

DOI: 10.26565/2310-9513-2025-21-24
УДК: 338.48:911.3:791.2:39.65

ІСТОРИЧНІ РЕКОНСТРУКЦІЇ ЯК СКЛАДОВА ПОДІЄВОГО ТУРИЗМУ: ВІД ФЕСТИВАЛЬНИХ МАЙДАНЧИКІВ ДО ВІРТУАЛЬНОГО СВІТУ

Посохов Іван Сергійович

канд. іст. наук, доцент

доцент кафедри світової політики, дипломатії та туристичного бізнесу

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

м. Свободи, 4, м. Харків, Україна, 61022

e-mail: ivanposokhov@karazin.ua

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8638-5148>

Предметом дослідження є сучасні тенденції розвитку фестивалів історичних реконструкцій як важливої складової подієвого туризму та аналізується вплив пандемії COVID-19 на цю галузь. Автор також акцентує увагу на змінах в уподобаннях туристів, які викликані соціальними, економічними та технологічними трансформаціями. Метою роботи є визначення перспектив розвитку фестивалів історичних реконструкцій у світі та в Україні в умовах постпандемічного відновлення, а також вироблення певних рекомендацій щодо використання віртуальних форматів для збереження інтересу аудиторії та забезпечення стійкості цієї форми подієвого туризму. Завдання дослідження включають: аналіз впливу пандемії COVID-19 на фестивалі історичних реконструкцій; визначення змін в уподобаннях туристів, викликаних соціальними, економічними та технологічними трансформаціями; оцінку впровадження цифрових технологій у фестивалі історичних реконструкцій. Дослідження базується на наступних методах: аналізі сучасних публікацій та прикладів успішних практик із різних країн; використовуючи метод порівняння, автор з'ясовує, як впроваджуються цифрові технології при організації фестивалів історичних реконструкцій, які виклики та можливості пов'язані з цим процесом. У результаті: автор зазначає, що пандемія COVID-19 суттєво вплинула на фестивальний рух у світі та в Україні. Зокрема, відбулися зміни у форматі заходів: через їх масові скасування спостерігався занепад традиції, скорочення аудиторії та орієнтація на локальні громади. Втім, у багатьох випадках криза стала каталізатором інновацій. Передовсім йдеться про використання технологій віртуальної та доповненої реальності, які дозволяють створювати нові формати культурних подій. Онлайн-формати, впроваджені у фестивалі, дозволили не лише зберегти зв'язок з цільовою аудиторією, але й значно розширити географію їхніх учасників за рахунок забезпечення широкого доступу з різних країн світу. Висновки: Організатори фестивалів в Україні почали використовувати цифрові технології, що дозволяє привертати увагу до національної культурної спадщини, незважаючи на обмеження, які тепер пов'язані з повномасштабним російським вторгненням. Водночас, автор звертає увагу на те, що оскільки молодіжна аудиторія тяжіє до сучасних технологій та особливо до гейміфікації контенту, то є небезпека втрати того, що позначається поняттям «культурна автентичність» і що особливо характеризувало фестивалі історичних реконструкцій. Це обумовлює необхідність більш активно залучати фахових експертів при визначенні контенту таких заходів. Однак в цілому впровадження VR та AR технологій, створення багатомовного контенту та використання онлайн-платформ здатне зміцнити позиції фестивалів на світовому ринку подієвого туризму. В тому числі це стосується й фестивалів історичних реконструкцій в Україні. Таким чином, хоча пандемія COVID-19 й стала серйозним випробуванням для галузі, водночас ці випробування зумовили важливі трансформації. Збереження фестивального руху залежить від здатності організаторів зважено впроваджувати технології, які зроблять події більш доступними, інтерактивними та персоналізованими, зберігаючи при цьому усталені традиції, які визначали їх «культурну автентичність». Україна, маючи багатий історичний потенціал, може стати прикладом успішного поєднання традицій та новаторства у подієвому туризмі.

Ключові слова: фестивалі історичних реконструкцій; подієвий туризм; віртуальні заходи; пандемія COVID-19; культурна спадщина; туристична політика, івент-менеджмент; цифрові технології, віртуальний простір.

Як цитувати: Посохов І.С. Історичні реконструкції як складова подієвого туризму: від фестивальних майданчиків до віртуального світу. *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія «Міжнародні відносини. Економіка. Країнознавство. Туризм»*. 2025. № 21. С. 230–241. DOI: <https://doi.org/10.26565/2310-9513-2025-21-24>

In cites: Posokhov I. (2025). Historical reenactments as a component of event tourism: from festival venues to the virtual world. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series International Relations. Economics. Country Studies. Tourism*, (21), 230–241. <https://doi.org/10.26565/2310-9513-2025-21-24> (in Ukrainian)

Постановка проблеми. На сучасному етапі так звані «історичні реконструкції» стали однією з основ подієвого туризму. І це зрозуміло, бо саме актуалізація тієї чи іншої події шляхом своєрідних театралізованих дійств стає найбільш ефективною формою привертання уваги туристів. Кількість таких історичних реконструкцій зростала швидкими темпами: до пандемії COVID-19 у світі щороку організовували тисячі подібних заходів. Однак пандемія спричинила їх масове скасування або перенесення на невизначене майбутнє. Очевидною стала також та тенденція, що сучасні туристи прагнуть не лише нових вражень та інклюзивності, а й безпечного простору і зручності, наприклад, без необхідності перетинати кордони. Цей тренд викликає запитання щодо майбутнього подієвого туризму й, зокрема, організації зазначених історичних реконструкцій.

Дослідження охоплює кілька ключових аспектів. Зокрема, певна увага була приділена фестивалям взагалі, з метою визначити, які саме типи фестивалів втрачають популярність. Важливим дослідницьким завданням було з'ясувати, як саме змінилися фестивалі історичної реконструкції у світі та в Україні під час та після завершення пандемії, а також як ці зміни відображають загальні тенденції у розвитку подієвого туризму. Важливим було питання про те, чи можна сучасну ситуацію схарактеризувати як кризу в розвитку подієвого туризму загалом, чи слід казати про кризу саме фестивалів історичних реконструкцій? У зв'язку з тим, що можливим шляхом виходу з цієї ситуації може бути активне впровадження віртуальних історичних реконструкцій і фестивалів, то важливо визначити, чи є перехід такого роду туристичної діяльності у віртуальний простір якісно новим явищем, чи це лише тимчасова форма, або свого роду інструмент для привертання уваги потенційних туристів. Одним із завдань є також вироблення певних рекомендацій щодо розвитку віртуальних фестивалів історичних реконструкцій та загалом віртуального подієвого туризму в Україні в умовах війни та подальшого післявоєнного відновлення.

Метою дослідження є аналіз тенденцій та перспектив розвитку фестивалів історичних реконструкцій в Європі у контексті постковідного відновлення, а також вироблення рекомендацій щодо розвитку віртуальної складової подієвого туризму в Україні.

Аналіз останніх публікацій. В Україні дослідженнями індустрії туризму як складного економіко-соціального та культурного феномену займаються О. Любіцева, А. Парфінченко та ін. Подієвому туризму та івент-менеджменту як одному з видів туристичної діяльності також присвячено чимало досліджень [7; 11; 17; 21; 27]. Істотний внесок у розробку проблем організації та оцінки ефективності фестивалів історичних реконструкцій у туризмі

внесли закордонні дослідники Д. Гетц, Д. Болдуїн, Е. Брунер та ін [17; 21; 26]. Втім, в українській історіографії подієвого туризму роль історичних реконструкцій висвітлена лише побіжно [4; 8; 28].

