

<https://doi.org/10.26565/2310-9513-2025-22-22>
УДК: 338.48:069

«ЖИВА ІСТОРІЯ» ЯК ТУРИСТИЧНИЙ ПРОДУКТ: ТИПОЛОГІЯ МІЖНАРОДНИХ ПРАКТИК

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>

Статтю присвячено аналізу явища «живої історії» як туристичного продукту, що формується на перетині музейної справи, історичної реконструкції, експериментальної археології та культурного туризму. Предметом дослідження є сучасні центри живої історії, представлені музеями просто неба, живими музеями, центрами спадщини та спеціалізованими туристично-науковими комплексами. Метою роботи є концептуалізація поняття «жива історія» у туристичному контексті та розробка типології відповідних центрів на основі міжнародного досвіду. Для досягнення поставленої мети визначено такі завдання: проаналізувати еволюцію поняття «жива історія» в гуманітарних і туристичних дослідженнях; розмежувати суміжні концепти музею просто неба та «живого музею»; систематизувати ключові моделі функціонування центрів «живої історії»; окреслити їх туристичний, науковий та освітній потенціал. Методологічну основу дослідження становлять міждисциплінарний підхід, методи порівняльного аналізу, типологізації. Результати роботи полягають у запропонованій типології центрів «живої історії» з урахуванням конфігурацій поєднання реконструкції, експериментальної археології та туристичної складової, а також у визначенні ключових характеристик «живої історії» як форми інтерпретації культурної спадщини. Доводиться, що в сучасних умовах «жива історія» трансформується з музейної практики у самостійний напрям туристичної діяльності. Висновки підтверджують доцільність розгляду «живої історії» як перспективного інструмента розвитку культурного туризму, а також актуальність подальших досліджень зарубіжного досвіду та варіанти його можливої адаптації в українському контексті.

Ключові слова: «жива історія», історична реконструкція, туризм, музей просто неба, «живий музей», екомузей, експериментальна археологія, культурний туризм, культурна спадщина.

Як цитувати: Посохов І.С. «Жива історія» як туристичний продукт: типологія міжнародних практик. *Вісник ХНУ імені В. Н. Каразіна. Серія «Міжнародні відносин. Економіка. Країнознавство. Туризм»*. 2025. № 22. С. 221-232. DOI: <https://doi.org/10.26565/2310-9513-2025-22-22>.

In cites: Posokhov I. (2025). «Living history» as a tourist product: typology of international practices. *The Journal of V. N. Karazin Kharkiv National University. Series International Relations. Economics. Country Studies. Tourism*, (22), 221-232. <https://doi.org/10.26565/2310-9513-2025-22-22> (in Ukrainian)

Постановка проблеми. Поняття «жива історія» («living history») сформувалося на перетині музейної справи та історії і використовується для означення практик репрезентації минулого через відтворення повсякденного життя, матеріальної культури та соціальних дій історичних спільнот у формі безпосереднього досвіду. Сучасний турист прагне «доторкнутися» до історії, побачити минуле «наживо». Це стимулює появу центрів «живої історії» («living history sites»), де давні технології та побут відтворюються у реальному часі. Такі об'єкти стають майданчиками для освітнього дозвілля, водночас виконуючи окремі наукові завдання – перевірку гіпотез, експериментальне дослідження матеріальної культури минулого тощо.

Однак поєднання наукового експерименту, масового туризму, а також спроби забезпечити історичну достовірність, породжують низку проблем. Де проходить межа між музеєм, що реконструює минуле для освіти, і атракціоном, що «оживляє» історію для прибутку? Наскільки можливо поєднати історичні (археологічні) експерименти з потребами туристів, не втративши наукову основу? Відвідувачі, з одного боку, хочуть автентичності, а з іншого – інтерактивного досвіду. Це породжує дилему: як задовольнити запити «культурного туриста» на достовірність, не перетворивши «живу історію» на театралізовану бутафорію.

Актуальним є питання стійкості та напрямків розвитку таких проєктів. Більшість музеїв просто неба або реконструкцій історичних поселень у всьому світі працюють у непростих умовах фінансування. Часто вони залежать від ентузіазму невеликих колективів, нерегулярних грантів або сезонного туристичного потоку. Виникає необхідність балансувати між комерціалізацією (впровадженням послуг, організацією фестивалів) та збереженням наукової і освітньої місії об'єктів [18].

У свою чергу, культурні аспекти також важливі: подібні проєкти можуть стати платформами для популяризації культурної спадщини, але можуть також стимулювати дискусії щодо етики реконструкції, репрезентації складних тем історії, можливих відхилень від усталених національних нарративів тощо.

В українському контексті, де інтерес до відродження історичних традицій зростає, досвід міжнародних проєктів «живої історії» є надзвичайно цінним. Одночасно постає питання: чи можливо адаптувати ці моделі в Україні, враховуючи наші реалії фінансування культури та наші варіанти актуалізації історико-культурної спадщини?

Отже, актуальність теми зумовлена необхідністю знайти оптимальні шляхи поєднання науки, історичної реконструкції та туризму, використати кращі зарубіжні практики для розвитку українських музейних, туристичних та рекреаційних центрів.

Мета та завдання дослідження – систематизувати існуючі туристичні центри «живої історії», здійснити їх порівняльний аналіз, виокремити типологічні групи та визначити місце в системі популяризації історико-культурної спадщини. Дослідження спрямоване на виявлення характерних риспроєктів «живої історії», а також на вироблення рекомендацій щодо поєднання наукової і туристичної складових при створенні подібних об'єктів, у тому числі в Україні.

Аналіз останніх публікацій. Протягом останніх 10–15 років тема використання експериментальної археології та «живої історії» в музейній та туристичній сферах привертає дедалі більшу увагу дослідників.

У науковій літературі окремо розглядається питання автентичності та етики відтворення історії. К. Гендлер і Е. Гейбл ще у 1997 р. на прикладі Colonial Williamsburg проаналізували феномен «нової історії» в музеї, критикуючи певну театральність подачі та вибірковість тем. Проте сам Colonial Williamsburg відреагував на критику підвищенням стандартів автентичності – від архітектурних деталей до неперервного дослідження і коригування експозиції за новими даними [6]. У більш сучасних роботах (Chronis & Hampton, 2008 р.) науковці також звертають увагу на психологічний аспект занурення: для досягнення «справжньої» взаємодії з історією необхідно дозволити відвідувачу активно обирати свій шлях, взаємодіяти з живими образами минулого та ставити питання [6]. В цьому контексті «жива історія» виступає ефективним інструментом: персоналізація досвіду через участь у діяльності (від ковальства до хатніх справ минулого) сприяє тому, що люди краще запам'ятовують і переосмислюють історичні знання. Водночас, очевидно, що повністю відтворити минуле неможливо, тому частина образу доповнюється лише уявою відвідувача. Ця проблема вимагає певної рефлексії: наскільки чесно та об'єктивно ми показуємо історію туристам?

