. Baja California S/N Col. Hipódromo Condesa
2. Grupo Oferutr. S.A, Agencia de viajes Av. Álvaro Obregón No 152, Col. Roma Norte, Cuauhtémoc
3. Módulo del Turibus, Calle Monte de piedad s/n, Centro Histórico, Cuauhtémoc.
4. Agencia “Viajeselefante” Félix Cuevas, 146. Tlacoquemecatl del Valle, Benito Juárez

En el caso de las encuestas a agencias, la encuesta quedó de la siguiente manera:

1. ¿En qué épocas del año se realizan más excursiones a Six Flags?
2. ¿De dónde proviene la gente de dichas excursiones?
3. ¿Hasta dónde han ofrecido excursiones el parque Six Flags?
4. ¿Cada cuando se realizan excursiones a Six Flags?
5. ¿Cuántas excursiones se realizan al día y cuantas personas participan?

Después de una búsqueda de diez agencias ubicadas en distintos puntos de la Ciudad de México, cuatro de ellas no ofrecían ni tenían ningún convenio con el parque, los seis restantes respondieron lo siguiente:

En la primera pregunta prácticamente toda la agencia que ofrecían entradas a Six Flags respondieron que la época en que más realizan excursiones es durante las temporadas vacacionales, principalmente durante el verano y en la época de octubre que se realiza el festival del terror.

En la segunda pregunta, las personas que adquirirían el servicio provenían de ciudades cercanas a la ciudad de México, pero también se mencionó que mucha gente de ciudades más lejanas como León, Querétaro, Guadalajara y Monterrey también contrataba el servicio que dichas agencias ofrecían, sin embargo, las agencias desconocen cifras específicas del número de personas que contratan el servicio, así como el número exacto de personas provenientes de otras ciudades.

En la tercera pregunta, todas las agencias respondieron que normalmente ofrecían sus servicios para aquellas personas que viven en colonias cercanas y para aquellos que venían de fuera. La persona que atendía la encuesta mencionaba que eran personas que venían de visita a la ciudad y se acercaban personalmente a la agencia, sin embargo, el personal de una agencia mencionó que tenían convenios con agencias de otras ciudades del país.

En las últimas preguntas, todas las personas encuestadas respondieron que, dependiendo de la época del año durante la temporada alta, las agencias realizaban excursiones diariamente mientras que en temporadas bajas solo en fines de semana y finalmente en la última pregunta se desconocía el número exacto de personas, el único dato a la disponibilidad fue que habitualmente se utiliza un autobús lleno que transporta a las personas que desean visitar el parque.

En otro lugar donde también se obtuvo información fue en el módulo del Turibus de la Ciudad de México, un transporte turístico que recorre varios lagares de la ciudad en donde existe un servicio adicional que consiste en ofrecer paquetes que incluyen una visita a Six Flags. Al igual que en otras agencias este paquete estaba disponible diariamente en temporada vacacional y en temporada baja solo los fines de semana, la información que se obtuvo fue el principal público que solicita este paquete es gente que proviene de países sudamericanos como Argentina, Colombia y Venezuela, sin embargo, el número exacto de personas no estaba a disponibilidad de la persona que compartió la información.

Un dato importante que dieron los entrevistados fue los convenios que tenían con agencias localizadas en otras partes de país las cuales ofrecían visitas a la ciudad de México y por consiguiente a Six Flags. El mapa 3.1 representa las localidades donde hay una agencia que ofrece este servicio lo cual no significa que solo exista este servicio en las localidades representadas, hay una gran posibilidad de que haya más sitios que ofrecen el mismo servicio situados en otros lugares, pero dichos datos no se obtuvieron en campo.



Mapa 3.1 Ciudades con agencias que ofrecen visitas a Six Flags

3.3 Principales difusores del parque Six Flags

En esta parte se hablará de los medios de difusión del parque. Six Flags hace promoción para que la gente visite el parque como anuncios en televisión, en la vía pública, agencias de viajes, sitios web etc. En los últimos años se ha manifestado otro medio importante de difusión que son las redes sociales tales como Facebook y Youtube donde se crean sitios especializados donde se sube información de lo que acontece en el parque y donde la gente puede acceder con facilidad.