Виклад основного матеріалу. Пандемія COVID-19 спричинила значні соціальні, економічні та культурні зрушення в усьому світі. Були запроваджені обмеження на пересування та соціальну взаємодію, що призвело до певної ізоляції та змін у поведінці людей. Пандемія спричинила скасування або зміну формату багатьох туристичних заходів. Туризм як галузь зазнав значних матеріальних втрат через зниження попиту та обмеження активності [9].

У відповідь на ці виклики відбулося переосмислення подальшого розвитку туристичної індустрії з акцентом на більш локальні та безпечні формати. Зросла популярність внутрішнього туризму, оскільки мандрівники надавали перевагу близьким та менш людним місцям, що забезпечують безпеку та комфорт. Ця тенденція зберіглася й сприяє розвитку місцевих туристичних дестинацій [12].

Подієвий туризм зазнав особливих втрат: масові зібрання були обмежені або скасовані, що спонукало організаторів шукати альтернативні рішення. Зокрема, зросло значення цифрових технологій, оскільки багато заходів перейшли в онлайн-формат. Це дозволило зберегти певний зв'язок з аудиторією та продовжити відповідну діяльність, але, водночас, принципово змінило її усталені форми [6].

Отже, пандемія виступила каталізатором трансформації туристичної галузі, прискоривши впровадження цифрових рішень та адаптацію до нових реалій. Цей період, безумовно, став значним випробуванням, але також відкрив можливості для інновацій та переосмислення підходів в туристичній галузі [1].

Як відомо, подієвий туризм охоплює різноманітні заходи, що приваблюють туристів, зокрема йдеться про історичні, культурні, спортивні, музичні та інші фестивалі. Кожен із цих видів має свої особливості та аудиторію. Наприклад, історичні фестивалі, такі як реконструкції середньовічних битв, дозволяють зануритися в минуле, тоді як музичні фестивалі збирають шанувальників музики з усього світу. Однак останнім часом спостерігається певний занепад традиційних фестивалів. Наприклад, дехто зазначає, що деякі музичні фестивалі стикаються зі зменшенням відвідуваності через одноманітність програм та відсутність інновацій [7].

Пандемія COVID-19 та поширення цифрових технологій призвели до зростання популярності віртуальних турів та онлайн-фестивалів. Музичні фестивалі одними з перших перейшли до онлайн-форматів, пропонуючи live-стріми та інтерактивні концерти. Це дозволило зберегти зв'язок з аудиторією та навіть розширити її, оскільки віртуальні заходи

не мають географічних обмежень. Наприклад, багато музичних заходів були скасовані або перенесені, але деякі з них швидко адаптувалися, пропонуючи онлайн-трансляції для своїх шанувальників [3]. Так само зазнали значних змін спортивні події та, відповідно, спортивний туризм. Традиційні змагання були скасовані або проводилися без глядачів, що зменшило їх туристичну привабливість. Водночас зросла популярність кіберспорту (eSports), який не залежить від фізичної присутності та може проводитися онлайн.

Фестивалі історичної реконструкції завжди користувалися популярністю серед локальних спільнот, оскільки такі заходи надають можливість зануритися у власне минуле та відчутти атмосферу певної епохи. Їх можна вважати унікальною складовою подієвого туризму, через поєднання освітньої та розважальної функцій. Інклюзивність як характерна риса цих фестивалів, дозволяє відвідувачам не лише спостерігати, а й відчутти атмосферу минулих епох через власну участь у реконструкціях баталій, ремесел, чи повсякденності. Однак, через обмеження на масові зібрання, багато таких заходів були скасовані або перенесені, що загрожувало перериванням традицій їх проведення. Починаючи з 2020 року, в усьому світі було скасовано чимало історичних фестивалів, що негативно вплинуло на туристичну привабливість відповідних регіонів. Попри це, потреба у «живому» досвіді залишається високою, і з послабленням обмежень ці фестивалі повільно, але поступово відновлюються.

Отже, найменш стійкими до кризи виявилися ті фестивалі, які не змогли швидко адаптуватися до нових умов та впровадити цифрові технології. Зокрема, історичні та культурні фестивалі, що базуються на фізичній присутності та взаємодії, зазнали найбільших втрат. Натомість музичні та спортивні фестивалі, які повністю або частково перейшли в онлайн-формат, змогли зберегти свою аудиторію та навіть розширити її завдяки глобальному доступу. Наприклад, міжнародний фестиваль «South by Southwest» (SXSW) у 2020 році був повністю перенесений в онлайн-формат, надавши учасникам доступ до віртуальних виступів, панелей та кінопоказів. Хоча цей захід не є історичною реконструкцією, його успішний досвід може бути адаптований для проведення віртуальних історичних фестивалів.

Можна стверджувати, що пандемія COVID-19 значно вплинула й на формат проведення історичних реконструкцій. Скасування масових заходів у 2020-22 рр. змусило й організаторів такого роду заходів шукати шляхи адаптації до нових реалій. Наприклад, фестиваль «Battle of Nations», міжнародний чемпіонат із середньовічних боїв, спочатку був перенесений на кілька років, а потім деякі його активності перейшли в онлайн-формат. У Польщі, де традиційно проводиться знаменита реконструкція

Грюнвальдської битви, організатори створили віртуальні трансляції, що дозволило глядачам стежити за подією дистанційно.

Зменшення кількості учасників та переважна орієнтація на локальну аудиторію стали типовими для фестивалів історичних реконструкцій у постпандемічний період. У Франції, організатори фестивалю «Puy du Fou», значно скоротили кількість відвідувачів, але впровадили динамічні розклади, щоб уникнути скупчення людей. В Італії, де історичні реконструкції є важливим елементом подієвого туризму, зросла популярність локальних фестивалів, що зорієнтовані на мешканців невеликих регіонів, наприклад, «Palio di Siena».

Водночас, загальний розвиток VR/AR технологій дозволив активно інтегрувати нові формати в історичні реконструкції. Наприклад, у США компанія TimeLooper розробила додаток, що дозволяє глядачам «відвідувати» історичні битви у форматі доповненої реальності. У Великій Британії проєкт «HistFest VR» так само пропонує інтерактивні віртуальні тури середньовічними замками з участю реконструкторів. Кількість таких проєктів стрімко зростає.

В Україні під час пандемії COVID-19 деякі історичні фестивалі на кшталт «Ту Стань!» у Львівській області та «Форпост» у Кам'янці-Подільському також спробували інтегрувати цифрові елементи. Наприклад, було впроваджено онлайн-стріми для тих, хто не зміг приїхати, а для місцевих відвідувачів були створені міні-заходи з обмеженою кількістю учасників. Завдяки цьому організаторам вдалося зберегти зацікавленість аудиторії та навіть залучити нових шанувальників через цифровий формат [5].

В подальшому, у 2022-2023 роках через обмеження на масові заходи у зв'язку з війною організатори фестивалів переважно у західних регіонах країни (у Львівській, Івано-Франківській та Чернівецькій областях) активно співпрацювали з місцевими громадами, створюючи невеликі тематичні події для локальних громад. Це допомогло зберегти фестивальний рух у складний період повномасштабної війни. Ці зміни демонструють, що фестивалі історичних реконструкцій, не зважаючи на певні кризові явища, поступово адаптуються до нових умов, зокрема, шляхом залучення сучасних інформаційних технологій.

З'ясування стану фестивалів історичних реконструкцій свідчить про перехід до чергового етапу їх розвитку, і отже, постає питання щодо виокремлення певних періодів: зародження, піднесення, розквіту, кризи чи занепаду. Це можна зробити, якщо проаналізувати історію найбільших такого роду фестивалів у різних країнах.