Окремий пласт літератури стосується фінансових та управлінських моделей. Дослідження показали, що археологічні парки значно більш залежні від власних доходів та комерційної діяльності, ніж традиційні музеї. Наприклад, у середньому європейський археопарк отримує лише близько 20% бюджету від держави, решту мусить заробляти самостійно. Це призводить до необхідності гнучкого планування [18]. Як вказує К. Форрест (2008) за підсумками свого дослідження чотирьох археоцентрів, усі вони вдаються до поєднання освітньої та туристичної діяльності для отримання доходів. Форрест відзначає, що і у Великій Британії (Butser Ancient Farm), і в Данії (Lejre) спочатку ці центри задумувалися як суто наукові проєкти, але зрештою змушені були відкритися для публіки та освітніх програм, бо інакше не змогли б існувати через брак

фінансування [11]. Це підтверджує тезу, що туристична складова – не ворог, а рятівник наукових реконструкцій: якщо професійно поєднувати науку з розвагою, можна забезпечити і популярність, і наукову користь об'єкта.

Вагомим внеском у теорію і практику музейної справи стала праця Р. Паардекопера (2009 р.) про музеї просто неба як «центри подорожі в часі». Автор відзначає цікаву еволюцію: якщо перші такі музеї позиціонували себе передусім як платформи експериментальної археології, то згодом вони дедалі більше роблять акцент на «живій історії», на створенні у відвідувачів ефекту «подорожі в минуле» за допомогою інтерактивних методів. Автор визначив п'ять ключових напрямів діяльності «археопарків»: освіта, презентація, експеримент, комерція і «жива історія» [18]. Саме поєднання цих п'яти складових, на думку дослідника, відрізняє їх від традиційних музеїв. Ці центри все більше орієнтуються на досвід відвідувача (visitor experience) в контексті так званого «суспільства вражень» (Experience Society) через пошук балансу між науковими і освітньо-розважальними цілями [18].

З'явилися ґрунтовні огляди діяльності археологічних музеїв просто неба, аналіз їхньої ефективності та впливу на відвідувачів. Зокрема, монографія Р. Паардекопера «The Value of an Archaeological Open-Air Museum is in its Use» (2012) стала першим масштабним дослідженням близько 300 подібних європейських об'єктів, їх менеджменту, фінансів та аудиторії [16]. За результатами цього дослідження було зроблено висновки про стан і проблеми сектору: більшість археопарків діють ізольовано, не маючи платформи для обміну досвідом, майже всі залежать від зовнішніх субсидій і не є фінансово самодостатніми. Водночас було підтверджено, що суспільна віддача від таких музеїв позитивна – попри дотаційність, вони виконують важливу освітню місію та сприяють збереженню спадщини [16].

Важливе місце у сучасних дослідженнях посідає експериментальна археологія, яку все частіше згадують у зв'язку з археологічним та культурним туризмом. Автори низки праць підкреслюють, що експериментальна археологія виходить за межі академічного середовища та стає основою для створення туристичних об'єктів, де сам процес експерименту є частиною публічного досвіду, формуючи новий тип археотуризму, орієнтованого на переживання та участь [21].

Паралельно розвивається підхід, в межах якого історичні реконструкції трактуються як форма «DIY-спадщини», створюваної спільнотами реконструкторів, музейними інституціями та самими відвідувачами. Такі дослідження акцентують увагу на соціальному вимірі реконструкцій, ролі локальних акторів та протистоянні між науковою експертизою і популярною інтерпретацією минулого [23].

В українському науковому контексті тема історичних реконструкцій і «живої історії», нажаль, представлена фрагментарно, переважно у культурологічних дослідженнях. Туристичний вимір залишається недостатньо систематизованим. Це зумовлює актуальність комплексного підходу, що поєднує міжнародний досвід, типологізацію моделей та аналіз перспектив розвитку цього напрямку в Україні.

Отже, аналіз наявної літератури засвідчує, що в сфері туристичних об'єктів «живої історії» вже накопичено певний досвід; визначено основні проблеми, зібрано статистику відвідувань і проаналізовано реакцію публіки, вироблено рекомендації з менеджменту. Втім, ще багато аспектів потребують свого дослідження.

Виклад основного матеріалу. На сьогодні вже досить поширеним є такий погляд, що на відміну від класичної музейної експозиції, «жива історія» орієнтована не тільки на демонстрацію артефактів, але також і на відтворення процесів, навичок і соціальних ролей, що надає відвідувачу можливість сприймати минуле як динамічну реальність. Тобто, «жива історія» функціонує як форма інтерпретації історичного знання, а не як його пряме відтворення [17]. У науковій літературі поняття «жива історія» розглядається як складова ширшого поняття «інтерпретація спадщини на основі досвіду», де акцент переноситься з пасивного сприйняття експонатів на активну участь у реконструкції історичних дій та їх усвідомлення через досвід. У цьому контексті «жива історія» стає як освітнім інструментом, так і засобом формування культурної пам'яті та ідентичності [2].

Еволюція поняття «жива історія» тісно пов'язана з трансформацією музейних форм інтерпретації культурної спадщини у другій половині ХХ століття, насамперед із розвитком музеїв просто неба, а також формуванням концепцій «живого музею» та «екомuzeю». У межах музеїв просто неба елементи «живої історії» спочатку виконували допоміжну функцію, слугуючи ілюстраціями до експозицій матеріальної культури, як засіб візуалізації історичного контексту та посилення освітнього ефекту. З часом, внаслідок зростання інтересу до «досвідного» сприйняття спадщини, «жива історія» поступово набула статусу самостійної форми музейної та туристичної діяльності. Паралельно з цим, ідеї, на яких базуються «екомuzeї», розширили розуміння «живої історії»: історична реконструкція розглядається як елемент локального середовища, пов'язаного з місцевою спільнотою, конкретною територією та сучасними формами використання спадщини.

У ХХІ столітті «жива історія» дедалі частіше поєднується з експериментальною археологією, що надає їй додаткового наукового виміру та таким чином посилює дослідницький компонент. У таких

форматах реконструкція перестає бути виключно театралізованою репрезентацією і набуває рис експерименту, спрямованого на перевірку гіпотез щодо технологій, матеріалів і соціальних практик минулого. Залучення відвідувачів до спостереження або участі в цих процесах формує нову модель науково-туристичного простору, у якій поєднуються дослідження, освіта та дозвілля, а «жива історія» виступає важливим елементом сучасної інтерпретації культурної спадщини [7].

У сучасних дослідженнях «жива історія» вже розглядається не як однорідне явище, а як спектр моделей, що варіюються від освітньо-музейних інтерпретацій до складних експериментально-дослідницьких проектів із туристичною інфраструктурою. Такий підхід дозволяє аналізувати «живу історію» як специфічний туристичний продукт, у якому взаємодіють наука, економіка і соціальний досвід [2]. Саме в цьому багатовимірному контексті поняття «жива історія» набуває евристичного значення в межах даного дослідження для подальшого аналізу наявного світового досвіду.

У проєктах «живої історії» спостерігається різноманіття форматів, які умовно можна розташувати на умовній лінії від «музейної реконструкції» (переважно статичної, з акцентом на демонстрацію минулого) до «експериментального комплексу» (де на першому місці науковий експеримент, а публіка виступає спостерігачем). Між цими полюсами є різні комбінації, і багато центрів «живої історії» прагнуть балансувати між освітньою складовою та розважально-туристичною привабливістю.

