

Міністерство освіти і науки України

Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна

Навчально-науковий інститут «Українська інженерно-педагогічна академія»

Кафедра Краєзнавчо-туристичної роботи, соціальних і гуманітарних наук

До захисту допущено кафедрою краєзнавчо-туристичної роботи, соціальних і гуманітарних наук протокол № 11 від 12.06.2026 р.

В.о. завідувача кафедри  Ірина ЩЕРБИНА

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Здобувача першого бакалаврського рівня вищої освіти

ПОХОВАЛЬНІ ПАМ'ЯТКИ СКІФСЬКОГО ЧАСУ В БАСЕЙНІ РІЧКИ ВОРСКЛА

Спеціальність 032 Історія та археологія

Освітня програма Краєзнавчо-туристична робота

Здобувач  Євген БЕЗ'ЯЗИЧНИЙ

Науковий керівник  Олег ТАВШУНСЬКИЙ

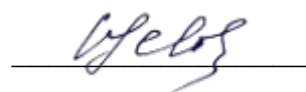
Харків - 2026

Міністерство освіти і науки України
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна
Навчально-науковий інститут «Українська інженерно-педагогічна академія»
Кафедра краєзнавчо-туристичної роботи соціальних і гуманітарних наук

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

В.о. завідувача кафедри

Ірина ЩЕРБИНА



«13» лютого 2026 року

ЗАВДАННЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

Здобувачу першого бакалаврського рівня освіти

Євгену БЕЗ'ЯЗИЧНОМУ

Спеціальність 032 Історія та археологія

Освітня програма Краєзнавчо-туристична робота

1. Тема роботи: **ПОХОВАЛЬНІ ПАМ'ЯТКИ СКІФСЬКОГО ЧАСУ В
БАСЕЙНІ РІЧКИ ВОРСКЛА**

керівник роботи Тавшунський Олег Михайлович, канд. іст. наук, доцент
затверджені наказом по Університету від «15» грудня 2025 року № 4801-
5/4400

2. Строк подання здобувачем роботи: «29» травня 2026 року.

3. Вихідні дані до роботи:

Мета роботи – комплексний аналіз поховальних пам'яток скіфського часу в
басейні річки Ворскла, визначення їх історико-культурного значення та
оцінка можливостей використання у туристичній діяльності.

Об'єкт дослідження – скіфська культура як історико-археологічне явище.

Предмет дослідження – поховальні пам'ятки скіфського часу в басейні річки
Ворскла та їх використання у туристичній діяльності.

4. Перелік питань, які потрібно розробити:

Вступ

Розділ 1. Історико-археологічна характеристика скіфських поховальних
пам'яток

Розділ 2. Основні пам'ятки басейну Ворскли та їх наукове значення

Розділ 3. Використання скіфських пам'яток у туризмі

Висновки

Список використаних джерел та літератури

5. План роботи

№ з/п	Назва етапів роботи	Термін виконання	Позначки керівника
1	Вступ	02.03.2026	
2	Розділ 1. Історико-археологічна характеристика скіфських поховальних пам'яток	23.03.2026	
3	Розділ 2. Основні пам'ятки басейну Ворскли та їх наукове значення	13.04.2026	
4	Розділ 3. Використання скіфських пам'яток у туризмі	04.05.2026	
5	Висновки	20.05.2026	
6	Список використаних джерел та літератури	22.05.2026	
7	Оформлення кваліфікаційної роботи	27.05.2026	

6. Дата видачі завдання: «16» лютого 2026 року

Здобувач вищої освіти



Євген БЕЗ'ЯЗИЧНИЙ

Керівник роботи



Олег ТАВШУНСЬКИЙ

АНОТАЦІЯ

Без'язичний Є. Поховальні пам'ятки скіфського часу в басейні річки Ворскла (бакалаврська робота). – Харків: ХНУ імені В. Н. Каразіна, 2026. – 92 с. (рукопис).

Кваліфікаційна робота бакалавра присвячена комплексному аналізу поховальних пам'яток скіфського часу в басейні річки Ворскла, визначенню їх історико-культурного значення та оцінці можливостей використання у сучасній туристичній діяльності. У роботі досліджено теоретичні підходи до вивчення скіфської культури, проаналізовано основні типи поховальних споруд, а також детально охарактеризовано специфіку поховального обряду та складу інвентарю. Особливу увагу зосереджено на унікальних археологічних комплексах регіону, зокрема Більському городищі та його некрополях.