Фестивалі історичної реконструкції, як форма відтворення минулого, мають глибоке коріння в

європейській та американській культурах. Вже деякі середньовічні ярмарки, що поєднували торгівлю, розваги та релігійні обряди, можна, до певної міри, вважати попередниками сучасних фестивалів реконструкції [8]. З часом, інтерес до відтворення історичних подій, особливо військових битв, зростає, що призвело до появи спеціалізованих заходів, присвячених конкретним епохам та подіям. У XIX столітті в Європі та США почали проводити перші офіційні військові реконструкції. Наприклад, у 1859 році в Сполучених Штатах відбулася перша реконструкція битви при Бункер-Гілл, присвячена подіям Війни за незалежність. У Європі, після завершення Наполеонівських воєн, ветерани та ентузіасти вперше спробували організовувати відтворення ключових битв, таких як битва при Ватерлоо, щоб вшанувати пам'ять загиблих та зберегти військові традиції. На сьогодні, саме реконструкція битви при Ватерлоо є однією з найвідоміших історичних реконструкцій у Європі. Перші масштабні відтворення битви розпочалися в 1970-х роках, але справжнього розмаху цей захід набув у 1990-х. Піковим моментом став 2015 рік, коли відзначали 200-річчя битви: понад 5 тис. реконструкторів з 52 країн взяли участь у заході, а кількість глядачів перевищила 60 тис. осіб. Цей успіх пояснюється значущістю події в європейській історії та ретельною підготовкою з боку організаторів. Після ювілейного заходу інтерес до цієї реконструкції дещо знизився, що є природним після великих ювілейних подій. Однак ці щорічні заходи продовжують проводитися, залучаючи сотні учасників та тисячі глядачів [30].

Реконструкція битви при Геттісберзі, яка присвячена подіям Громадянської війни, є однією з наймасштабніших в США. Перші офіційні відтворення відбулися у 1960-х роках, але розвитку захід набув у 1990-х. 150-річчя битви у 2013 році стало кульмінаційним моментом: понад 12 тис. реконструкторів та десятки тисяч глядачів взяли участь у заході. Популярність заходу також пояснюється значущістю битви в американській історії. Однак, у наступні роки фестиваль зіткнувся з викликами, такими як зростаючі витрати на організацію, конкуренція з боку інших подій та зміни в інтересах публіки, що зумовило певний спад [16].

Наведемо декілька прикладів з розвитку фестивалів історичної реконструкції в Україні. Фестиваль історичної реконструкції «Ту Стань!» є знаковою подією в Україні, що присвячена середньовічній культурі. На початку 2000-х років фестиваль мав локальний формат із невеликими реконструкціями, ремісничими майстер-класами та фольклорними виступами. Його метою було популяризувати історичну спадщину фортеці Тустань. У період розквіту (2010–2018 рр.) фестиваль значно розширився, залучаючи професійних реконструкторів, музикантів і ремісників з України та світу. Він став одним із

найбільших такого роду заходів в Західній Україні. Однак, після 2019 року фестиваль зіткнувся з фінансовими труднощами, впливом пандемії та змінами культурних пріоритетів. Організатори почали впроваджувати онлайн-формати та інтерактивні елементи, що допомогло зберегти певний інтерес до події, хоча б у віртуальному просторі.

Ще один приклад українських фестивалів історичної реконструкції – «Битва націй» – чемпіонат з історичного середньовічного бою, заснований у 2009 році. Перший турнір відбувся в м. Хотин. Найуспішнішими роками для фестивалю стали 2013-2015 рр., коли кількість учасників та глядачів суттєво зросла, а географія команд розширилася до понад 30 країн. Популярність заходу пояснюється дотриманням історичних правил для забезпечення «автентичності боїв» та зростаючим інтересом до середньовічної культури. Однак, після 2015 року фестиваль зіткнувся з певними викликами, такими як фінансові труднощі, внутрішні конфлікти в організаційному комітеті та конкуренцією з боку інших подібних заходів. Це призвело до зниження кількості учасників та глядачів у наступні роки.

Таким чином, активний розвиток фестивалів історичних реконструкцій (для Європи – з другої половини XX ст., для України – з початку 2000-х рр.) можна пояснити кількома факторами: зростаючим інтересом до історії, демократизацією та масовізацією туризму, бажанням взяти безпосередню участь у театралізованих дійствах, так би мовити зануритися в «живу» історію, наявністю освітніх та розважальних програм, а також розвитком туристичної інфраструктури. Наприклад, у 2000-х роках багато європейських країн, таких як Німеччина, Франція та Польща, активно підтримували історичні реконструкції через державні гранти, визнаючи їх важливість для культурного туризму.

Однак у 2010-х роках почали виникати фактори, що спричинили занепад окремих заходів. По-перше, відбулося насичення ринку — зростання кількості подібних подій ускладнило залучення нових учасників та глядачів. По-друге, виникли фінансові труднощі, зокрема, відбулося скорочення державного фінансування, а високі витрати на організацію заходів, костюми та декорації, змусили деякі фестивалі історичної реконструкції скорочувати масштаби або зовсім припинити своє існування.

Таким чином, пандемія COVID-19 стала скоріше додатковим випробуванням для фестивалів історичних реконструкцій, ніж основним фактором кризи. Втім, як уже зазначено, цей удар був досить потужним. Обмеження на масові зібрання, закриття кордонів та економічні труднощі змусили організаторів багатьох таких заходів адаптуватися до нових умов, або зовсім призупинити свою діяльність. У 2020-23 рр. багато ключових фестивалів історичної реконструкції були скасовані або перенесені у вір-

туальний формат. Це викликало дискусії про майбутнє подібних заходів і про те, яким чином вони можуть залишатися актуальними в умовах глобальних змін. Вочевидь, майбутнє таких заходів залежить від здатності їх організаторів адаптуватися до нових реалій, зокрема, певний шлях у майбутнє пов'язаний із використанням цифрових технологій для створення інтерактивних та персоналізованих вражень.

Таким чином, можна сказати, що ми спостерігаємо суттєві кризові явища у розвитку фестивалів історичних реконструкцій у різних країнах світу та в Україні зокрема. Ці процеси відбуваються не лише через економічні фактори, але й через загальну необхідність переосмислення напрямків подальшого розвитку цих заходів у реальному або ж у віртуальному світі. Ця криза стосується розвитку подієвого туризму в цілому.

З одного боку, економічні труднощі стали одним із ключових факторів, що впливають на занепад фестивалів історичних реконструкцій. Організація таких заходів вимагає значних фінансових ресурсів для забезпечення автентичності костюмів, декорацій та локацій. У періоди економічної нестабільності, під час пандемії, фінансування культурних заходів скорочувалося. І це стосувалося й досить заможних країн. Наприклад, у Великій Британії деякі локальні фестивали були скасовані через брак фінансування, що негативно вплинуло на туристичну привабливість регіонів.

Зрозуміло, що в Україні ситуація ще більш скрутна. Протягом останніх п'яти років відбувалося постійне скорочення фінансування, а то й скасування багатьох культурних заходів. Зокрема, нестача державної підтримки та спонсорських коштів суттєво ускладнювали організацію фестивалів історичних реконструкцій, що, у свою чергу, знижувало інтерес туристів та місцевих жителів до участі в таких подіях.

Як уже зазначалося, сучасна аудиторія також все більше тяжіє до інтерактивних та технологічно насичених розваг [2; 10]. Традиційні форми історичних реконструкцій можуть здаватися менш привабливими для молодшого покоління, яке віддає перевагу цифровим розвагам та віртуальному досвіду. Це призводить до зниження відвідуваності таких заходів та, відповідно, до їхнього занепаду.