Отже, почнемо з історико-культурних селищ та музеїв просто неба класичного типу. Вони містять реконструкції будівель і середовища певної епохи, щоби проілюструвати побут минулого. Наприклад, етнографічні скансени чи комплекси, як Colonial Williamsburg у США. Colonial Williamsburg є величезним реконструйованим містечком XVIII ст., де автентичні будівлі (частина – оригінальні, частина – відбудовані) слугують основою для розгорнутого дійства «живої історії». Головний акцент тут зроблено на історичній достовірності побуту та подій, поданих у формі театралізованих сцен за участі костюмованих акторів. Елемент експерименту тут мінімальний – всі технології відомі з письмових джерел, їх відтворюють в першу чергу з освітньою метою, сам варіант відтворення завчасно підготовлений та відрепетирований. Отже, Colonial Williamsburg та подібні великі історичні парки можна віднести до типу музеїв «живої історії», орієнтованих на повне занурення глядача в атмосферу минулого. Вони мають розвинену інфраструктуру, залучають значні туристичні потоки (до кількох сотень тисяч і навіть мільйона відвідувачів на рік) і фактично є музеями-театрами. Наукова складова в них полягає у ретельному дослідженні джерел

для автентичної реконструкції, але нових наукових знань вони не генерують.

Інший тип – археологічні парки та музеї просто неба, що поєднують реконструкції з експериментальною діяльністю. До цієї категорії можна віднести такі відомі об'єкти, як Butser Ancient Farm (Велика Британія) та Sagnlandet Lejre (Данія). Обидва об'єкти засновані у 1960–70-х як майданчики експериментальної археології – на них вивчали технології кам'яної, бронзової та залізної доби, сільське господарство давніх епох, будівництво жител за археологічними зразками [11]. Зокрема, Lejre (Land of Legends) був першим у світі центром експериментальної археології, відкритим 1964 року з метою «створювати нові знання про минуле шляхом експерименту» [8]. Ці об'єкти можна вважати ближчими до «експериментального комплексу»: наукова програма була покладена в основу їхньої діяльності. Пітер Рейнольдс, перший директор Butser, навіть спершу прагнув обмежити відвідування об'єкта, щоби туристи не заважали чистоті експерименту [9]. У 1970-х Butser функціонував у двох зонах – окремо дослідницький центр та демонстраційний майданчик для екскурсій школярів. Однак, з часом і Butser, і Lejre були змушені дещо змістити фокус: нині обидва приймають тисячі відвідувачів, проводять освітні програми і публічні заходи. У нашій типології ці центри займають проміжне положення: їх можна назвати «археологічними музеями просто неба» з експериментальною базою. Вони мають реконструйовані поселення (від неолітичних хат до римських вілл у Butser, від залізної доби до епохи вікінгів у Lejre), деякі експонати «оживають» у спеціальні дні (наприклад, на фестивалях можуть з'явитися костюмовані мешканці давнього селища). Однак, у звичайний день акцент зроблений на самостійне дослідження – відвідувач гуляє територією, оглядає реконструкції, може поспілкуватися з працівниками, які часто одягнені по-сучасному (у Butser персонал не носить історичного одягу у будні [11]). Таким чином, ці заклади намагаються тримати баланс: наукова достовірність та експерименти поєднуються з освітою діяльністю та розвагами (для відвідувачів – інтерактивні заняття, майстер-класи, екскурсії).

Наступна категорія – повноцінні парки «живої історії» з елементами експериментів. Прикладом може слугувати Middelaldercentret (Данія) – «Центр Середньовіччя», який є експериментальним археологічним музеєм і водночас повноцінним середньовічним містечком у масштабі 1:1. У Middelaldercentret відтворено міське поселення XIV ст. з ринковою площею, ремісничими майстернями, гаванню та кораблями. Весь персонал працює у відповідному одязі, «живе» на очах у туристів за середньовічними правилами – готує їжу на вогнищі, займається ковальством, тренується у фехту-

ванні тощо. Це яскравий зразок музею як «живої спільноти»: протягом відкритого сезону музейні будівлі не є просто декораціями – у них постійно знаходяться «мешканці». Для публіки проводяться щоденні вистави: стрільба з гармат, лицарські турніри, демонстрації ремесел. Експериментальна складова тут теж наявна: музей відомий своїми дослідженнями середньовічної техніки – вони випробували різні моделі облогових машин, реконструювали середньовічне водолазне спорядження, проводили експерименти з кораблебудування тощо [14]. Але основний формат подачі – «жива історія» як шоу. За відгуками, Middelaldercentret вважається одним із найавтентичніших середньовічних парків Європи. Це є прикладом того, як можна поєднати високу історичну достовірність (усі об'єкти побудовані з дотриманням історичних технологій, але на очах відвідувачів) із привабливим для туристів форматом комунікації. Типологічно це «живий музей» з потужним елементом шоу і активною роллю туриста (він не лише дивиться, а може взаємодіяти з «персонажами епохи»).

Ще одна модель – «археологічні парки-атракції», де історія подається в ігровій, розважальній формі, часом з домішкою фантазії. Вони максимально орієнтовані на сімейний відпочинок. Наприклад, Archeon у Нідерландах – тематичний парк, що представляє різні епохи (від кам'яної доби до середньовіччя) в серії локацій. В Archeon працюють актори, які демонструють традиційні ремесла, проводять для дітей квести на кшталт пошуку рун чи випікання хліба за давнім рецептом. Експериментальної наукової роботи там майже немає, натомість є потужна музейна складова: на території парку також розміщено археологічний музей із справжніми знахідками. Подібні заклади можна назвати історичними тематичними парками, що стоять ближче до розважального кінця зазначеного на початку спектру. Вони прагнуть точно відтворити побут та зовнішній вигляд людей певної доби, але не ставлять собі за мету щось довести науково – скоріше популяризувати знання та заробити на туризмі. Такі парки часто мають розширену інфраструктуру (ресторани, шоу-програми, фестивалі), тому економічно можуть бути більш успішними. Як зауважують дослідники, загроза перетворення «живої історії» на суто комерційний аттракціон присутня, але більшість музеїв просто неба усвідомлюють свою освітню місію і уникають надмірної комерціалізації [18]. Вони, на відміну від парків розваг, не ставлять за мету «просто повеселити» – кожна активність принаймні обґрунтована історично.

Отже, в підсумку можна виокремити кілька типологічних моделей:

- *Музеї живої історії* – акцент зроблено на автентичному середовищі і персонажах, мінімум експерименту, максимум історичного театру.

- *Експериментально-освітні археопарки* – поєднання наукових реконструкцій та освітніх програм, збалансоване співіснування експериментів та екскурсій.

- *Експериментально-музейна модель* – це – реконструйовані поселення, де постійно діють рольові моделі минулого, активно залучаючи відвідувачів, а досліди ставляться переважно для покращення історичної правдоподібності (наприклад, випробування середньовічної зброї).

- *Тематичні парки різних історичних епох* – де історія використовується як фон для розваг, з освітнім елементом, але без глибокого наукового підґрунтя.

- *Наукові центри, де експеримент є основною функцією*. Результатом є реконструкції конкретного об'єкта – постають унікальні будівлі, зведені за стародавніми технологіями тощо. В цьому випадку а експеримент є суттю проекту, а туризм – засобом його фінансування.

Звісно, ця типологія умовна: є чимало центрів «живої історії», які поєднують риси декількох типів, або з часом еволюціонують і зміщуються по цьому «спектру». Наприклад, Lejre і Butser були відкриті як наукові центри, а нині значною мірою виконують роль популярних туристичних аттракцій, не втрачаючи при цьому наукової складової. Натомість деякі комерційні парки з часом запроваджують дослідницькі програми або співпрацюють із науковцями, щоби підвищити свій престиж і освітню цінність. В цілому, загальною тенденцією є зміщення типів об'єктів: успішний центр живої історії прагне бути і цікавим для публіки, і корисним для науки та освіти.