Визначено поточний стан збереження пам'яток, виявлено ключові проблеми їх охорони в умовах антропогенного, природного та воєнного впливу. На основі SWOT-, PESTLE- та сценарного аналізу обґрунтовано високий туристичний потенціал скіфської спадщини басейну Ворскли. Запропоновано поетапну low-cost модель розвитку туристичного продукту, що базується на принципах гейміфікації, імерсивного та сценарного туризму, а також інтеграції цифрових технологій (мобільних ігор жанру God Simulator, QR-кодів та AR/VR рішень). Проведені економічні розрахунки доводять доцільність та фінансову беззбитковість запропонованого туристичного маршруту.

Ключові слова: скіфська культура, поховальні пам'ятки, кургани, басейн річки Ворскла, Більське городище, культурний туризм, гейміфікація, імерсивний туризм, цифрові технології, SWOT-аналіз.

ANNOTATION

Beziazychnyi Y. Scythian-era burial monuments in the Vorskla River Basin (Bachelor's Thesis). – Kharkiv: V. N. Karazin Kharkiv National University, 2026. – 92 p. (manuscript).

The bachelor's qualification work is devoted to a comprehensive analysis of the burial monuments of the Scythian period in the Vorskla River basin, determining their historical and cultural significance, and assessing the possibilities of their use in modern tourism activities. The work investigates theoretical approaches to the study of Scythian culture, analyzes the main types of burial structures, and describes in detail the specifics of the burial rite and grave goods. Special focus is placed on the unique archaeological complexes of the region, in particular, the Bilsk hillfort and its necropolises.

The current state of preservation of the monuments is determined, and the key problems of their protection under anthropogenic, environmental, and military impacts are identified. Based on SWOT, PESTLE, and scenario analyses, the high tourism potential of the Scythian heritage of the Vorskla basin is substantiated. A phased low-cost model for the development of a tourism product is proposed, based on the principles of gamification, immersive and narrative tourism, as well as the integration of digital technologies (God Simulator mobile games, QR codes, and AR/VR solutions). The conducted economic calculations prove the feasibility and financial break-even capacity of the proposed tourist route.

Keywords: Scythian culture, burial monuments, barrows, Vorskla River basin, Bilsk hillfort, cultural tourism, gamification, immersive tourism, digital technologies, SWOT analysis.

ЗМІСТ

ВСТУП

РОЗДІЛ I. ІСТОРИКО-АРХЕОЛОГІЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА СКІФСЬКИХ ПОХОВАЛЬНИХ ПАМ'ЯТОК

- 1.1. Скіфська культура: загальна характеристика
- 1.2. Типи поховальних пам'яток
- 1.3. Поховальний обряд та інвентар

РОЗДІЛ II. ОСНОВНІ ПАМ'ЯТКИ БАСЕЙНУ ВОРСКЛИ ТА ЇХ НАУКОВЕ ЗНАЧЕННЯ

- 2.1. Найвідоміші археологічні комплекси
- 2.2. Стан збереження та проблеми
- 2.3. Кургани Більського городища

РОЗДІЛ III. ВИКОРИСТАННЯ СКІФСЬКИХ ПАМ'ЯТОК У ТУРИЗМІ

- 3.1. Туристичний потенціал скіфських пам'яток
- 3.2. Форми популяризації скіфських пам'яток
- 3.3. Розробка туристичного маршруту: як зробити курган цікавим туристу, який нічого не знає про скіфів

ВИСНОВКИ

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

ДОДАТКИ

ВСТУП

Сучасний розвиток історії та краєзнавства супроводжується зростанням інтересу до вивчення давніх культур як складових національної та світової культурної спадщини. Особливе місце у цьому контексті займає скіфська культура, яка сформувалася у межах Північного Причорномор'я у VII–III ст. до н. е. та стала важливим етапом розвитку євразійського степового простору.

Серед різноманітних джерел вивчення скіфської культури провідну роль відіграють поховальні пам'ятки, насамперед кургани. Саме вони є найбільш інформативними археологічними об'єктами, що дозволяють реконструювати соціальну структуру, світоглядні уявлення, матеріальну культуру та обрядовість скіфського суспільства. Кургани виступають не лише як місця поховань, а й як сакральні центри, які відображають уявлення цієї спільноти про життя, смерть і загробний світ.

Особливу наукову цінність мають поховальні пам'ятки лісостепової зони України, зокрема басейну річки Ворскла. Цей регіон є унікальним з огляду на поєднання кочових і осілих елементів скіфської культури. Тут простежується взаємодія різних етнокультурних груп, що проявляється у специфіці поховального обряду, типах поховань та складі інвентарю. Водночас значна частина пам'яток цієї території залишається недостатньо дослідженою або потребує переосмислення у світлі сучасних наукових підходів.