В Україні спостерігається подібна тенденція: молодь більше зацікавлена в сучасних фестивалях, які поєднують музику, технології та інтерактивні елементи, ніж у традиційних історичних реконструкціях [9; 14]. Це ставить перед організаторами завдання адаптувати формат заходів до змінних уподобань аудиторії, впроваджуючи нові технології та інтерактивні елементи, щоб зберегти інтерес публіки та залучати відвідувачів.

Історичні реконструкції також стикаються з потужною конкуренцією з боку інших видів туризму,

таких як гастрономічний, екстремальний чи екологічний туризм, які набувають все більшої популярності. Зокрема, в Україні розвиток інших напрямків туризму, таких як зелений туризм у Карпатах чи винні тури в Закарпатті, створює додаткову конкуренцію для історичних реконструкцій. Тобто різноманітність туристичних пропозицій відволікає потенційних відвідувачів від участі в історичних фестивалях, тим більше, що останні програють конкуренцію з точки зору співвідношення інвестицій та прибутку. Це вимагає від організаторів пошуку унікальних пропозицій та підходів, щоб виділитися на тлі інших туристичних продуктів і залучити ширшу аудиторію.

Таким чином, поєднання економічних обмежень, змін інтересів аудиторії та конкуренції з іншими видами туризму створює серйозні виклики для фестивалів історичних реконструкцій як в світі, так і в Україні.

Разом із тим, подібні процеси спостерігаємо й у розвитку подієвого туризму загалом. Обмеження на проведення масових заходів внаслідок пандемії COVID-19, закриття кордонів та загальна невизначеність призвели до скасування або перенесення багатьох запланованих культурних подій по всьому світу. Йдеться, наприклад, навіть про такі масштабні заходи, як Олімпійські ігри в Токіо.

В Україні подієвий туризм також зазнав значних втрат. Багато традиційних заходів, таких як «Атлас Вікенд» у Києві та «Файне Місто» в Тернополі, були скасовані або перенесені, що негативно вплинуло на місцеву економіку та туристичну привабливість регіонів. За даними досліджень, подієвий туризм є важливим сегментом туристичної індустрії України, і його занепад у свою чергу призвів до значних економічних втрат.

Через зазначені вище виклики деякі організатори заходів також перейшли до онлайн-формату, використовуючи цифрові платформи для проведення тепер вже віртуальних заходів. До певної міри це дозволило зберегти інтерес аудиторії та частково компенсувати втрати. Це свідчить про те, що, хоча подієвий туризм переживає кризу, він також почав шукати шлях виходу в умовах глобальних змін у віртуальному світі.

Все зазначене змушує уважніше придивитися до тих інноваційних підходів, які виявилися останнім часом. Йдеться передовсім про віртуальні формати. Вони мають очевидну перевагу у доступності. Наприклад, фестивалі, які транслюються онлайн, стають відкритими для людей з обмеженими можливостями або тих, хто проживає у віддалених регіонах. Крім того, цифровий контент можна переглядати у зручний час, що додає гнучкості. Водночас, значним недоліком є втрата «живого» контакту. Емоції, які виникають під час перебування на «справжньому полі бою», або атмосферу спіл-

кування з реконструкторами, неможливо передати через екран комп'ютера чи смартфона. Це створює ситуацію, яка є протилежною декларованій «автентичності» заходів.

Розглянемо декілька стратегій, які можуть сприяти виходу із зазначеної кризи та адаптації до сучасних умов утвердження віртуального світу. Вочевидь, інтеграція технологій доповненої (AR) та віртуальної реальності (VR) у фестивалі історичних реконструкцій відкриває нові можливості для залучення аудиторії [2;10]. Зокрема, віртуальні технології дозволяють відтворювати битви у деталях, що складно зробити в реальному житті. Наприклад, проєкт «VR Battle of Waterloo», реалізований британськими істориками спільно з розробниками ігор, пропонує користувачам відчувати себе учасниками легендарної битви. Віртуальна платформа відтворює ландшафт, тактику військ і навіть звуки бою. Цей формат дозволив залучити десятки тисяч глядачів з різних країн, зокрема тих, хто раніше не цікавився історичними реконструкціями.

Як уже зазначалося, онлайн-трансляції історичних реконструкцій стали важливим інструментом під час пандемії, коли масові заходи були неможливими. Саме тоді, наприклад, американська «Gettysburg Virtual Re-enactment» почала транслювати реконструкцію Громадянської війни на YouTube, зібравши десятки тисяч переглядів. Завдяки інтерактивному чату глядачі могли ставити запитання реконструкторам у реальному часі, що зробило захід не лише видовищним, а й таким, що перетворився на освітній проєкт (через залучення до лекцій та дискусій фахівців різних профілів) [16]. У Європі схожий формат тепер використовує «Vikings Live», який пропонує онлайн-стріми з фестивалів, присвячених вікінгам. Учасники обмінюються знаннями, шукають нові історичні факти, демонструють ремісничі навички та беруть участь в інтерактивних лекціях.

В Україні також спостерігається тенденція до віртуалізації культурних подій. Наприклад, фестиваль «Ту Стань!», який зазвичай проходить у форматі живої історичної реконструкції, у 2020 році запропонував онлайн-програму з віртуальними екскурсіями, лекціями та майстер-класами, що дозволило зберегти інтерес аудиторії в умовах карантинних обмежень. Зокрема, серії онлайн-лекцій про історію регіону мали понад 20 тисяч переглядів [2; 10].

Використання цифрових платформ дозволяє фестивалям історичних реконструкцій розширити свою аудиторію за межі національних кордонів. Наприклад, організатори фестивалю «Середньовічний Хотин» планують впровадити онлайн-трансляції боїв та майстер-класів, що надасть можливість глядачам з усього світу долучитися до події без необхідності фізичної присутності

[14]. А от вже згаданий вище фестиваль «Битва націй», який традиційно приваблює тисячі туристів подивитися на середньовічні бої, вже експериментує з онлайн-трансляціями та інтерактивними майстер-класами, що дозволяє тепер залучати досить широку міжнародну аудиторію.

В Україні активно обговорюються можливості впровадження нових технологій. Наприклад, організатори реконструкції битви під Берестечком задумуються над тим, щоб включити елементи VR-екскурсій для відвідувачів, які не можуть бути присутніми фізично. Такий підхід дозволяє не лише зберегти інтерес до історичних подій, але й залучити нову аудиторію, яка раніше не цікавилася реконструкціями. Такі ініціативи, як «Віртуальний Львів», що дозволяє зануритися у середньовічне місто, демонструють значний потенціал. Унікальність цієї технології полягає у можливості поєднання освітніх і розважальних компонентів, що сприяє популяризації історії серед молоді.

Паралельно із технологічними інноваціями, важливо створювати унікальні концепції подій, які вирізнятимуться на фоні інших туристичних продуктів. Так само перспективним є поєднання, наприклад, історичних реконструкцій із гастрономічними фестивалями або майстер-класами ремесел. Це може привабити більш різноманітну аудиторію. Такі заходи, як фестиваль «Кам'янець-Подільський середньовічний ярмарок», вже успішно інтегрують подібні елементи, залучаючи як місцевих жителів, так і туристів із сусідніх регіонів [2].

Тим не менш, важливо зберігати наголос на «автентичності подій», щоби захід не перетворився на звичайний ярмарок. Для організаторів це означає необхідність збереження високих стандартів якості реконструкцій, навіть за умов обмеженого бюджету. Але ж як забезпечити автентичність, якщо мова йде про віртуальний простір? Можливо, з подальшим розвитком історичних реконструкцій та комп'ютерних технологій, «автентичність речі» має поступитися «автентичності досвіду».