Між глибиною експериментальних досліджень та популярністю серед туристів існує певна взаємодія. В теорії ці аспекти взаємно підсилюють один одного: успішний експеримент може бути «родзинкою» для відвідувачів, а великий потік туристів – ресурсом для нових досліджень. Але реальні приклади демонструють різні варіанти такого поєднання.

Наукове ядро проекту визначає його цілі: одні центри «живої історії» створені для здійснення експериментів, а туризм для них є лише побічним явищем (Camprus Galli в Німеччині), інші – створені для публіки, а експерименти проводяться епізодично (музеї типу Archeon). Рівень науковості залежить від того, чи є професійні науковці у штаті співробітників. За даними досліджень, близько 90% археопарків мали в штаті археолога принаймні на етапі проектування, і близько 70% – у штаті чи в якості консультанта у подальшому [16]. Там, де археологічний супровід слабшає, виникає ризик відхилення від наукової достовірності в бік «шоу». Проблема «довільних інтерпретацій» зазначалася неодноразово: якщо персонал починає вигадувати легенди чи подавати неперевірені дані, автентич-

Таблиця 1

Table 1

Порівняльна характеристика центрів “живої історії” у світі
Comparative characteristics of “living history” centers in the world

Об'єкт / Site	Країна / Country	Ступінь експериментальної археології / Level of Experimental Archaeology	Роль «живої історії» / Role of «Living History»	Будівництво об'єкта / Construction Status	Роль туриста / Role of Visitor	Комерційна орієнтація / Commercial Orientation	Кількість відвідувачів на рік / Annual Visitors
Skansen	Швеція / Sweden	Низька / Low	Середня / Medium	Завершено / Completed	Спостерігач / Observer	Висока / High	1,4 млн (2024 р.) / 1.4 mln (2024)
Colonial Williamsburg	США / USA	Низька / Low	Висока / High	Завершено / Completed	Спостерігач + учасник / Observer + Participant	Дуже висока / Very High	500 тис (2019 р.) / 500k (2019)
Foteviken Viking Reserve	Швеція / Sweden	Низька-середня / Low-Medium	Дуже висока / Very High	Завершено / Completed	Учасник / Participant	Середня / Medium	70 тис / 70k
Archeon	Нідерланди / Netherlands	Середня / Medium	Середня / Medium	Завершено / Completed	Учасник / Participant	Висока / High	300 тис / 300k
Eindhoven Museum	Нідерланди / Netherlands	Середня / Medium	Середня / Medium	Завершено / Completed	Учасник / Participant	Середня / Medium	60 тис / 60k
Butser Ancient Farm	Велика Британія / UK	Висока / High	Середня / Medium	Частково завершено / Partially Completed	Спостерігач + учасник / Observer + Participant	Середня / Medium	70 тис / 70k
Sagnlandet Lejre	Данія / Denmark	Висока / High	Висока / High	Завершено / Completed	Активний учасник / Active Participant	Висока / High	55 тис / 55k
Middelaldercentret	Данія / Denmark	Середня / Medium	Висока / High	Завершено / Completed	Активний учасник / Active Participant	Висока / High	50 тис / 50k
Campus Galli	Німеччина / Germany	Дуже висока / Very High	Середня / Medium	У процесі / In Progress	Спостерігач / Observer	Середня / Medium	80 тис / 80k
Guédelon	Франція / France	Дуже висока / Very High	Середня / Medium	У процесі / In Progress	Спостерігач процесу / Process Observer	Висока / High	300 тис (2022 р.) / 300k (2022)

Складено автором за джерелом: [7; 9; 10; 14; 15; 17; 21; 22; 23]

Compiled by the authors based on the source: [7; 9; 10; 14; 15; 17; 21; 22; 23]

ність страждає. Опитування туристів підтверджують: відвідувачі очікують, що їм покажуть саме те, як було, і готові залишити об'єкт, якщо відчують фальш [16]. Таким чином, високий рівень науковості – це конкурентна перевага, а не перешкода для розвитку туризму.

З іншого боку, надмірний акцент на експерименті може ускладнювати сприйняття об'єкту відвідувачами. Якщо на локації всі зайняті серйозним дослідним процесом і немає тих, хто готовий провести екскурсію чи щось пояснити, публіка може розчаруватися. Важливо, щоб результати експериментів демонструвалися туристам. Наприклад, якщо на об'єкті проводиться довготривале дослідження (старіння дахів у Butser, де будівлі навмисно не підтримують штучно, а дають їм старіти природно), слід пояснювати відвідувачам зміст цього експерименту [11].

Ще один аспект – зміни методів експериментальної археології під впливом туризму. Багато експериментів проводяться прямо на очах у туристів,

що накладає обмеження (питання безпеки, спрощення пояснень для непідготовленої аудиторії), але це також відкриває нові можливості та породжує нові форми взаємодії з публікою. Наприклад, у центрі Lejre (Данія) регулярно влаштовують публічні експерименти: випалюють кераміку в ямах, плавлять залізо в печах – заради наукової гіпотези і водночас це є приваблива туристична атракція [19]. Інтерактивність стає частиною наукового процесу: відвідувачі можуть брати участь у простих дослідах (наприклад, допомагати місити глину чи молотити зерно). Такі дії все одно дають корисні дані і популяризують науку.

Практики експериментальної археології за наявності туристів адаптуються та спрощуються, але у деяких випадках саме завдяки масовому залученню публіки вдається реалізувати масштабні проекти, що були б неможливі суто на академічній основі. Наприклад, будівництво масштабних об'єктів за іс-

торичними технологіями – це форма експериментальної археології, яка фінансується туристичними квитками. До цього типу належать такі проєкти, як замок Геделон (Guédelon) у Франції (будова середньовічного замку з нуля) чи Campus Galli у Німеччині (відтворення монастиря IX ст.). Тут експеримент – довготривалий і дорогий – можливий лише тому, що сотні тисяч людей готові платити, аби подивитися на цей процес [15]. Фактично, туристи виступають спонсорами науки. Водночас ці проєкти налаштовують на пошук компромісів: наприклад, на Campus Galli працюють професійні ремісники за зарплату, через що витрати високі, і проєкт поки що не самоокупний – потребує близько 150 тис. відвідувачів на рік для беззбитковості, а має лише близько 80 тис. (станом на 2018 р.) [12]. З іншого боку, замок Геделон досягнув балансу: почавши з грантів і приватних коштів, згодом, набравши популярності (300 тис. відвідувачів на рік), він повністю покриває витрати за рахунок туризму [15]. Таким чином, зв'язок між експериментом і туризмом стає взаємовигідним: унікальний експеримент привертає увагу туристів, а потік туристів у свою чергу підтримує проведення експериментів.

Важливим фактором є формат участі туристів в експериментах. Чим вища ступінь залучення відвідувачів, тим складніше контролювати чистоту експерименту, але тим сильніший освітній ефект. Деякі проєкти вирішують це розділенням активностей: наприклад, у Butser є суто наукові експерименти (агротестування стародавніх сортів зерна на окремих ділянках) – туристи можуть дивитися, але не втручатися, тоді як є «пробні зони» для відвідувачів (де можна власноруч намолоти зерно чи постріляти з лука). Таким чином, наукові дані не спотворюються туристами, але й їхній інтерес задовольняється.