Youtube es un importante medio de difusión a través de videos, hoy en día varias personas que se dedican a la producción y publicación de videos con una amplia variedad de temas, en algunos casos este grupo de personas conocidos

comúnmente como “youtubers” publican un video cuyo tema central es su visita a Six Flags. En estos videos la persona en cuestión se filma a sí misma y a sus acompañantes mientras narra y da una breve reseña de su visita. El hecho de publicar los videos en sus respectivos canales de youtube puede generar el interés de acudir el parque por aquellas personas que visitan sus sitios web a los que se les conoce comúnmente como subscriptores o seguidores. Además de lo ya mencionado existen varios sitios web en México centrados en parques de diversiones, siendo Six Flags México, uno de los principales que difunden los más reconocidos son:

MontañaRusa.com

Uno de los principales sitios web dedicados a la difusión del parque es “Montaña Rusa.com”, este sitio data desde el 19 de noviembre de 1999 (Garduño, Montaña Rusa.com, 1999) el cual se creó con el fin de publicar material fotográfico de diferentes parques de diversiones y de los avances de construcción de las atracciones que tendría el nuevo Six Flags en Ciudad de México. El número de visitantes de este sitio fue grande que su fundador, el Ing. Milton Garduño, realizo una convocatoria para crear el “Club de fans de Montañas Rusas”, el cual se creó exitosamente en 2000, mismo año que se inauguró Six Flags México.

El “club de fans de montañas rusas” es una organización sin fines de lucro dedicada a la convivencia entre miembros amantes de las montañas rusas y la adrenalina (montañarusa.com) siendo Six Flags México uno de los principales parques que este grupo visita, el grupo ha tenido reconocimiento en varios parques de México y de Estados Unidos, en ocasiones se han incorporado al club gente de otros estados de la república.

Actualmente “MontañaRusa.com” difunde una combinación de material fotográfico de las atracciones de Six Flags México y otros parques del mundo, información de novedades y la cobertura de los eventos que el “Club de fans de Montañas Rusas” realiza en cada parque. (Garduño, Entrevista acerca de Montaña Rusa.com, 2019)

The Coaster Zone

Es un sitio web fundado en 2015 por Verónica Olvera el cual surgió como un proyecto de titulación de maestría acerca de Periodismo Digital y, tras largos estudios para su creación, se lanzó como un sitio web periodístico sobre montañas rusas y parques de diversiones. The Coaster Zone difunde información que surge alrededor de Six Flags México y que pueda ser de interés para sus seguidores, como inauguraciones, construcción de nuevos juegos, conferencias de prensas, etc., Sin embargo, hay que mencionar que la página publica información de otros parques tanto nacionales como internacionales.

En la actualidad hay un gran número de personas que visitan este sitio, tanto en su canal de youtube, en Facebook y el sitio web oficial y pues al enterarse de las novedades que hay en el parque se puede generar el interés por visitar el parque. (Olvera V. , 2019)