Створення багатомовного контенту та інтерактивних віртуальних турів історичними локаціями може підвищити інтерес міжнародної спільноти до українських фестивалів. Такі ініціативи популяризують культурну спадщину, що є актуальним в умовах безпекових обмежень. Наприклад, в Україні реалізовано проєкт «Кишенькова країна», який за допомогою VR-технологій відтворює об'єкти історико-культурної спадщини, надаючи користувачам можливість віртуально подорожувати визначними місцями країни [10]. Вочевидь, це сприяє обізнаності людей щодо наявної в Україні культурної спадщини і, можливо, спонукає цих людей в майбутньому відвідати ті місця, що сподобалися.

Крім того, у Харкові та Києві відбувся перший мистецький фестиваль VR та AR, який інтегрував

цифрове мистецтво в урбаністичний простір міст. На вулицях були розміщені QR-коди, що дозволяли за допомогою смартфонів переглядати віртуальні скульптури, створені митцями спеціально для цього проєкту [2].

Таким чином, хоча фестивалі історичних реконструкцій стикаються із серйозними кризовими явищами, вони також мають потенціал для адаптації до сучасних умов та подальшого розвитку. Використання новітніх технологій, створення унікальних концепцій та збереження автентичності можуть стати ключовими стратегіями для їх подальшого розвитку.

Поступовий перехід різних складових туристичної діяльності, у тому числі й історичних реконструкцій, у віртуальний простір, порушує питання про специфіку цих заходів у новому форматі, адже перегляд відео на екрані – теж своєрідне «занурення» в певний культурний контент. Тож, яка є відмінність у інтерактивних явищах, які були 10 чи 20 років тому, із тими, що маємо зараз? Очевидно, що сьогодні мова йде вже про взаємодію з віртуальним середовищем. Йдеться про метавсесвіт – інтерактивний 3D-простір, який поєднує елементи фізичної та віртуальної реальності, дозволяючи користувачам взаємодіяти з оточенням та іншими учасниками в режимі реального часу. Наприклад, на відміну від вже звичних для туристів віртуальних стендів у музеях, які зазвичай пропонують статичний перегляд експонатів, метавсесвіт надає можливість глибшого занурення та активної участі у подіях. Наприклад, у метавсесвіті можна не лише оглянути історичні артефакти, але й взяти участь у їх «створенні» або «відтворенні» історичних подій. Віртуальні музеї часто обмежуються репрезентацією реальних експонатів у цифровому форматі, тоді як метавсесвіт може включати повністю вигадані або змінені світи, що виходять за межі реальності. Це відкриває нові можливості для розважальних програм, де користувачі можуть взаємодіяти з контентом у спосіб, недоступний у фізичному світі. Наприклад, у метавсесвіті можна відвідати віртуальний музей, який використовує елементи віртуальної реальності та мультимедіа для створення захоплюючого та інтерактивного досвіду [13]. Водночас, це породжує проблему «зіткнення уяв», коли сформовані в процесі розваги уявлення можуть увійти у суперечність з тими, які були здобуті в процесі освітньої діяльності.

Сьогодні в нашій країні лунають голоси, що віртуальні реконструкції воєнних дій (з новітньої історії) можуть служити освітніми інструментами, допомагаючи людям краще зрозуміти масштаб та наслідки таких подій. Однак водночас постають складні етичні питання, зокрема, щодо естетизації насильства та можливого травмування глядачів. Відтворення трагічних подій у віртуальному се-

редовищі може знецінювати страждання реальних людей та перетворювати їх на розвагу для віртуальних туристів. Крім того, існує ризик, що такі історичні реконструкції можуть використовуватися для пропаганди або виправдування насильства. Наприклад, у контексті сучасних конфліктів, віртуальні платформи можуть стати засобом поширення односторонніх суджень, що будуть лише підсилювати ворожнечу. Це вимагає залучення спеціалістів з різних галузей гуманітарних наук, обережного та відповідального підходу до створення та використання таких цифрових реконструкцій.

Безумовно, оцифрування джерел про історичні події та артефактів відкриває нові можливості для їх збереження та популяризації. Однак, виникають питання щодо точності таких репрезентацій. Існує ризик, що спроби відтворити складні історичні події у віртуальному форматі можуть призвести до спрощення або викривлення фактів, загрожувати втраті більш широкого контексту та багатьох важливих нюансів, що вплине на сприйняття історії користувачами. Без належної модерації та перевірки фактів існує небезпека, що користувачі численних цифрових платформ отримуватимуть викривлене уявлення про історичні події. Якщо ж «довірити» створення контенту штучному інтелекту з його зростаючими можливостями у продукуванні не лише тексту, а й відео та звуку, то можемо отримати «продукт», який взагалі не матиме відношення до реальної історії, але дуже схожий на неї. Це підкреслює важливість участі професійних істориків та інших експертів у процесі створення цифрового контенту, щоб забезпечити його відповідність сучасним науковим висновкам та підходам.

Таким чином, віртуальні технології надають нові можливості для розвитку подієвого туризму в Україні. Наприклад, використання VR та AR може допомогти відтворити важливі історичні події, які раніше залишалися поза увагою реконструкторів, такі як битва під Берестечком чи Конотопська битва, створюючи інтерактивний досвід для туристів. Такі проєкти дозволять залучити молодь і міжнародну аудиторію, надаючи можливість побачити історію «наживо». Для цього Україна може перейняти передовий досвід країн Європи та США з віртуальної реконструкції битв при Геттісберзі чи Ватерлоо, де глядачі можуть «побувати» на полі бою через VR-окуляри. Залучення новітніх технологій при організації, наприклад, фестивалю «Стародавній Київ» у парку «Київська Русь», або у фортеці Тустань могло б розширити їх аудиторію. Онлайн-трансляції з використанням 360-градусних камер можуть дозволити людям з різних країн «відвідати» ці події. Впровадження таких технологій може сприяти збереженню фестивалів, роблячи їх доступними навіть у кризових умовах сучасної війни. Більше того, після завершення війни історичні реконструк-

ції можуть відігравати важливу роль у процесі подальшого національного відродження. Такі заходи вже сьогодні здатні привернути увагу міжнародної спільноти до історії України та залучити інвестиції в культуру. Хоча ще раз наголосимо, що такий підхід може бути пов'язаний з різноманітними небезпеками. Також важливим є концептуальне опрацювання подібних заходів, щоби вони враховували запити як внутрішньої, так і міжнародної аудиторії, різних вікових груп віртуальних туристів тощо.

Створення проєктів, які поєднують віртуальну складову із фізичними локаціями, може стати конкурентною перевагою України на світовій туристичній арені. Наприклад, для багатьох історичних міст, таких як Львів або Кам'янець-Подільський, можна створити доповнену реальність, яка оживлятиме старовинні вулиці, показуючи, як виглядали ці об'єкти декілька сотень років тому. Туристи, гуляючи містом, можуть за допомогою мобільного додатка побачити реконструкцію й подій чи повсякденного життя. На часі розробка таких унікальних маршрутів, які б поєднували реальні місця з віртуальними елементами. Наприклад, маршрут, присвячений Національно-визвольній війні під проводом Богдана Хмельницького, може включати відвідування реальних місць стародавніх битв із паралельним переглядом віртуальних реконструкцій цих подій через AR-окуляри. Такий підхід уже застосовують у Німеччині та Франції, де у туристичні маршрути інтегрують VR-технології для відображення історичних подій.