Актуальність теми зумовлена необхідністю збереження археологічної спадщини в умовах сучасних викликів. Значна кількість курганів зазнає руйнування внаслідок господарської діяльності, ерозійних процесів та незаконних розкопок. Це підвищує потребу не лише у їх дослідженні, а й у розробці ефективних механізмів охорони та популяризації.

Окремого значення набуває використання скіфських поховальних пам'яток у сфері туризму. У сучасних умовах культурно-пізнавальний туризм є одним із перспективних напрямів розвитку регіонів. Пам'ятки скіфського часу можуть виступати важливими об'єктами туристичного інтересу, проте їхній потенціал використовується недостатньо. Це зумовлює необхідність розробки нових підходів до інтерпретації археологічної спадщини, адаптації її до потреб сучасного туриста та створення інноваційних форм популяризації.

Метою дослідження є комплексний аналіз поховальних пам'яток скіфського часу в басейні річки Ворскла, визначення їх історико-культурного значення та оцінка можливостей використання у туристичній діяльності.

Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити такі завдання:

- охарактеризувати скіфську культуру як історико-археологічне явище;
- проаналізувати основні типи поховальних пам'яток скіфського часу;
- дослідити особливості поховального обряду та інвентарю;
- визначити найважливіші пам'ятки басейну річки Ворскла та їх наукове значення;
- оцінити стан збереження пам'яток та основні проблеми їх охорони;
- дослідити туристичний потенціал скіфських курганів;
- запропонувати сучасні форми популяризації та використання пам'яток у туризмі.

Об'єктом дослідження є скіфська культура як історико-археологічне явище.

Предметом дослідження є поховальні пам'ятки скіфського часу в басейні річки Ворскла та їх використання у туристичній діяльності.

Джерельна та історіографічна база дослідження поховальних пам'яток скіфського часу в басейні річки Ворскла є розгалуженою та охоплює кілька груп праць.

Першу групу становлять писемні джерела та фундаментальні загальні дослідження. Основою для розуміння етногеографії регіону та початкових уявлень про поховальний обряд скіфів є четверта книга «Історій» Геродота («Мельпомена»), де зафіксовано відомості про племена буддинів та гелонів, територія яких традиційно пов'язується з Ворсклинським регіоном. Теоретичне підґрунтя роботи базується на працях Л. Білецького, С. Ольговського та матеріалах «Великої української енциклопедії», що дозволяють визначити загальну хронологію та культурні межі Скіфії.

Другу групу складають спеціалізовані дослідження Більського археологічного комплексу, який є ключовим об'єктом у басейні Ворскли. Вагомий внесок у вивчення некрополів цієї території зробили І. Кулатова та О. Супруненко. Зокрема, їхня монографія «Кургани скіфського часу західної округи Більського городища» є основним джерелом щодо типології поховальних споруд та складу інвентарю. Важливе значення мають щорічні збірники наукових праць («Археологічні дослідження Більського городища» за 2013, 2017 рр. та матеріали конференції «Феномен Більського городища – 2020»), у яких зафіксовано результати останніх польових сезонів, нові дані про структуру курганних могильників та зв'язок між городищами й некрополями Посулля і Ворскли.

Третю групу становить література, присвячена аналізу духовної культури та семантики знахідок. Глибокий аналіз предметів «звіриного стилю», антропоморфних зображень та ритуальних об'єктів представлений у серії праць Ю. Полідовича. Дослідження автором таких пам'яток, як Гайманова чаша, гребінь з Гайманової Могили та ажурні пластинки, дозволяють через порівняльний аналіз реконструювати світогляд населення Ворсклинського регіону та інтерпретувати складну символіку поховального

інвентарю. Окрему увагу соціальному аспекту приділено у роботах Ю. Болтрика, Я. Пилипчука та В. Приймака.

Додатково було опрацьовано праці, що висвітлюють потенціал використання археологічної спадщини в сучасних умовах. Питання популяризації пам'яток скіфської доби та створення на їхній базі туристичних маршрутів (зокрема проєкту «Скіфський шлях») розглядаються у публікаціях В. Рижкова та О. Гайшук. Важливе значення для пам'яткоохоронного аспекту мають статті І. Кулатової та О. Супруненка, присвячені збереженню курганних некрополів Полтавщини як частини національного культурного ландшафту.