3.4 El área de influencia del parque Six Flags

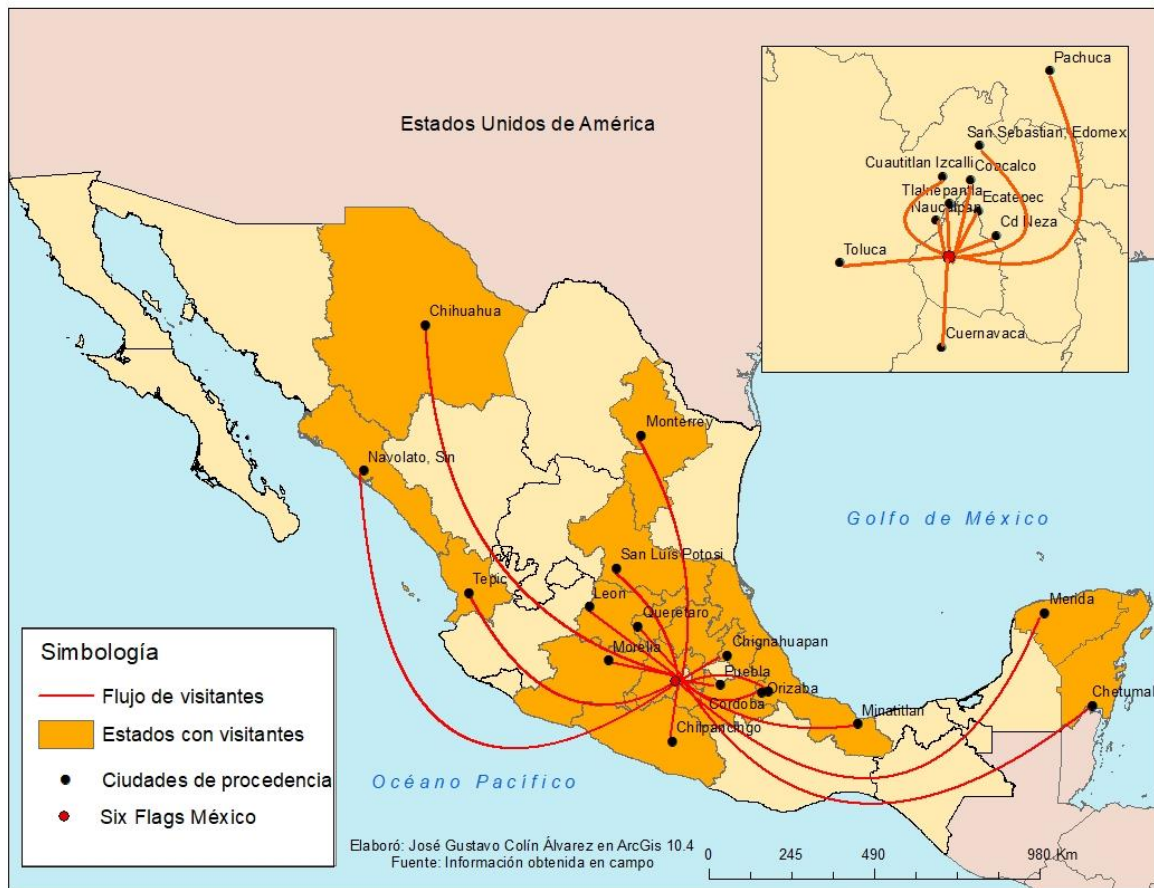
En las gráficas anteriores se dieron a conocer los resultados obtenidos directamente en campo ahora es importante plasmarlos en mapas para tener una mejor visión de cómo queda representada el área de influencia en la realidad.

El mapa 3.2 corresponde a los resultados de la pregunta 1 (¿De dónde nos visita?) y representa el origen de aquellas personas que fueron entrevistadas dentro del parque. En este se puede ver que la mayoría de los entrevistados era gente residente en la CDMX y el área metropolitana, sin embargo, también existen datos de gente que visito el parque que provenía de otras partes de la república.

El mapa 3.3 corresponde a los datos de la pregunta 2 (¿Tiene algún familiar, amigo o conocido del interior de la república mexicana que haya visitado el parque Six Flags?), el representa el origen de aquellas personas que habían visitado el parque, pero no fueron entrevistadas, es decir, se sabe que visitaron el parque en otra ocasión gracias a las respuestas de los que sí fueron entrevistados. Este mapa es similar al primero, también se da un amplio panorama de lo que es el área de influencia.

Es importante tomar en cuenta que los datos en ambos mapas corresponden a los resultados obtenidos en campo para el presente trabajo, lo cual no significa que en aquellas entidades que no presentan datos no exista gente que hubiese visitado el

parque pues de acuerdo con el sitio oficial, Six Flags México cuenta con oficinas regionales con la finalidad de ofrecer servicios de excursiones al parque.



Mapa 3.2 Procedencia de visitantes entrevistados



Mapa 3.3 Visitantes con familiares y conocidos en la Ciudad de México

Antes de dar paso a las conclusiones del presente trabajo, una vez recabados todos los resultados obtenidos y tomando consideración los conceptos del área de influencia y la teoría de los lugares centrales. Se sabe que Six Flags al estar localizado en una ciudad de México la cual en una jerarquía se considera una ciudad central que ofrece una amplia variedad de servicios y tener que una población numerosa, ha generado que umbral del Six Flags sea el adecuado para ser un parque que abarque muchas atracciones, por consiguiente, su rango es grande pues de acuerdo con las gráficas y mapas mucha gente está dispuesta a recorrer grandes distancias para visitarlo.