Для ефективного розвитку віртуального туризму Україні важливо налагодити міжнародне співробітництво. Платформи на кшталт Google Arts & Culture можуть стати інструментом популяризації української історії у світі. Наприклад, співпраця з платформами, які спеціалізуються на віртуальних турах, дозволить розробити інтерактивні програми для демонстрації історичних реконструкцій, як це зроблено, наприклад, з культурними пам'ятками у Ватикані чи Єгипті.

Висновки. Подієвий туризм сьогодні переживає трансформацію під впливом різноманітних факторів. Йдеться як про форс-мажорні обставини, такі як

пандемія COVID-19 чи сучасна війна, так й про нові економічні виклики та зміни у поведінці туристичної аудиторії. Особливо помітним став вплив цифрових технологій. Спостерігається очевидна тенденція до гібридних форматів заходів: поєднання реальних подій із віртуальними. Наприклад, музичні фестивалі пропонують онлайн-стріми концертів, щоби залучити мільйони глядачів по всьому світу. В Україні цей підхід поки що розвивається повільно, однак він має значний потенціал для розширення аудиторії.

Важливою тенденцією є локалізація туризму. Туристи все більше орієнтуються на подорожі у межах своєї країни через економічні, екологічні, безпекові міркування. Це вимагає уважніше придивитися до регіональних особливостей України.

Таким чином, фестивалі історичних реконструкцій, попри наявні на сьогодні певні кризові явища, у новітню цифрову еру можуть стати одним із найбільш інноваційних напрямків подієвого туризму. Використання технологій віртуальної реальності (VR) дозволяє створювати масштабні реконструкції, доступні для найширшої аудиторії. Організатори заходів у різних країнах світу вже активно використовують VR, що забезпечує ефект занурення в історію та опанування відповідних знань та вмінь в інтерактивній формі.

Такі інновації вже тепер стають дієвим інструментом для збереження культурної спадщини. Використання 3D-сканування історичних пам'яток дозволяє зберегти їх цифрові копії, навіть якщо вони знищені чи пошкоджені внаслідок природних катаклізмів чи військових конфліктів. Звісно, використання технологічних інновацій допомагає ефективно популяризувати історію серед молоді. Поєднання освітнього контенту з гейміфікацією, як це робиться в Західній Європі, може бути успішно адаптоване і в Україні для збереження національної пам'яті та інтеграції у світовий культурний контекст. Втім, безсумнівно, такий шлях інновацій вимагає фахового підходу, бо в іншому випадку можна буде дуже легко наразитися на різноманітні й численні небезпеки.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Венгерська Н., Воронкова В., Череп А. Напрями цифрової трансформації креативних технологій у сфері туризму після удару пандемії COVID-19. *Humanities Studies: Філософія економіки та управління*. 2021. № 9 (86). <https://doi.org/10.26661/hst-2021-9-86-18>.
2. Вигаданий світ: українські проєкти у VR та AR. URL: <https://creativeeurope.in.ua/posts/ukrainian-projects-vr-ar> (дата звернення: 10.01.2025).
3. Вплив пандемії COVID-19 на музичну індустрію. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%B2_%D0%BF%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D0%BC%D1%96%D1%97_COVID-19_%D0%BD%D0%B0_%D0%BC%D1%83%D0%B7%D0%B8%D1%87%D0%BD%D1%83_%D1%96%D0%BD%D0%B4%D1%83%D1%81%D1%82%D1%80%D1%96%D1%8E (дата звернення: 10.01.2025).
4. Килимистий, С. Історична реконструкція як ресурс подієвого туризму. *Питання культурології*. 2019. № 35. С. 137–148. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.35.2019.188801>.

5. Кривоберець М. Розвиток туризму в постпандемічний період: тенденції та заходи підтримки. *Наукові праці Міжрегіональної Академії управління персоналом (Економічні науки)*. 2022. № 3. <https://doi.org/10.32689/2523-4536/64-6>.
6. Мельниченко С., Ткаченко Т., Дупляк Т. Діджиталізація як інструмент відновлення туризму в Європейському Союзі в період пост-COVID-19. *Financial and Credit Activity Problems of Theory and Practice*. 2022. № 6 (41). С. 427–436. <https://doi.org/10.18371/fcstrp.v6i41.251471>.
7. Паньків Н. Сучасні тенденції розвитку подієвого туризму на Закарпатті. *Вісник Хмельницького національного університету (Економічні науки)*. 2021. № 5, Т. 1. [https://doi.org/10.31891/2307-5740-2021-298-5\(1\)-21](https://doi.org/10.31891/2307-5740-2021-298-5(1)-21).
8. Посохов І.С. Історичні реконструкції як перспективний напрям подієвого туризму в Україні. *Вісник Львівського університету. Серія міжнародні відносини*. 2016. Вип. 40. С. 178-185. URL: <http://publications.lnu.edu.ua/bulletins/index.php/intrel/article/view/3328>
9. Стрижак О. Вплив пандемії коронавірусу COVID-19 на туристичну галузь. *Інноваційні технології в готельно-ресторанному бізнесі: матеріали IX Всеукраїнської науково-практичної конференції, м.Київ, 19 - 20 травня 2020 р. К.: НУХТ, 2020*. URL: https://www.researchgate.net/publication/360188488_VPLIV_PANDEMII_KORONAVIRUSU_COVID-19_NA_TURISTICNU_GALUZ
10. Трач Ю. Український досвід VR-реконструкції об'єктів історико-культурної спадщини. *Цифрова платформа: інформаційні технології в соціокультурній сфері*. 2020. Т. 3, № 2. <https://doi.org/10.31866/2617-796x.3.2.2020.220588>.
11. Устименко Л. Подієвий туризм як історико-культурне явище. *Культура і сучасність*. 2013. № 1. С. 88-92. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kis_2013_1_17
12. Шерстюк Р. Вплив пандемії COVID-19 на розвиток туризму в Україні: проблеми та шляхи їх вирішення. *Соціально-економічні проблеми і держава*. 2021. № 2 (25). С. 641-652. <https://doi.org/10.33108/sepd2022.02.641>.
13. Які цифрові проекти створюють музеї світу? URL: https://memorysavers.sucho.org/digital_projects_world/ (дата звернення: 10.01.2025).
14. 30 українських фестивалів, про які не знає 98% українців. URL: <https://www.firtka.if.ua/blog/view/30-ukrainskih-festivaliv-pro-aki-ne-znae-98-ukrainciv76227> (дата звернення: 10.01.2025).
15. Agnew V. History's affective turn: Historical reenactment and its work in the present. *Rethinking History*. 2007. #11(3). P. 299–312. <https://doi.org/10.1080/13642520701353108>
16. Annual Gettysburg Reenactment. URL: https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g60798-d613646-Reviews-Annual_Gettysburg_Reenactment-Gettysburg_Pennsylvania.html (дата звернення: 10.01.2025).
17. Bowdin G. Events Management. Oxford: Butterworth-Heinemann, 2001. 536 p. <https://doi.org/10.4324/9781003044963>
18. Caillois R. The sacred as transgression: Theory of the festival. Chicago: University of Illinois Press, 2001. 140 p. URL: <https://catalogue.nla.gov.au/catalog/2599659>
19. Cook A. The use and abuse of historical reenactment: thoughts on recent trends in public history. *Criticism*. 2005. #46(3). P. 487–496. <https://doi.org/10.1353/crt.2005.0002>
20. Gapps S. Mobile monuments: A view of historical reenactment and authenticity from inside the costume cupboard of history. *Rethinking History*. 2009. #13(3). P. 395–409. <https://doi.org/10.1080/13642520903091159>
21. Getz D. Event tourism: Definition, evolution, and research. *Tourism Management*. 2008. #29(3). P. 403–428. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2007.07.017>
22. Gössling S., Schweiggart, N. Two years of COVID-19 and tourism: what we learned, and what we should have learned. *Journal of Sustainable Tourism*. 2022. № 30. P. 915-931. <https://doi.org/10.1080/09669582.2022.2029872>.
23. Groot J. Consuming history: Historians and heritage in contemporary popular culture. Routledge. 2009. 332 p. <https://doi.org/10.4324/9781315640754>
24. Hart L. Authentic recreation: living history and leisure. *Museum and Society*. 2007. #5(2). P. 103–124. <https://doi.org/10.29311/mas.v5i2.99>
25. Liu Y. Cultural Events and Cultural Tourism Development: Lessons from the European Capitals of Culture. *European Planning Studies*. 2014. #22(3). P. 498–514. <https://doi.org/10.1080/09654313.2012.752442>
26. Mohanty, P., Sharma, A., Kumar, J., Turaev, B. Managing Events and Festivals Post-COVID-19: Maintaining the Status Quo or Resetting for the Sustainability Agenda. *Festival and Event Tourism: Building Resilience and Promoting Sustainability*. 2022. p. 11-19. <https://doi.org/10.1079/9781789248685.0002>.
27. Picard D., Robinson M. Festivals, Tourism and Social Change. Clevedon: Channel View Publications, 2006. 296 p. URL: https://books.google.com.ua/books/about/Festivals_Tourism_and_Social_Change.html?id=_seYzXRAOMAC&redir_esc=y
28. Posokhov I. Historical re-enactments in tourist practices and politics of memory. *Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences*. 2018. № VI (27). P.35-38. URL: <https://seanewdim.com/wp-content/uploads/2021/04/Historical-re-enactments-in-tourist-practices-and-politics-of-memory-I-S-Posokhov.pdf>
29. Salazar N. Community-based cultural tourism: issues, threats and opportunities. *Journal of Sustainable Tourism*. 2012. #20(1). P. 9-22. <https://doi.org/10.1080/09669582.2011.596279>
30. Wolfe J. Living history: U.S. Army Reserve Colonel and family join Waterloo battle reenactment. URL: https://www.army.mil/article/151409/living_history_u_s_army_reserve_colonel_and_family_join_waterloo_battle_reenactment (дата звернення: 10.01.2025).