Загалом, незважаючи на високий рівень вивченості Більського городища, питання еволюції поховального обряду саме в басейні Ворскли та розробка стратегій його туристичної привабливості потребують подальшого систематичного узагальнення, що і зумовлює вибір теми дипломної роботи.

У роботі використано комплекс загальнонаукових і спеціальних методів, зокрема: аналіз і синтез – для узагальнення наукових підходів; історико-порівняльний метод – для виявлення особливостей регіональних пам'яток; археологічний метод – для інтерпретації матеріалів розкопок; системний підхід – для розгляду скіфської культури як цілісного явища; а також елементи туристичного аналізу – для оцінки потенціалу використання пам'яток.

Наукова новизна дослідження полягає у комплексному підході до аналізу поховальних пам'яток басейну річки Ворскла, поєднанні археологічного та туристичного аспектів, а також у спробі обґрунтування практичних шляхів їх популяризації.

Практичне значення отриманих результатів полягає у можливості використання матеріалів дослідження при розробці туристичних маршрутів, екскурсійних програм, освітніх проєктів, а також у діяльності органів охорони культурної спадщини.

Структура роботи зумовлена метою та завданнями дослідження і складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та літератури та додатків.

РОЗДІЛ I. ІСТОРИКО-АРХЕОЛОГІЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА СКІФСЬКИХ ПОХОВАЛЬНИХ ПАМ'ЯТОК

1.1. Скіфська культура: загальна характеристика

У сучасних дослідженнях скіфська культура розглядається з різних позицій: як археологічна культура, як етнокультурна спільність, а також як складна соціально-економічна система кочових і напівкочових племен раннього залізного віку. У науковій літературі поняття «скіфи» та «скіфська культура» розглядаються як складні й багатогранні категорії, що охоплюють як етнічні, так і культурно-історичні аспекти розвитку давніх суспільств Північного Причорномор'я.

Найбільш узагальнене визначення скіфів подається в енциклопедичних джерелах. Так, відповідно до Енциклопедії історії України [11], скіфи – це загальна назва кочових іраномовних племен, які у VII–III ст. до н. е. населяли степову й лісостепову зони Північного Причорномор'я від Дону до Дунаю. Подібну позицію займає і Велика українська енциклопедія [12], де скіфи трактуються як група іраномовних племен, відома під давньогрецькою назвою народів Східної Європи античної доби. У міжнародній науковій традиції, зокрема в *Britannica Encyclopedia* [13], наголошується на їхньому кочовому способі життя та походженні з Центральної Азії з подальшою міграцією до території сучасної України у VIII–VII ст. до н. е.

Дослідники також підкреслюють етнокультурну неоднорідність скіфів. Зокрема, М. Бандрівський [1] визначає їх як археологічну культурну спільність кочових іраномовних племен, наголошуючи, що скіфська культура є складним етнокультурним явищем, а не єдиною однорідною системою. Цю думку доповнюють сучасні міждисциплінарні дослідження, які, за даними ресурсу «ПраУкраїна» [3], свідчать про незалежне формування західних і східних скіфів на основі спільного етнічного підґрунтя (ямної культури).

Водночас їх об'єднували спільні культурні риси, відомі як «скіфська тріада» – зброя, кінське спорядження та звіриний стиль мистецтва.

Значна частина науковців розглядає скіфів не лише як етнічну, а й як соціально організовану спільноту. Так, Ю. В. Болтрик [4] характеризує скіфське суспільство як таке, що має складну соціальну стратифікацію, а ключовим джерелом його вивчення виступають поховальні пам'ятки – кургани. Подібної думки дотримується і Л. Носова, яка акцентує увагу на обрядовості поховань як основному маркері культури. У свою чергу, Ю. Олійник [7] пов'язує розвиток скіфської культури з формуванням ранніх державних утворень, а Е. Кравченко [6] – із процесами міграції та виникненням великих укріплених центрів.

Важливим є також розгляд скіфської культури в ширшому історичному контексті. Я. Пилипчук [5] підкреслює її значення як складової історичного розвитку Європи та Північного Причорномор'я, тоді як М. В. Середа [8] наголошує на активній ролі скіфів у історичних процесах регіону. Узагальнюючи ці підходи, В. Приймак [10] описує скіфів як «народ-загадку», що залишив помітний слід у джерелах античного світу – від праць Геродота до перських літописів.