Es importante señalar que, en el caso de las entidades del norte del país, aunque tengan una distancia física más próxima a Estados Unidos y puedan visitar sus parques, existen factores que obstaculizan el poder visitarlos tales como las visas, los pasaportes, el tenerse que comunicar en otra lengua y el tipo de moneda, contrario a si visitan Six Flags en la Ciudad de México a pesar de que los parques estadounidenses sean más grandes.

En menor medida también se registró la presencia de gente del extranjero, principalmente de Argentina, Colombia, Brasil, Venezuela, Estados Unidos y Canadá lo que da a entender que el parque también es conocido en otros países, pues si se toma en cuenta otros parques de Latinoamérica, Six Flags no es el parque más grande pero aún es el que más juegos y atracciones tiene.

En el caso de aquellos visitantes provenientes de Estados Unidos y Canadá, a pesar de que hay parques más grandes y con más atracciones que Six Flags, cuando vienen a México, les parece aún interesante acudir a este parque y disfrutar de sus atracciones. De donde provienen más visitantes es de estados como California y Texas y es necesario señalar que en un principio se pensó que estas personas era gente de descendencia mexicana que por algún motivo retornaban a México y aprovechaba su estancia para visitar el parque, sin embargo, de acuerdo con la investigación hecha en campo se concluyó que los que visitaron el parque si eran nativos norteamericanos.

Antes de finalizar y pasar a las conclusiones es importante mencionar que si se compara a Six Flags México con otros parques de la cadena pues es un parque pequeño que tiene menor cantidad de juegos, por ejemplo, Six Flags Magic Mountain, Six Flags Great Adventure y Six Flags Great America, son los parques más extensos de la cadena, sin embargo, el área de influencia es de corto alcance, la mayoría de los que acuden a estos parques es gente que vive en los alrededores pues como en Estados Unidos existen más parques y muchos se asemejan a los parques Six Flags en cuanto a tamaño y variedad de atracciones, hay mayor competencia y esto genera que muchos que residen o visitan Estados Unidos tengan más opciones de visitar otro tipo de parques.

Six Flags México es el parque más pequeño de todos los Six Flags, sin embargo, si se hace una comparación de todas las áreas urbanas en donde se ubica cada parque, Six Flags México está en la más grande y la más poblada. (Airtime Thrills, 2019). Dato que genera que el número de asistentes sea equivalente a la de los principales parques. Por ejemplo, Six Flags México registro 2,700,000 de visitas en 2018, mientras que los tres parques mencionados registraron entre 3,100,000 a 3,500,000 durante el mismo año, si se comparan estas cifras con parques de otras cadenas que registraron hasta 10,000,000 de visitas, se puede ver que las diferencia no es tan grande. (2019 AECOM)

Conclusiones

La primera conclusión obtenida en el presente trabajo es que los parques de diversiones son espacios de recreación y entretenimiento a los cuales millones de personas les gusta acudir a ellos para pasar momentos de diversión, entretenimiento, risas y emociones. Los parques de diversiones son muy populares en muchas partes del mundo y sin importar el tamaño muchas de personas han visitado un parque en algún momento de sus vidas. Entre mayor sea un parque de diversiones será más popular pues de acuerdo con las gráficas vistas en el capítulo 1 los parques más visitados se relacionan mucho con el tamaño y los atractivos que estos ofrecen al público. Entonces se puede concluir que entre más atractivos tengan, mayor será la cantidad de visitantes, esta idea tiene mucha relación en el caso de Six Flags México.

La segunda conclusión de este trabajo es que en México existen pocos parques de diversiones y a pesar de que estos parques también son concurridos no se asemejan a Six Flags, ocupan menos espacio, hay menor cantidad de juegos y el alcance de personas que visitan estos parques es menor. La publicidad que se les da solo es de carácter local, por lo tanto, la mayoría de los que visitan estos parques es gente que vive en zonas cercanas a su ubicación y son poco conocidos en otras partes de la república.