Стаття надійшла до редакції 15.03.2025

Стаття рекомендована до друку 16.04.2025

Ivan Posokhov, Ph.D., associate professor, Department of World Politics, Diplomacy and Travel Business, V.N. Karazin Kharkiv National University, e-mail: ivanposokhov@karazin.ua, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8638-5148>

HISTORICAL REENACTMENTS AS A COMPONENT OF EVENT TOURISM: FROM FESTIVAL VENUES TO THE VIRTUAL WORLD

The subject of the study is the current trends in the development of historical reenactment festivals as an important component of event tourism and analyzes the impact of the COVID-19 pandemic on this industry. The author also focuses on changes in tourists' preferences caused by social, economic and technological transformations. The goal of the work is to determine the prospects for the development of historical reenactment festivals in the world and in Ukraine in the context of post-pandemic recovery, as well as to develop certain recommendations for the use of virtual formats to maintain audience interest and ensure the sustainability of this form of event tourism. The objectives of the study include: the analysis of the impact of COVID-19 pandemic on historical reenactment festivals; identification of changes in tourist preferences caused by social, economic and technological transformations; assessment of the implementation of digital technologies in historical reenactment festivals. The study is based on the following methods: analysis of modern publications and examples of successful practices from different countries; using the comparison method, the author finds out how digital technologies are implemented in the organization of historical reenactment festivals, what challenges and opportunities are associated with this process. As a result, the conclusion is drawn that the COVID-19 pandemic has significantly affected the festival movement in the world and in Ukraine. In particular, there have been changes in the format of events: due to their mass cancellations, there has been a decline in tradition, a reduction in audience, and an orientation towards local communities. However, in many cases, the crisis has become a catalyst for innovation. First of all, it is about the use of virtual and augmented reality technologies, which allow creating new formats of cultural events. The online formats implemented in the festivals have allowed not only to maintain contact with the target audience, but also to significantly expand the geography of their participants by ensuring wide access from different countries of the world. Conclusions: festival organizers in Ukraine have also begun to use digital technologies, which allows them to draw attention to the national cultural heritage, despite the restrictions that are now associated with the full-scale Russian invasion. At the same time, the author draws attention to the fact that since the youth audience gravitates towards modern technologies and especially to the gamification of content, there is a danger of losing what is denoted by the concept of "cultural authenticity" and which especially characterized the festivals of historical reenactments. This necessitates the need to more actively involve professional experts in determining the content of such events. However, in general, the introduction of VR and AR technologies, the creation of multilingual content and the use of online platforms can strengthen the positions of festivals in the global event tourism market. This also applies to historical reenactment festivals in Ukraine. Thus, although the COVID-19 pandemic has become a serious test for the industry, at the same time these tests have led to important transformations. The preservation of the festival movement depends on the ability of organizers to carefully implement technologies that will make events more accessible, interactive and personalized, while preserving the established traditions that determined their "cultural authenticity". Ukraine, with its rich historical potential, can become an example of a successful combination of traditions and innovation in event tourism.

Keywords: *historical reenactment festivals; event tourism; virtual events; COVID-19 pandemic; cultural heritage; tourism policy, event management; digital technologies, virtual space.*

REFERENCES

1. Venghersjka N., Voronkova V., Cherep A. (2021) Naprjamy cyfrovoji transformaciji kreatyvnykh tekhnologij u sferi turizmu pislja udaru pandemiji COVID-19 [Directions of digital transformation of creative technologies in the tourism sector after the impact of the COVID-19 pandemic]. *Humanities Studies: Filosofija ekonomiky ta upravlinnja* [Humanities Studies: Philosophy of Economics and Management], no. 9(86). <https://doi.org/10.26661/hst-2021-9-86-18>
2. Vyghadanyj svit: ukrajinski projekty u VR ta AR [Fictional world: Ukrainian projects in VR and AR]. Available at: <https://creativeeurope.in.ua/posts/ukrainian-projects-vr-ar> (in Ukrainian)
3. Vplyv pandemiji COVID-19 na muzychnu industriju [Impact of the COVID-19 pandemic on the music industry]. Available at: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BF%D0%BB%D0%B8%D0%B2_%D0%BF%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B5%D0%BC%D1%96%D1%97_COVID-19_%D0%BD%D0%B0_%D0%BC%D1%83%D0%B7%D0%B8%D1%87%D0%BD%D1%83_%D1%96%D0%BD%D0%B4%D1%83%D1%81%D1%82%D1%80%D1%96%D1%8E (in Ukrainian)
4. Kylymystyj S. (2019) Istorychna rekonstrukcija jak resurs podijevogho turizmu [Historical reconstruction as a resource for event tourism]. *Pytannja kuljturologiji* [Questions of cultural studies], no. 35, pp. 137–148. <https://doi.org/10.31866/2410-1311.35.2019.188801>
5. Kryvoberec M. (2022) Rozvytok turizmu v postpandemichnyj period: Tendenciji ta zakhody pidtrymky [Tourism Development in the Post-Pandemic Period: Trends and Support Measures]. *Naukovi praci Mizhrehionalnoji Akademiji upravlinnja personalom (Ekonomichni nauky)* [Scientific works of the Interregional Academy of Personnel Management (Economic Sciences)], no. 3. <https://doi.org/10.32689/2523-4536/64-6>