Окрему увагу в дослідженнях приділено культурним особливостям скіфів, зокрема мистецтву. За Палієм [9], найяскравішим проявом скіфської художньої традиції є так званий «звіриний стиль», що характеризується динамічними зображеннями реальних і фантастичних тварин у стані руху та боротьби. Цей стиль, притаманний багатьом індоіранським народам, у скіфів досяг найвищого рівня художнього розвитку.

Західні дослідники також розширюють уявлення про скіфську культуру. Зокрема, Б. Канліфф [14] розглядає скіфів як частину ширшого культурного явища кочових племен євразійського степу, об'єднаних спільними рисами матеріальної культури. У дослідженнях The British Museum [15] наголошується на військовій могутності скіфів та їхній традиції поховання еліти у великих курганах із багатими золотими скарбами. Р. Ролле [16]

підкреслює їхню роль як одного з перших кочових народів, що потрапили у поле писемної історії, виступаючи своєрідним мостом між Сходом і Заходом. Водночас А. Мейор [17] звертає увагу на відносну гендерну рівність у скіфському суспільстві, де жінки могли брати участь у військових діях.

Отже, скіфська культура є складним і багатогранним історико-культурним явищем, яке не може бути охарактеризоване однозначно в межах лише одного підходу. Дослідники розглядають її з різних позицій, зокрема як археологічну культуру, етнокультурну спільність, соціально-економічну систему, а також як частину ширшого євразійського культурного простору.

Передусім, більшість науковців сходяться на думці, що скіфи були кочовими або напівкочовими іраномовними племенами, які населяли територію Північного Причорномор'я у VII–III ст. до н. е. Це підтверджується як вітчизняними дослідженнями, так і міжнародними науковими працями. Водночас підкреслюється, що поняття «скіфи» є узагальнюючим і не відображає повністю етнічної однорідності цього населення. Навпаки, скіфська культура формувалася як результат взаємодії різних племен і культурних традицій, що дозволяє говорити про її багатокомпонентний характер.

Важливим висновком є те, що скіфська культура не обмежується лише кочовим способом життя, як це традиційно вважалося раніше. Значна частина дослідників звертає увагу на поєднання кочових і осілих елементів, зокрема існування великих укріплених центрів (городищ), що свідчить про більш складну соціальну організацію.

Особливе місце в характеристиці скіфської культури займають курганні поховання, які виступають одним із основних джерел її вивчення. Більшість дослідників підкреслюють, що саме через аналіз поховального обряду, інвентарю та конструкції курганів можна отримати найповнішу інформацію про соціальну структуру, вірування та матеріальну культуру скіфів. Кургани не лише виконували функцію поховань, але й виступали

своєрідними маркерами статусу, що дозволяє простежити існування соціальної ієрархії.

Не менш важливою характеристикою є матеріальна культура скіфів, яка включає зброю, кінське спорядження, прикраси та кераміку. Особливо виразним елементом є так званий «звіриний стиль», який відображає високий рівень розвитку мистецтва та символічного мислення. Наявність спільних рис у матеріальній культурі дозволяє говорити про існування певної культурної єдності, попри територіальну розпорошеність скіфських племен.

Окремої уваги заслуговує військовий аспект скіфської культури. У багатьох джерелах підкреслюється провідна роль кінноти та військової організації, що було обумовлено кочовим способом життя та необхідністю контролю великих територій. Водночас деякі дослідники зазначають і особливості гендерної ролі у скіфському суспільстві, зокрема участь жінок у військовій діяльності, що свідчить про відносно високий рівень соціальної гнучкості. Хоча з цього питання точаться суперечки, адже переважна більшість дослідників характеризують цю культуру як виключно патріархальну.

Аналіз джерел також показує, що скіфська культура відігравала важливу роль у загальноєвропейських історичних процесах. Вона розглядається як частина ширшого культурного простору євразійського степу та як один із чинників формування культур Північного Причорномор'я. Скіфи активно взаємодіяли з іншими народами, зокрема греками, що сприяло культурному обміну та розвитку торгівлі.

За наявними джерелами у VI ст. до н. е. на території Східної Європи існувало Скіфське царство. На чолі цієї держави перебувало правляче плем'я, яке Геродот називає «царськими скіфами». Самі скіфи позначали свою державу терміном «басілейя», а її окремі частини – «архе». За свідченнями джерел, Скіфія складалася з трьох основних частин, що відповідає традиційному для кочових народів поділу на праве і ліве «крила» та центр [18].