Diferente a lo ya mencionado, Six Flags es un parque que se conoce en gran parte del país, es interesante saber que gente que vive en poblados de pocos habitantes y alejados a las grandes ciudades sepan de la existencia de este parque. Los principales factores que lo hacen más popular sobre otros son:

- Mayor número de comerciales en televisión, cuando hay un anuncio importante como una nueva atracción, el inicio de una temporada o una promoción, dicha información es difundida por gran parte del país pues de acuerdo con algunos entrevistados y conocidos residentes fuera de la ciudad, han mencionado al respecto.
- Los programas de televisión son otro factor importante. La ciudad de México es el principal centro de producción y filmación de programas de la televisión mexicana, en muchos casos se han visto escenas filmadas dentro del parque, que, aunque no mencionan el parque en ningún momento, muchos lo reconocen por las atracciones que aparecen de fondo.

- Las agencias y operadores turísticos. Este tipo de servicios ofrecen viajes, paseos o excursiones a distintos lugares, si se ya es por mucho sabido que Six Flags es un atractivo de la ciudad de México, pues se ofrecen visitas al parque durante todo el año.
- Las redes sociales han sido la nueva modalidad de hacer que el parque sea conocido tales el caso de los “influencers”, que cuando hacen videos y son vistos por aquellos que se consideran fans de estos o del canal de videos, genera que visiten Six Flags tiempo después. Otra manera de publicidad son los anuncios hechos por administrativos del parque que suben a las diversas páginas de redes sociales.

La tercera conclusión de este trabajo es que Six Flags es el parque más extenso de México, tiene la mayor cantidad de juegos mecánicos tomando en cuenta que dentro de la variedad de juegos, destacan algunas de las atracciones más grandes e intensas del país. Después de revisar los resultados se sabe que uno de los principales motivos por los que la gente viene es por las atracciones que abundan, por ejemplo, Superman, Batman, Medusa, Wonder Woman Coaster y Boomerang son atracciones extremas que en México solo se encuentran en Six Flags. Esto no quiere decir que en otros parques de México no existan atracciones de intensidades similares, sin embargo, el número de juegos extremos es menor, mientras en otros parques el número de juegos extremos va de entre 3 a 5 juegos, en Six Flags hay más de 10 juegos. La misma idea se repite si tomamos en cuenta también las atracciones familiares e infantiles.

Es importante tomar en cuenta también los servicios adicionales tales como restaurantes, venta de diversos artículos de recuerdo, pases y membresías pues también en las encuestas realizadas en campo se obtuvieron respuestas que indicaban que la visita a Six Flags no solo era por los juegos sino también por los beneficios que se pueden tener al adquirir un pase o una membresía.

La cuarta conclusión es que el área de influencia del parque Six Flags es muy grande, gracias a los resultados obtenidos en campo como a los mapas finales en el capítulo 3, se sabe que al parque acude gente que proviene de varias regiones del país. Al no existir otro parque de proporciones similares a Six Flags en otros lados, muchos están dispuestos a recorrer grandes distancias para gozar de las atracciones y otros beneficios ya que en el lugar donde residen se puede tener este tipo de entretenimiento, pero de las siguientes maneras que serían de un parque de diversiones más pequeño el cual el tiempo de visita sea reducido a menos horas dentro de este y en aquellos lugares donde no exista un parque se

puede gozar de una feria donde se pueda disfrutar de juegos mecánicos, pero las desventajas serían que tendrían que pagar por cada atracción que suban y solo podrán disfrutar de estas durante una pequeña temporada o incluso durante el transcurso de una festividad. En este último caso tendrían que esperar hasta el próximo año o a la próxima celebración.

Durante la investigación y con ayuda de conocidos, me pareció interesante saber que, aunque el parque Six Flags de México sea el más pequeño de la cadena, sea el que prácticamente tiene el área de influencia más grande pues abarca todo el país. El área de influencia en los parques estadounidenses es más limitada debido a la mayor variedad de parques que existen, esto no quiere decir que a los parques de Estados Unidos solo acuden personas que viven en los alrededores, también acuden gente de muchas partes del mundo, pero la distancia en que se les da publicidad es corta.