6. Melnychenko S., Tkachenko T., Dupljak T. (2022) Didzhitalizacija jak instrument vidnovlennja turizmu v Jevropejskomu Sojuzi v period post-COVID-19 [Digitalization as a tool for the recovery of tourism in the European Union in the post-COVID-19 period]. *Financial and Credit Activity Problems of Theory and Practice*, no 6 (41), pp. 427–436. <https://doi.org/10.18371/fcaptp.v6i41.251471>
7. Panjkiv N. (2021) Suchasni tendenciji rozvytku podijevogho turizmu na Zakarpatti [Current trends in the development of event tourism in Transcarpathia]. *Visnyk Khmelnyckogho nacionalnogho universytetu (Ekonomichni nauky)* [Bulletin of Khmelnytskyi National University (Economic Sciences)], no. 5(1). [https://doi.org/10.31891/2307-5740-2021-298-5\(1\)-21](https://doi.org/10.31891/2307-5740-2021-298-5(1)-21)
8. Posokhov I. S. (2016) Istorychni rekonstrukciji jak perspektyvnyj naprjam podijevogho turizmu v Ukraini [Historical reconstructions as a promising direction of event tourism in Ukraine]. *Visnyk Ljvivskogho universytetu* [Lviv University Bulletin], no. 40, pp. 178–185. Available at: <http://publications.lnu.edu.ua/bulletins/index.php/intrel/article/view/3328> (in Ukrainian)
9. Stryzhak O. (2020) Vplyv pandemiji koronavirusu COVID-19 na turystychnu ghaluzj [Impact of the COVID-19 coronavirus pandemic on the tourism industry]. *Innovacijni tekhnologhiji v ghoteljno-restorannomu biznesi: materialy IKh Vseukrajinskoji nauково-praktychnoji konferenciji* [Innovative technologies in the hotel and restaurant business: materials of the IX All-Ukrainian Scientific and Practical Conference] pp. 19–20. Available at: https://www.researchgate.net/publication/360188488_VPLIV_PANDEMII_KORONAVIRUSU_COVID-19_NA_TURISTICNU_GALUZ (in Ukrainian)
10. Trach Ju. (2020) Ukrajinskyj dosvid VR-rekonstrukciji ob'ektiv istoryko-kulturnoji spadshhyny [Ukrainian experience of VR reconstruction of historical and cultural heritage sites]. *Cyfrova platforma: informacijni tekhnologhiji v sociokulturnij sferi* [Digital platform: information technologies in the socio-cultural sphere], no. 3. <https://doi.org/10.31866/2617-796x.3.2.2020.220588>
11. Ustymenko L. M. (2013) Podijevyj turizm jak istoryko-kulturne javyshhe [Event tourism as a historical and cultural phenomenon]. *Kul'tura i suchasnistj* [Culture and modernity], no. 1, pp. 88–92. Available at: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Kis_2013_1_17 (in Ukrainian)
12. Sherstiuk R. (2021) Vplyv pandemiji COVID-19 na rozvytok turizmu v Ukraini: problemy ta shlyakhy jikh vyrishennja [The impact of the COVID-19 pandemic on the development of tourism in Ukraine: problems and ways to solve them]. *Socialjno-ekonomichni problemy i derzhava* [Socio-economic problems and the state], no. 25(2), pp. 641–652. <https://doi.org/10.33108/sepd2022.02.641>
13. Jaki cyfrovi proekty stvorjuyutj muzeji svitu? [What digital projects are created by the world's museums?] Available at: https://memorysavers.sucho.org/digital_projects_world/ (in Ukrainian)
14. 30 ukrajinskykh festyvaliv, pro jaki ne znaje 98% ukrajinciv [30 Ukrainian festivals that 98% of Ukrainians don't know about]. Available at: <https://www.firtka.if.ua/blog/view/30-ukrainskih-festivaliv-pro-aki-ne-znae-98-ukrainsciv76227> (in Ukrainian)
15. Agnew V. (2007) History's affective turn: Historical reenactment and its work in the present. *Rethinking History*, no. 11, pp. 299–312. <https://doi.org/10.1080/13642520701353108>
16. Annual Gettysburg Reenactment. Available at: https://www.tripadvisor.com/Attraction_Review-g60798-d613646-Reviews-Annual_Gettysburg_Reenactment-Gettysburg_Pennsylvania.html
17. Bowdin G. (2001) *Events Management*. Oxford: Butterworth-Heinemann, 536 p. <https://doi.org/10.4324/9781003044963>
18. Caillois R. (2001) *The sacred as transgression: Theory of the festival*. Chicago: University of Illinois Press. 140 p. Available at: <https://catalogue.nla.gov.au/catalog/2599659>
19. Cook A. (2005) The use and abuse of historical reenactment: Thoughts on recent trends in public history. *Criticism*, no. 46, pp. 487–496. <https://doi.org/10.1353/crt.2005.0002>
20. Gapps S. (2009) Mobile monuments: A view of historical reenactment and authenticity from inside the costume cupboard of history. *Rethinking History*, no. 13, pp. 395–409. <https://doi.org/10.1080/13642520903091159>
21. Getz D. (2008) Event tourism: Definition, evolution, and research. *Tourism Management*, no. 29, pp. 403–428. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2007.07.017>
22. Gössling S., Schweiggart N. (2022) Two years of COVID-19 and tourism: What we learned, and what we should have learned. *Journal of Sustainable Tourism*, no. 30, pp. 915–931. <https://doi.org/10.1080/09669582.2022.2029872>
23. Groot, J. (2009). *Consuming history: Historians and heritage in contemporary popular culture*. Routledge. 332 p. <https://doi.org/10.4324/9781315640754>
24. Hart L. (2007) Authentic recreation: Living history and leisure. *Museum and Society*, no. 5, pp. 103–124. <https://doi.org/10.29311/mas.v5i2.99>
25. Liu Y. (2014) Cultural events and cultural tourism development: Lessons from the European Capitals of Culture. *European Planning Studies*, no. 22(3), pp. 498–514. <https://doi.org/10.1080/09654313.2012.752442>
26. Mohanty P., Sharma A., Kumar J., Turaev B. (2022) Managing events and festivals post-COVID-19: Maintaining the status quo or resetting for the sustainability agenda. *Festival and Event Tourism: Building Resilience and Promoting Sustainability* pp. 11–19. <https://doi.org/10.1079/9781789248685.0002>
27. Picard D., Robinson M. (2006) *Festivals, tourism and social change*. Clevedon: Channel View Publications. 296 p. Available at: https://books.google.com.ua/books/about/Festivals_Tourism_and_Social_Change.html?id=_seYzXRAOMAC&redir_esc=y
28. Posokhov I. (2018) Historical re-enactments in tourist practices and politics of memory. *Science and Education a New Dimension. Humanities and Social Sciences*, no. VI(27), pp. 35–38. Available at: <https://seanewdim.com/wp-content/uploads/2021/04/Historical-re-enactments-in-tourist-practices-and-politics-of-memory-I.-S.-Posokhov.pdf>

29. Salazar N. (2012) Community-based cultural tourism: Issues, threats, and opportunities. *Journal of Sustainable Tourism*, no. 20(1), pp. 9–22. <https://doi.org/10.1080/09669582.2011.596279>
30. Wolfe J. Living history: U.S. Army Reserve Colonel and family join Waterloo battle reenactment. Available at: https://www.army.mil/article/151409/living_history_u_s_army_reserve_colonel_and_family_join_waterloo_battle_reenactment

The article was received by the editors 15.03.2025

The article is recommended for printing 16.04.2025