Населення Скіфії було неоднорідним і включало як кочові, так і осілі племена. Найбільш чіткі відомості збереглися про розселення племен на захід від Дніпра. Геродот подає їх опис у напрямку з півдня на північ уздовж річки Гіпаніс (Південний Буг). Поблизу грецької колонії Ольвія проживали калліпіди, яких також називали елліно-скіфами. Північніше від них мешкали алазони. Обидві ці групи, хоча й дотримувалися скіфських традицій, займалися землеробством, вирощуючи зернові культури, а також просо, сочевицю, цибулю та часник. Ще далі на північ проживали скіфи-орачі, які спеціалізувалися на вирощуванні хліба, зокрема для продажу [18].

Слід зазначити, що Геродот, не маючи власного досвіду подорожей територією Скіфії, узагальнено використовував назву «скіфи» щодо різних за способом життя племен. Він об'єднав під цим терміном як кочове населення степу, так і осілі племена лісостепової та лісової зон. Саме тому в його описах з'являються різні категорії – «скіфи-кочовики», «скіфи-землероби» та «скіфи-орачі», хоча археологічні дані свідчать, що частина цих груп могла не належати безпосередньо до скіфського етносу. Ймовірно, деякі міфи, пов'язані з походженням скіфів, зокрема легенда про союз Геракла і Зміє-Діви, могли стосуватися саме осілого населення і бути адаптованими греками на основі місцевих вірувань.

Геродот уявляв Скіфію як територію, що має форму квадрата, кожна сторона якого дорівнює приблизно 20 дням шляху, тобто близько 700 км. Це свідчить про значні розміри держави, яка простягалася не лише вздовж узбережжя Чорного моря – від Дунаю до Дону, – а й углиб материка, до лісових територій [18].

Кордони Скіфії визначалися також через розселення сусідніх народів. На заході вона межувала з агафірсами, які проживали в районі Карпат. На півночі сусідами були неври, андрофаги та меланхлени, яких локалізують у лісовій зоні, зокрема на території Полісся. На сході Скіфія межувала із савроматами. Територія Скіфії на лівобережжі Дунаю простягалася до сучасного Бухареста, тоді як південніше Дунаю розташовувалася Фракія [18].

Дослідник Бандрівський М. зауважує ще на одній характерній рисі, а саме кам'яних стелах що є однією з характерних ознак присутності скіфського населення. Так звані «скіфські баби» разом із постаментами поширені доволі щільно, починаючи з території Південного Побужжя і далі у східному напрямку. Водночас ці пам'ятки майже виключно зосереджені в межах степової зони Українського Причорномор'я [1]. Приклад такого мистецтва поданий у *Додатку А*.

За висновками лінгвістичних досліджень, власне скіфські племена, передусім кочові групи, належали до північно-східної гілки іраномовних народів. Водночас так звані скіфи-орачі, якщо їх пов'язувати з населенням Правобережного Лісостепу, ймовірно, були скіфами лише умовно. Це пояснюється тим, що місцеве населення цієї території мало автохтонне походження і формувалося на основі чорноліської культури, на відміну від власне скіфів, які були прийшлим компонентом [6]. Ці місця розселення представлені на рисунку 1.



Рисунок 1. Місця розселення скіфських племен. Джерело [6]

Згідно з міфологічною традицією, походження скіфських племен пов'язувалося з трьома легендарними прабатьками. Від Арпоксая виводили

авхатів, від Ліпоксая – траспіїв і катіарів, а від Колаксая – паралатів. Окрема територія, відома як Геррос, виконувала функцію своєрідного центру поховань, де знаходилися царські кургани. Крім того, у деяких написах згадуються інші племена, зокрема савдарати та пісаманти. Легенда про Таргітая та його нащадків, за оцінками дослідників, пов'язана з так званою Прадавньою Скіфією – територією, де зосереджувалися сакральні об'єкти та культові місця. Саме тут знаходилися важливі релігійні центри, зокрема Еksamпей (Священні Шляхи), а також інші пам'ятки, пов'язані з міфологічними уявленнями та ритуальною практикою скіфів.

Бандрівський М. зауважує, що на думку ряду дослідників, зокрема Г. Коте та О. Хазанова, так звана борисфенська версія легенди про Таргітая та його нащадків має місцеве походження і сформувалася в середовищі осілого землеробського населення Північного Причорномор'я ще в епоху бронзи. Імовірно, її корені пов'язані з киммерійськими племенами. При цьому у цій версії легенди не простежується впливу пізніших, «прийшлих» етнічних елементів [1].