В цілому, наукові експерименти і туристична складова доповнюють одна одну за умови належного менеджменту. Як зазначає К. Форрест, центри «живої історії» застосовують експерименти «для освіти і туризму з метою отримання доходу», і хоча це накладає певні спрощення, історичні реконструкції все одно базуються на археологічних даних [11]. Тобто, наука створює основу, а туризм – форму подачі матеріалу.

Як уже зазначалося, дослідники довели, що відвідувачі «живих» історичних музеїв дедалі більше хочуть не просто дивитися, але й робити щось самим, зіграти певну «історичну роль». Це відповідає концепції «інтерактивного музею», де людина є співтворцем свого досвіду.

Досвід Colonial Williamsburg, Colonial Jamestown, а також багатьох європейських об'єктів (Middelaldercentret) підтверджує: формат «живої інтерпретації» разом з шоу надзвичайно захоплює публіку. Опитування в історичних парках засвідчують, що інтерактивні програми отримують найви-

щі оцінки задоволеності туристів, особливо це стосується сімей з дітьми [16].

Водночас є чимало відвідувачів, які шукають спокійного споглядання. Для цієї групи важливіше отримати багато інформації, побачити оригінальні експонати, прочитати пояснення. Такі люди цінують, коли на локації є екскурсоводи, які готові відповісти на запитання, є інформаційні стенди тощо. Дослідження Paardekooper (2012) підтвердило, що якість підготовки гідів напряму корелює із задоволеністю туристів [16]. Тому навіть там, де є яскраві шоу, наявність кваліфікованого персоналу для тих, хто хоче поглибити свої знання, є дуже важливою (наприклад, у Lejre працівники охоче розкажуть про досліди із землеробством чи виплавою заліза, коли бачать зацікавленого відвідувача).

Деякі туристи прагнуть ще більшої залученості – бажають стати учасником дійства на тривалий час. Для них низка центрів «живої історії» пропонують формати «стань на день/тиждень жителем минулого». Так, у Sagnlandet Lejre існує програма, де родина може прожити тиждень в залізному віці: їм видають костюми, дають житло і певні щоденні завдання по господарству. Це вже ближче до рольового занурення, і це теж є частиною роботи музейного центру. Інший приклад – волонтерські табори при археопарках, де охочі допомагають у реконструкціях (копають рови, будують стіни тощо) і паралельно навчаються ремеслам. Таке існує при Геделоні, Campus Galli, та й при багатьох менших музеях у багатьох країнах. Цільова аудиторія цих програм – в першу чергу молодь або студенти.

Отже, можна виділити декілька рівнів залученості туриста:

- *Пасивний спостерігач*: ходить по території, читає таблички, дивиться демонстрації, але не бере активної участі. Така модель все ще працює, але вже не є домінуючою – сучасні музеї прагнуть дати щось «відчути руками».

- *Активний глядач/співеучасник*: залучений до інтерактивних сценаріїв чи майстер-класів. Наприклад, він може спробувати стріляти з лука, помолоти зерно, кувати цвях під наглядом коваля. Це найбільш масовий нині формат. Більшість туристів надають перевагу саме такому формату – щоб було видовишно, і можна зробити щось самому.

- *Глибоке занурення*: турист прагне сам стати «людиною минулого» на деякий час. Цей сегмент менший за кількістю. Для нього створюються спеціальні програми, практикується волонтерство в археопарках тощо. Учасники фактично стають частиною «живої історії».

Діяльність туристичних об'єктів «живої історії» залежить від поєднання різних джерел доходів та різних організаційних форм. Наприклад, повністю самоокупних об'єктів небагато – більшість має змі-

шану модель фінансування [16]. Отже, розглянемо основні моделі.

Державні або муніципальні проекти з бюджетним фінансуванням. Частина археопарків інтегрована в структури національних або регіональних музеїв та отримують регулярну дотацію. Наприклад, скансени у Скандинавії часто мають державну підтримку [10]. Це дозволяє центру «живої історії» зосередитися на науково-освітніх цілях. З іншого боку, це зазвичай означає певну обмеженість коштів та бюрократичні формальності, можливі складнощі із впровадженням комерційних ініціатив тощо. В цілому, можна сказати, що ця фінансова модель менш незалежна, але більш стабільна у порівнянні з іншими.

Некомерційні організації. Багато відомих центрів «живої історії» функціонують завдяки спеціально створеними фондами. Так, Colonial Williamsburg управляється приватним фондом Рокфеллера (некомерційним), замок Геделон – приватною компанією, акції якої належать засновникам проекту, Campus Galli – громадською організацією за участю також місцевої влади. Ця модель дозволяє активно залучати різні джерела фінансування: спонсорські кошти, гранти, пожертви, прибуток від продажу квитків та сувенірів тощо [15]. Така фінансова модель гнучкіша в управлінні – можна швидко змінювати стратегію, запускати маркетингові кампанії, але вона більш вразлива до ринкових ризиків. Отже, її економічна ефективність залежить від вміння поєднати доходи від туризму з дотаціями та грантами.

Приватні комерційні підприємства. Деякі історичні парки працюють фактично як бізнес. Наприклад, французький парк Puu du Fou – це прибутковий розважальний парк на історичну тематику. Або, наприклад, невеликі «парки вікінгів» у Скандинавії, створені підприємцями для туристів (з наголосом на сувенірах, кафе зі «старовинною» їжею, шоу-програмами тощо). Ефективність комерційних проектів вимірюється прибутком, тож вони схильні спрощувати контент заради масовості. Їх тривале виживання можливе лише у популярних туристичних регіонах або при значних інвестиціях у маркетинг. Загалом, чисто комерційна модель в галузі «живої історії» – рідкість, бо високі витрати на автентичність зрідка окупаються повністю [16].

Таким чином, суто розважальні історичні парки можуть приносити прибутки, але їхній науковий внесок мінімальний; у той час як наукові майданчики (як Центр експериментальної археології університету в Дубліні чи подібні) взагалі не націлені на заробіток. Між цими двома крайнощами знаходиться більшість існуючих центрів «живої історії»: вони намагаються заробляти максимально, покривають частину витрат власними доходами, але потребують допомоги. Проте цю інвестицію виправдовують: як було підраховано, у галузі музеїв просто неба інвестиції держави окупаються позитивним

ефектом для суспільства [16]. Отже, ключ до багаторічної стійкості таких об'єктів – партисипація з владою, бізнес-планування та маркетинг, а також створення власної унікальності, що приваблює туристів.

Вплив проектів «живої історії» виходить далеко за межі власне археології чи туризму. Вони часто є гордістю регіонів і точкою економічного зростання. Наприклад, у проекті Campus Galli влада міста Мескірх підтримала будівництво монастиря саме з точки зору розвитку туризму: за перші п'ять років потік зріс від 35 тис. до більше 80 тис. туристів, що пожвавило місцеву економіку [12]. Місцевість навколо замку тепер теж процвітає: відкрилися готелі, ресторани, місцеві виробники отримали нових клієнтів (медовари, гончарі тощо). Окрім економіки, є й соціальний вимір: мешканці навколишніх сіл залучаються волонтерами, або, принаймні, відвідують об'єкт у дні відкритих дверей безкоштовно, пишуться ним.