El tema de los parques de diversiones es muy geográfico, pues al ser espacios de diversión y recreación, se crean grandes flujos de personas de un lugar a otro en donde además de conocer el parque, las personas conocen nuevos lugares, conocen otras culturas. Aquellas personas que provienen de otros estados o países pues no solo conocen Six Flags, también conviven con otras culturas, ya sea con la cultura capitalina o incluso mexicana.

A pesar de que Six Flags maneja un concepto de cultura estadounidense, durante las múltiples visitas para la investigación, también se vieron manifestaciones de la cultura mexicana, por ejemplo, además de la música pop estadounidense o de origen europeo que se escuchaba en el parque, también se escuchaba música regional mexicana, pop latino e incluso cumbias de grupos mexicanos. También hubo manifestaciones de gastronomía mexicana, el que más llamo de atención fue la venta de tacos de canasta, un tipo de alimento que es muy popular en la ciudad de México.

Finalmente, otra manifestación de la cultura mexicana fue durante las festividades de Halloween y Navidad, donde también se incluían elementos de día de muertos como catrinas, alebrijes, ofrendas y elementos de festividades decembrinas en México tales como decoración con piñatas, el nacimiento y los reyes magos. Es por ello que, aunque Six Flags México es de carácter estadounidense, al estar ubicado en otro país, pues tendrá un ambiente más en particular, diferente al ambiente que se hay en el resto de los demás parques, los cuales comparten más similitudes.

Bibliografía

- AECOM 2019. (s.f.). Obtenido de <https://www.aecom.com/content/wp-content/uploads/2019/05/Theme-Index-2018-5-1.pdf>.
- Airtime Thrills. (19 de agosto de 2019). Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=npAnHqWCY8U>.
- atchuup cool stories daily. (s.f.). Obtenido de <http://www.atchuup.com/vintage-disneyland-photos/>.
- Bazarte, W. (2011). *La lonchera del recuerdo*. Obtenido de <http://laloncheradelosrecuerdos.blogspot.com/2011/01/reino-aventura.html>.
- Carvajal, G. (2005). *La Brújla verde*. Obtenido de <https://www.labrujulaverde.com/autores>.
- Cervantes, J. d. (2010). *Área de influencia de la ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas tesis para obtener el título de Licenciatura en Geografía*. Ciudad de México.
- cpamericasrollercoasters. (2019). Obtenido de <https://www.cpamericasrollercoast.com/>.
- Disneyland. (2019). Obtenido de <https://disneyland.disney.go.com/entertainment/disneyland/fantasmic/>.
- DisneyWorld. (2019). Obtenido de <https://disneyworld.disney.go.com/es-mx/destinations/magic-kingdom/>.
- El universal . (s.f.). Obtenido de <https://aniversario.eluniversal.com.mx/feria-de-chapultepec-cumple-50-anos-de-diversion/>.
- Frade, C. (11 de febrero de 2018). Dia de la inauguracion de Six Flags México 1. (J. G. Álvarez, Entrevistador)
- FunSpot.com. (s.f.). Obtenido de <https://fun-spot.com/>.
- Garduño, M. (19 de noviembre de 1999). *Montaña Rusa.com*. Obtenido de <http://www.montanarusa.com/>.
- Garduño, M. (2019). Entrevista acerca de Montaña Rusa.com. (J. G. Álvarez, Entrevistador)
- Garrocho, C. (1992). *Localización de servicios en la planeación urbana y regional. Aspectos básicos y ejemplos de aplicación* (Vol. 11 Cuaderno de trabajo). Estado de México: El colegio mexiquense.
- Google maps. (2019). Obtenido de <https://www.google.com.mx/maps>.