Ще одне важливе питання стосується імен легендарних царів – Ліпоксая, Арпоксая та Колаксая. Деякі дослідники вважають, що ці імена не мають іранського походження і належать до більш давнього шару місцевого населення, пов'язаного з землеробськими культурами Подніпров'я [1].

Водночас інші науковці, зокрема В. Абаєв, зазначають, що хоча коренева частина цих імен може бути доіранською, їхні закінчення на «-ксай» відповідають давньоіранській традиції і означають «цар» або «володар». Таким чином, Ліпоксай, Арпоксай і Колаксай можуть розглядатися як імена племінних вождів або правителів [1].

Назва «сколоти», якою, за свідченням Геродота, називали себе скіфські племена, також викликає наукові дискусії. Більшість дослідників пов'язує її з ім'ям молодшого з братів – Колаксая. За однією з інтерпретацій, запропонованою Г. Коте та підтриманою іншими вченими, це слово може

мати значення, пов'язане з образом «молодої собаки», що відображає певні уявлення або символіку, притаманну давньому населенню регіону [цит. за 1].

Політична організація Скіфії передбачала існування царської влади, яка, однак, не була абсолютною. Її обмежували рада знаті та збори воїнів.

Поряд із кочовими племенами царських скіфів у складі Скіфії існували й осілі або напівосілі групи, такі як калліпіди, алазони та скіфи-землероби. Вони займалися вирощуванням зернових культур, зокрема пшениці та ячменю, а також інших сільськогосподарських рослин. Це ще раз підтверджує різноманітність господарських форм у межах скіфської культури.

Соціальна організація скіфів будувалася на родинно-родових засадах. Найнижчою ланкою була родина, яка іноді могла налічувати кілька десятків осіб і мати розширений характер. Кілька родин утворювали рід, а кілька родів – плем'я. Племена, у свою чергу, об'єднувалися у більші адміністративно-територіальні одиниці, які входили до складу так званих басілей, що разом формували Велику Скіфію [2].

Скіфське суспільство відзначалося чіткою соціальною диференціацією. Це яскраво простежується за археологічними матеріалами, насамперед за похованнями. Відомі кургани, такі як Чортомлик, Солоха, Мелітопольський чи Краснокутський, свідчать про існування заможної військової верхівки, оскільки в них знайдено багатий інвентар – зброю, прикраси, кінське спорядження. Натомість поховання рядових членів громади значно скромніші, з невеликими насипами та мінімальною кількістю речей.

Для скіфського суспільства було характерним багатоженство, що особливо яскраво проявлялося серед знаті [2]. Жінки у скіфському суспільстві, на відміну від деяких інших кочових народів, не мали рівних прав із чоловіками. Їхня діяльність здебільшого обмежувалася веденням домашнього господарства. Система спорідненості була патрилінійною, тобто родовід вівся по чоловічій лінії, а соціальний статус і майно передавалися у спадок від батька до сина. Це підтверджується як історичними джерелами,

так і генеалогічними переказами, де чітко простежується спадкоємність влади по чоловічій лінії.

Писемні джерела також дозволяють простежити соціальну нерівність у скіфському суспільстві. Окрім заможної знаті, існувала значна кількість бідного населення, яке не мало достатньої кількості худоби для ведення кочового способу життя. Такі люди могли брати участь у військових діях як піхотинці, що підтверджується згадками про їх участь у походах поряд із кіннотою. Бідні скіфи мали обмежені економічні можливості та поступалися у правах заможним скотарям [2].

У соціальній структурі скіфів існували різні категорії залежного населення. Рабами ставали переважно полонені під час воєнних походів, а також особи, які втратили свободу через боргові зобов'язання. Така форма залежності мала характер кабального рабства. Раби виконували допоміжні функції в господарстві – працювали в землеробстві, скотарстві, а також обслуговували побут знаті. Окрім рабів, існувала й проміжна категорія залежних людей – так звані ферапonti, які мали вищий статус і виконували обов'язки слуг, виночерпіїв, конюхів або охоронців.

У господарстві скіфів провідне місце займало тваринництво, серед якого найбільш поширеними були конярство та вівчарство. Продукти з кінського молока активно використовувалися в харчуванні – з нього виготовляли кумис і різні види сирів. Окрім скотарства, скіфи займалися мисливством, зокрема полювали на оленів і зайців, а також розвивали рибальство.

Металургія базувалася на використанні болотної руди, з якої отримували залізо. Як джерела палива застосовували не лише деревину, а й кістки тварин. У лісостепових районах значного розвитку набули ремесла, пов'язані з обробкою кістки та рогу, зокрема виготовлення кінської зброї. Важливе місце займало і ткацтво: одяг шили з овечої вовни та конопляного волокна.