Практично всі такі проекти засновані на співпраці з освітніми закладами. Інтерактивні уроки історії «в полі» збагачують шкільну програму. Діти, які побували хоча б день у стародавньому селі, краще розуміють матеріал і зацікавлюються історією. У багатьох країнах візит до археопарку є частиною шкільної програми. Для дорослих відвідувачів теж проводяться майстер-класи – вивчення традиційних ремесел (ковальство, ткацтво, середньовічна кулінарія тощо). Таким чином, «живі музеї» виступають як неформальні освітні центри, які популяризують історію та культуру.

Відтворюючи матеріальну культуру минулого, такі проекти сприяють збереженню традицій. Наприклад, в процесі здійснення експериментів можуть відроджуватися забуті технології: виплавка заліза, вирубка човнів-довбанок, старовинні агротехніки тощо. В Екеторпі чи Фотевікені (Швеція) фестивалі збирають реконструкторів з усієї Європи і фактично формують міжнародну спільноту пам'яті про вікінгів. В Ірландії створення Craggaunowen (бронзового і ранньосередньовічного парку) підкреслює кельтське минуле, що важливо для ірландської культури. Тобто, «живі музеї» можуть стати популяризаторами національної або регіональної історичної та культурної пам'яті.

Деякі центри беруть участь у соціальній адаптації різних груп населення. Наприклад, Middelaldercentret (Данія) приймає безробітних на стажування, даючи їм необхідні навички [14]. В археопарках Європи практикують інклюзивні програми – спеціальні дні для людей з інвалідністю (коли можна тактильно ознайомитись з експонатами, постріляти з лука під наглядом тощо). «Живе» середовище минулого виявляється терапевтичним: відвідувачі відзначають, що відпочивають морально, займаючись простими традиційними справами.

Разом з тим, під час роботи центрів «живої історії» виникає низка етичних та культурних проблем, що породжують дискусії, наприклад, щодо співвідношення автентичності та атрактивності, і які компроміси при цьому допустимі (наприклад, прихована сучасна мотузка для безпеки акторів, або невидимі сучасні металоконструкції в будинку для його стійкості). Більшість експертів стверджують, що приховані технічні компроміси припустимі заради безпеки, але не мають бути видимими. Наприклад, у *Campanus Galli* працівники носять сучасні захисні чеврики, які приховані під одягом [12].

Ще одна дискусія стосується інтерпретації різних «чутливих» тем (рабство, колоніалізм, міжетнічні конфлікти тощо). Наприклад, *Colonial Williamsburg* (США) пройшов крізь критику за романтизований образ минулого без згадки про рабів, і згодом запровадив відповідні програми. У *Lejre* (Європа) свого часу інсценували обряд «топлення жертви в болоті» (звичай залізної доби) як театралізовану подію, і це отримало неоднозначні оцінки [11]. Цей приклад, на нашу думку, є достатнім для того, щоби поставити запитання: наскільки далеко можна заходити у відтворенні минулого, щоби не порушити сучасних моральних норм? Здебільшого організатори намагаються не демонструвати жорстокість (чи аморальність з точки зору сучасності) давніх практик, а лише пояснювати їх на словах. Це стосується і використання тварин, тому що живі музеї тримають худобу для автентики, але добре ставляться до неї, щоби не мати конфліктів із зоозахисниками.

Деякі критики (напр. Р. Г'юїсон) вважають, що «жива історія» перетворює історію на товар, спрощує і «продає» її туристам, що призводить як мінімум до спрощеного розуміння минулого. Тобто, люди сприймають театралізовані образи як саме минуле. Цю проблему добре розуміють організатори центрів «живої історії» та намагаються її вирішити якісним інформуванням (через буклети, стенди, розмови з гідами тощо) [10].

Таким чином, соціальні та культурні ефекти від діяльності об'єктів «живої історії», як правило, позитивні: економічне пожвавлення, сприяння освітній діяльності, збереження та популяризація традицій тощо. Втім, є і певні проблеми та виклики, які усвідомлюються та обговорюються всередині спільноти організаторів «живої історії».

Тепер розглянемо ситуацію в Україні: які центри «живої історії» вже існують і наскільки вони відповідають міжнародним моделям. Слід визнати, що в Україні це явище? лише зароджується, хоча окремі його елементи виникли досить давно. Великі постійні археологічні парки чи центри «живої історії» у нас поки відсутні у тому вигляді, як це ми бачимо у Західній Європі або США. Проте є низка структур, які можна розглядати як своєрідні ана-

логи. Зокрема, Україна має декілька відомих етнографічних музеїв просто неба – у Києві (Пирогово), Львові (Шевченківський гай), Ужгороді, Переяславі та ін. Вони фокусуються на народній архітектурі та побуті XIX–XX ст. Частково там проводяться демонстрації ремесел, фестивалі народної культури тощо.

У Запоріжжі на острові Хортиця створено реконструкцію козацької Січі – дерев'яна фортеця з куренями. Це об'єкт туризму і патріотичного виховання, але це скоріше музейна реконструкція, ніж результат наукового експерименту.

Яскравий приклад – «Парк Київська Русь» поблизу Києва (с. Копачів). Це приватний розважально-історичний комплекс: відтворено частину дерев'яного дитинця давнього Києва (стіни, брами, княжі хорони), до війни на його території регулярно проходили фестивалі, лицарські турніри, концерти. За концепцією він знаходиться ближче до тематичного парку через розважальний ухил та шоу, але з певною претензією на історичність (костюми, давньослов'янська мова на заходах тощо). Втім, наукової складової тут майже немає.

Один із небагатьох прикладів «живого музею» на базі заповідника – «Давній Пліснеськ» (Львівщина): археологічний комплекс городища IX–XIII ст., де ентузіасти історичної реконструкції проводять заходи просто неба, відтворюють елементи поселення. Там діє науково-дослідний підрозділ і одночасно організують для туристів фестивалі реконструкторів. Поки що це епізодичні акції, але у перспективі, можливо, буде створено постійний археопарк.

В цілому, українські реалії такі, що поки немає постійно діючого комплексу «живої історії» з експериментальним ухилом, який би можна було навести як приклад. Однак, зазначимо, що до війни був досить розвинений рух історичної реконструкції: клуби, фестивалі (наприклад, «Ту Стань!» – фестиваль середньовічної культури на Львівщині, фестивалі доби Київської Русі у Києві та Чернігові тощо). Вони збирали тисячі туристів, хоча це і приклад «живої історії», але, звісно, інший формат – фестивалів (детальніше читайте тут [3]).

Фінансово українські проекти тримаються на ентузіазмі та мінімальних бюджетах. Чимало робиться власноруч реконструкторами за власний кошт. Держава приділяє недостатньо уваги цьому напрямку, але ситуація може змінитися, бо є розуміння, що культурний туризм має перспективи. Ідеальним варіантом було б створення в Україні Центру експериментальної археології із постійною базою (Київ або Чернігів, Хортиця, Тустань та ін.). Поки що ця ідея перебуває на стадії обговорень. Але ентузіасти (В. Чабанюк з с. Легедзине, чи клуб «Chorna Galych» зі Львівщини вже роблять подібне на свій лад). Можна прогнозувати, що після війни інтерес до своєї історії лише посилиться, а також з'явиться запит на нові культурно-патріотичні по-

дії (в тому числі, можливо, історичні реконструкції військового побуту різних епох).