- guias-viajar.com*. (2008). Obtenido de <https://guias-viajar.com/viajes-francia/novedades-futuroscope/>.
- Guide to six flags over texas*. (2010). Obtenido de <https://guidetosfot.com/features/rideretrospective/lasallesriver/>.
- Johnson, J. H. (1974). *Geografía Urbana*. Barcelona, España: oikos-tau, s.a.
- Macdonald, B. (26 de marzo de 2016). Six Flags Magic Mountain turns aging coaster into virtual reality video game. *Los Angeles Times*.
- Marden, D. (1996). *Roller Coaster Data Base*. Obtenido de <https://rcdb.com/>.
- Noriega, M. C. (Escritor), & Davison, T. (Dirección). (1962). *La edad de la inocencia* [Película].
- Olvera, V. (2015). *The coaster zone*. Obtenido de <https://www.thecoasterzone.com/>.
- Olvera, V. (2019). Entrevista acerca de "The Coaster Zone". (J. G. Álvarez, Entrevistador)
- Orlando-florida.net*. (s.f.). Obtenido de <https://espanol.orlando-florida.net/universal-orlando/islands-of-adventure/jurassic-park/jurassic-park-river-adventure.htm>.
- ParkJourney.com*. (s.f.). Obtenido de <https://www.parkjourney.com/>.
- ParqueWarner.com*. (2019). Obtenido de <https://www.parquewarner.com/atracciones/supermantm-la-atraccion-de-acero>.
- Prieto, J. H. (2012). *Metodología de la investigación: competencias+aprendizaje+vida*. Pearson.
- Puertas, A. M. (2000). Los parques de diversiones como estrategia de producto. *Cuadernos de CC.EE y EE, No 39*.
- Ramírez, M. C. (2015). *Central de abastos del municipio de Ecatepec, Estado de México: área de influencia. Tesis para obtener el título de Licenciatura en Geografía*. Ciudad de México.
- Revista Chilango*. (s.f.). Obtenido de <https://www.chilango.com/con-ninos/vayan-al-festival-del-terror/>.
- Revista Chilango*. (2017). Obtenido de <https://www.chilango.com/ocio/six-flags-christmas-in-the-park-2017/>.
- Reyes, A. (15 de marzo de 2000). ¿Que hay de nuevo viejo? Bugs Bunny toma el parque del Ajusco. *Revista Expansión*, 19.
- Ringler, S. M. (1982). *Descubra la Ciudad de México*. Navarro.
- Rodríguez, E. (2011). Parque de Diversiones. En I. N. Educación (Ed.), *Entornos Invisibles (de la ciencia y la tecnología)*. Buenos Aires, Argentina: Saavedra 789. C1229ACE.

- Rogers, J. A. (2012). *CoasterGallery*. Obtenido de <https://www.coastergallery.com/2001/T23h.html>.
- Rogers, J. A. (2016). *CoasterGallery*. Obtenido de <http://www.coastergallery.com/CP/Corkscrew10.html>.
- SeaWorld Orlando.com*. (2019). Obtenido de <https://seaworld.com/orlando/shows/ocean-discovery/>.
- Secall, R. E. (2001). *Nuevo segmento emergente de turismo: los parques temáticos* (Vol. Volumen 7). Murcia, España.
- Six Flags*. (2019). Obtenido de <https://investors.sixflags.com/investor-overview/company-history>.
- Six Flags México*. (2019). Obtenido de <https://www.sixflags.com.mx/es/mexico/group-sales/travel-industry>.
- Six Flags, 2018 Annual Report*. (2019). Obtenido de <https://investors.sixflags.com/~media/Files/S/SixFlags-IR/documents/annual-reports/2018-annual-report.PDF>.
- Tejada, A. M. (8 de marzo de 2018). Día de la inauguración de Six Flags México 2. (J. G. Álvarez, Entrevistador)
- Terra Mitica.com*. (s.f.). Obtenido de <https://www.terramiticapark.com/atracciones/templo-de-kinetos/>.
- The points guy.com*. (s.f.). Obtenido de <https://thepointsguy.com/guide/legoland-florida/>.
- Trigal, L. L. (2015). *Diccionario de Geografía aplicada y profesional*. Leon, Guanajuato.
- Valenzuela, C. P. (29 de septiembre de 2014). Feria de Chapultepec cumple 50 años de diversión . *El universal* .
- Vargas, C. (2001). *Zona Q, La revista visual de montañas rusas y parques de diversiones*. Obtenido de http://www.oocities.org/zona_q_2000/parques.html.
- Verger, P. (2019). *Pierre Verger en México, con los pies en la tierra*. Museo Nacional de Antropología, Ciudad de México.
- visittampabay.com*. (2018). Obtenido de <https://www.visittampabay.com/listings/busch-gardens-tampa-bay/3665/>