Висновки. Проведене дослідження дозволило систематизувати типологію туристичних центрів «живої історії» та співставити міжнародний досвід з українськими реаліями. У світі існує широкий спектр підходів до «оживлення» історії – від музеїв просто неба, які роблять акцент на освітній складовій, до масштабних експериментальних майданчиків, де на першому місці є наукова робота. Всі вони поєднують елементи освіти, презентації, експерименту, комерції та дозвілля.

Попри боювання, науковий експеримент та туризм можуть успішно співіснувати, взаємно підсилюючи одне одного. Багато експериментальних проєктів змогли відбутися саме завдяки фінансовій підтримці відвідувачів. Натомість залучення туристів вимагає від організаторів забезпечення креативної комунікації та пояснення наукових цілей. Досвід засвідчує, що туристи цінують автентичність та справжність експерименту – це те, що відрізняє «живу історію» від «атракціону» або «шоу». Отже, високий рівень науковості підвищує конкурентоспроможність туристичного продукту.

Сучасні туристи шукають активних форм взаємодії – майстер-класи, рольові ігри тощо. «Жива історія» задовольняє цей запит, даючи унікальний емоційний досвід. Водночас, турист, який «прожив» фрагмент історії, стає носієм певної культурної пам'яті. Звісно, при цьому викликом для організаторів є уникнення спрощених чи романтизованих образів.

В Україні поки немає повноцінного центру «живої історії» чи експериментального археопарку, але є певний досвід, є напрацювання і зацікавленість з боку суспільства. Існуючі історико-культурні заповідники та окремі ініціативи реконструкторів у післявоєнний період можуть стати основою для створення перших подібних об'єктів. Відповідно, вже тепер слід проаналізувати міжнародний досвід, врахувати як позитивні моменти (ефективні моделі інтеграції науки і туризму), так і негативні (брак фінансування, втрата інтересу з боку туристів тощо). Партнерство з європейськими мережами (EXARC, культурні маршрути) може значно прискорити цей процес.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Гапоненко, Г.І. (2021). Пріоритетні напрями забезпечення сталого розвитку туризму України в умовах пандемії. *Бізнес Інформ.*, (5), 227–235. <https://doi.org/10.32983/2222-4459-2021-5-227-235>
2. Іванюк, П. (2025). Жива історія у контексті сталого туризму та збереження культурної спадщини. *Економіка та суспільство*, (75). DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2025-75-79>
3. Посохов, І.С. (2025). Історичні реконструкції як складова подієвого туризму: від фестивальних майданчиків до віртуального світу. *Вісник Харківського національного університету імені В. Н. Каразіна. Серія: Міжнародні відносини. Економіка. Країнознавство. Туризм*, (21), 230-241. <https://doi.org/10.26565/2310-9513-2025-21-24>
4. Соловій, І.П. (2023). Сталій туризм: сучасний стан та перспективи розвитку в Україні. *Економіка та суспільство*, (50). DOI: <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-50-79>
5. Agnew, V., Tomann, J., & Stach, S. (Eds.). (2022). *Reenactment Case Studies: Global Perspectives on Experiential History* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429445668>
6. Ambry Linhein Muller, K. (2013). *Crafting the past: Theory and practice of museums. The EXARC Journal*, 1. URL: https://exarc.net/sites/default/files/2025-10/Crafting%20the%20Past_%20Theory%20and%20Practice%20of%20Museums%20-%20The%20EXARC%20Journal.pdf
7. Archaeological open-air museum. (n.d.). In *Wikipedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Archaeological_open-air_museum (дата звернення: 10.12.2025).
8. Council of Europe. (n.d.). *Lejre - Lands of legends*. Cultural Routes of the Council of Europe. URL: <https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/-/lejre-lands-of-legends> (дата звернення: 10.12.2025).
9. Creighton, T. (2022). Butser Ancient Farm at 50: celebrating half a century of experimental archaeology. *Current Archaeology*, 389. URL: <https://the-past.com/feature/butser-ancient-farm-at-50-celebrating-half-a-century-of-experimental-archaeology/>
10. EXARC. (n.d.). *Eketorp SE*. EXARC Member Venues. URL: <https://dev.exarc.net/members/venues/eketorp-se> (дата звернення: 10.12.2025).
11. Forrest, C. (2008). Linking experimental archaeology and living history in the heritage industry. *euroREA*, 5. URL: https://exarc.net/sites/default/files/EuroREA_5-www-DIS-Forrest-Linking_Experimental_Archaeology.pdf
12. Igunas, K. (2019). The world's weirdest architectural feat involves building a cathedral with ninth-century tools. *Smithsonian Magazine*, May. URL: <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/worlds-weirdest-architectural-feat-building-cathedral-ninth-century-tools-180971909/>
13. Ivantsiv, M. (2023). Conference review: Living history and experimental archaeology, Ukraine, March 2023. *EXARC Journal*, (2). URL: <https://exarc.net/issue-2023-2/mm/conference-ua-march-2023>
14. Middelaldercentret. (n.d.). *Middelaldercentret*. URL: <https://www.middelaldercentret.dk/?lang=en> (дата звернення: 10.12.2025).

15. O'Donnell, B. (2025). How to build a medieval castle. *Archaeology Magazine*, September/October 2025. URL: <https://archaeology.org/issues/september-october-2025/features/how-to-build-a-medieval-castle/>
16. O'Flaherty, R. (2014). Book review: The value of an archaeological open-air museum is in its use by Roeland Paardekooper. *The EXARC Journal*, 1. URL: <https://exarc.net/issue-2014-1/mm/book-review-value-open-air-archaeological-museum-its-use-roeland-paardekooper>
17. Open-air museum. (n.d.). In *Wikipedia*. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Open-air_museum (дата звернення: 10.12.2025).
18. Paardekooper, R. (2009). Archaeological open air museums as time travel centres. *Lund Archaeological Review*, 15–16, 61–69. URL: <https://journals.lub.lu.se/lar/article/view/21791>
19. Sagnlandet Lejre. (n.d.). *Research & development*. URL: <https://sagnlandet.dk/en/blog/category/research-development/> (дата звернення: 10.12.2025).
20. Serjani, E., & Miti, A. (2024). Experimental reconstruction, cultural memory and cultural tourism. In *Innovative Cultural Tourism in European Peripheries* (pp. 225-241). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003422952-14>
21. Słapek, D. (2025). Survival, Archaeotourism and Historical Reenactment. *Global Journal of Tourism Leisure and Hospitality Management*. 2. 1-2. <https://doi.org/10.19080/GJTLH.2025.02.555597>
22. Werczyński, D., & Widawski, K. (2025). Sustainable Archaeological Tourism – A Framework of an Assessment Method for Potential Tourism Use of Hillforts (Gords) in the Lower Silesia Region, Poland. *Sustainability*, 17(16), 7536. <https://doi.org/10.3390/su17167536>
23. Zurné, L. (2025). Historical Re-enactment as Do It Yourself (DIY) Heritage. In: Saloul, I., Baillie, B. (eds) *The Palgrave Encyclopedia of Cultural Heritage and Conflict*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-61493-5_43-1

Стаття надійшла до редакції 17.10.2025

Стаття рекомендована до друку 17.11.2025

Опубліковано 30.11.2025

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>

«LIVING HISTORY» AS A TOURIST PRODUCT: TYPOLOGY OF INTERNATIONAL PRACTICES

The article is devoted to the analysis of the phenomenon of «living history» as a tourist product, which is formed at the intersection of museum work, historical reconstruction, experimental archaeology and cultural tourism. The subject of the study is modern living history centers, represented by open-air museums, living museums, heritage centers and specialized tourist and scientific complexes. The goal of the work is to conceptualize the concept of «living history» in the tourist context and develop a typology of the corresponding centers based on international experience. To achieve the goal, the following tasks have been defined: to analyze the evolution of the concept of «living history» in humanitarian and tourist studies; to distinguish the related concepts of an open-air museum and a «living museum»; to systematize the key models of functioning of «living history» centers; to outline their tourist, scientific and educational potential. The methodological basis of the study is an interdisciplinary approach, methods of comparative analysis, typology. The results of the work consist in the proposed typology of “living history” centers, taking into account the configurations of combining reconstruction, experimental archaeology and the tourist component, as well as in determining the key characteristics of “living history” as a form of interpretation of cultural heritage. It is proved that in modern conditions “living history” is transformed from museum practice into an independent direction of tourist activity. The conclusions confirm the expediency of considering “living history” as a promising tool for the development of cultural tourism, as well as the relevance of further research into foreign experience and options for its possible adaptation in the Ukrainian context.

Keywords: “living history”, historical reenactment, tourism, open-air museum, “living museum”, ecomuseum, experimental archaeology, cultural tourism, cultural heritage.

REFERENCES

1. Haponenko, H.I. (2021). Priorityetni napryamy zabezpechennya staloho rozvytku turyzmu Ukrainy v umovakh pandemiyi [Priority areas for ensuring sustainable tourism development in Ukraine in the context of a pandemic]. *Biznes Inform* [Business Inform], (5), 227–235. <https://doi.org/10.32983/2222-4459-2021-5-227-235> (in Ukrainian)
2. Ivanyuk, P. (2025). Zhyva istoriya u konteksti staloho turyzmu ta zberezhennya kul'turnoyi spadshchyny [Living history in the context of sustainable tourism and preservation of cultural heritage]. *Ekonomika ta suspil'stvo* [Economy and society], (75). <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2025-75-79> (in Ukrainian)
3. Posokhov, I.S. (2025). Istorychni rekonstruktsiyi yak skladova podiyevoho turyzmu: vid festyval'nykh maydanchykyv do

virtual'noho svitu [Historical reenactments as a component of event tourism: from festival venues to the virtual world]. *Visnyk Kharkivs'koho natsional'noho universytetu imeni V. N. Karazina. Seriya: Mizhnarodni vidnosyny. Ekonomika. Krayinoznavstvo. Turyzm* [Bulletin of the V. N. Karazin Kharkiv National University. Series: International Relations. Economics. Local History. Tourism], (21), 230-241. <https://doi.org/10.26565/2310-9513-2025-21-24> (in Ukrainian)

4. Solovy, I.P. (2023). Stalyy turyzm: suchasnyy stan ta perspektyvy rozvytku v Ukrayini [Sustainable tourism: current state and development prospects in Ukraine]. *Ekonomika ta suspil'stvo* [Economy and Society], (50). <https://doi.org/10.32782/2524-0072/2023-50-79> (in Ukrainian)

5. Agnew, V., Tomann, J., & Stach, S. (Eds.). (2022). *Reenactment Case Studies: Global Perspectives on Experiential History* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429445668>

6. Ambry Linhein Muller, K. (2013). *Crafting the past: Theory and practice of museums. The EXARC Journal*, 1. Available at: https://exarc.net/sites/default/files/2025-10/Crafting%20the%20Past_%20Theory%20and%20Practice%20of%20Museums%20_%20The%20EXARC%20Journal.pdf

7. Archaeological open-air museum. (n.d.). In *Wikipedia*. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/Archaeological_open-air_museum (Retrieved December 10, 2025).

8. Council of Europe. (n.d.). *Lejre - Lands of legends*. Cultural Routes of the Council of Europe. Available at: <https://www.coe.int/en/web/cultural-routes/-/lejre-lands-of-legends-> (Retrieved December 10, 2025).

9. Creighton, T. (2022). Butser Ancient Farm at 50: celebrating half a century of experimental archaeology. *Current Archaeology*, 389. Available at: <https://the-past.com/feature/butser-ancient-farm-at-50-celebrating-half-a-century-of-experimental-archaeology/>

10. EXARC. (n.d.). *Eketorp SE*. EXARC Member Venues. Available at: <https://dev.exarc.net/members/venues/eketorp-se> (Retrieved December 10, 2025).

11. Forrest, C. (2008). Linking experimental archaeology and living history in the heritage industry. *euroREA*, 5. Available at: https://exarc.net/sites/default/files/EuroREA_5-www-DIS-Forrest-Linking_Experimental_Archaeology.pdf

12. Ilgunas, K. (2019). The world's weirdest architectural feat involves building a cathedral with ninth-century tools. *Smithsonian Magazine*, May. Available at: <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/worlds-weirdest-architectural-feat-building-cathedral-ninth-century-tools-180971909/>

13. Ivantsiv, M. (2023). Conference review: Living history and experimental archaeology, Ukraine, March 2023. *EXARC Journal*, (2). Available at: <https://exarc.net/issue-2023-2/mm/conference-ua-march-2023>

14. Middelaldercentret. (n.d.). *Middelaldercentret*. Available at: <https://www.middelaldercentret.dk/?lang=en> (Retrieved December 10, 2025).

15. O'Donnell, B. (2025). How to build a medieval castle. *Archaeology Magazine*, September/October 2025. Available at: <https://archaeology.org/issues/september-october-2025/features/how-to-build-a-medieval-castle/>

16. O'Flaherty, R. (2014). Book review: The value of an archaeological open-air museum is in its use by Roeland Paardekooper. *The EXARC Journal*, 1. Available at: <https://exarc.net/issue-2014-1/mm/book-review-value-open-air-archaeological-museum-its-use-roeland-paardekooper>

17. Open-air museum. (n.d.). In *Wikipedia*. Available at: https://en.wikipedia.org/wiki/Open-air_museum (Retrieved December 10, 2025).

18. Paardekooper, R. (2009). Archaeological open air museums as time travel centres. *Lund Archaeological Review*, 15-16, 61-69. Available at: <https://journals.lub.lu.se/lar/article/view/21791>

19. Sagnlandet Lejre. (n.d.). *Research & development*. Available at: <https://sagnlandet.dk/en/blog/category/research-development/> (Retrieved December 10, 2025).

20. Serjani, E., & Miti, A. (2024). Experimental reconstruction, cultural memory and cultural tourism. In *Innovative Cultural Tourism in European Peripheries* (pp. 225-241). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003422952-14>

21. Słapek, D. (2025). Survival, Archaeotourism and Historical Reenactment. *Global Journal of Tourism Leisure and Hospitality Management*. 2. 1-2. <https://doi.org/10.19080/GJTLH.2025.02.555597>

22. Werczyński, D., & Widawski, K. (2025). Sustainable Archaeological Tourism – A Framework of an Assessment Method for Potential Tourism Use of Hillforts (Gords) in the Lower Silesia Region, Poland. *Sustainability*, 17(16), 7536. <https://doi.org/10.3390/su17167536>

23. Zurné, L. (2025). Historical Re-enactment as Do It Yourself (DIY) Heritage. In: Saloul, I., Baillie, B. (eds) *The Palgrave Encyclopedia of Cultural Heritage and Conflict*. Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-61493-5_43-1

The article was received by the editors 17.10.2025

The article is recommended for printing 17.11.2025

Published 30.11.2025