Вже з VIII ст. до н. е. скіфи підтримували активні торговельні зв'язки з грецьким світом. Елліни постачали до Скіфії керамічний посуд та інші вироби, натомість отримуючи сільськогосподарську продукцію. Саме завдяки цьому Боспорське царство стало важливим постачальником зерна для грецьких полісів. У степових і лісостепових районах широко розповсюджувалися грецькі ювелірні вироби, а також імпорتنі товари, зокрема вино, яке скіфи, на відміну від греків, споживали без розбавлення. Попитом користувалися також оливки, ароматичні мазі, а значну частину торгівлі становили раби та продукти скотарства. Рабів зазвичай захоплювали під час військових походів на сусідні народи.

Основу військової сили скіфів становила кіннота, однак бідніші верстви населення могли брати участь у бойових діях як піші воїни. Водночас у джерелах згадуються різні соціальні групи, включаючи вільних громадян, яких греки називали гіппоксотами, а також еллінізовані групи, зокрема калліпідів. Загалом, військова справа була однією з ключових сфер життя скіфів. Найбільш боєздатні загони формувалися в районах Подоння, де воїни брали участь у конфліктах із савроматами та іншими племенами. Захисне спорядження включало лускаті панцирі із заліза, запозичені ще у VII ст. до н. е. з Передньої Азії, а також шоломи та щити. Основною зброєю дальнього бою були лук і стріли, які стали найпоширенішим видом озброєння. Особливістю був так званий скіфський лук, що відзначався ефективністю у бою. Для ближнього бою використовувалися короткі мечі – акінаки, а також списи.

Релігійні уявлення скіфів включали пантеон богів, серед яких головними були Папай – бог неба і грому, та Апі – його жіноче божество. Значну роль відігравала богиня вогню Табіті, а також інші божества, що мали відповідники в грецькій міфології. Бог війни шанувався у символічній формі меч-акинака, або, існує цікава думка, що й крилатого кабана [22]. Зображення крилатого кабана у мистецтві скіфського кола є досить рідкісними і відомі лише за окремими знахідками з царських курганів,

зокрема з Другого Семибратнього кургану в Нижньому Прикубанні та кургану Куль-Оба у Східному Криму, що представлене у *Додатку Б*. У іранській традиції кабан пов'язувався з божеством війни та перемоги – Веретрагну. Навіть у тваринному образі це божество зберігало свою божественну природу, включно зі здатністю пересуватися як по землі, так і в небесному просторі. Саме цим, ймовірно, пояснюється поява крил у зображеннях кабана. У давніх культурах крила часто виступали символом надприродної сили та здатності долати межі між різними рівнями світу, тому їх наявність підкреслювала божественний статус персонажа [22].

З огляду на це можна припустити, що на скіфських прикрасах образ крилатого кабана міг уособлювати саме Веретрагну або близьке до нього божество, яке в скіфській традиції іноді ототожнюють із «скіфським Аресом» [22]. При цьому поряд із фантастичними зображеннями існували й більш реалістичні образи кабана, які широко використовувалися в оздобленні зброї, посуду, одягу та кінської упряжі.

Особливий інтерес викликають синкретичні образи, в яких поєднуються риси різних тварин, наприклад напівкабан-напівлев. Подібні зображення відомі з прикрас, що входили до складу жіночих головних уборів із курганів Товста Могила та Чортомлик. У таких композиціях поєднується цілий комплекс символічних значень: ідеї родючості, жертвності, оновлення життя, а також протиставлення і взаємодія життя і смерті.

Взагалі, скіфське мистецтво відзначається широким використанням зооморфних мотивів. Найчастіше це стилізовані зображення реальних тварин – птахів, хижаків, копитних, риб і навіть комах. Водночас значного поширення набули й образи вигаданих істот, які поєднують у собі риси різних тварин.

Окрему увагу привертають найбільш складні фантастичні образи, що поєднують ознаки одразу кількох груп тварин – ссавців, птахів, плазунів і навіть риб. Такі істоти символічно відображають різні рівні міфологічного світобачення. До них належить і так званий «скіфський дракон», зображення

якого особливо поширюються у пам'ятках Північного Причорномор'я IV ст. до н. е [19].

У скіфському мистецтві цей образ має характерні риси: голова хижого звіра, витягнуте змієподібне тіло, крила та лапи. Типовий скіфський дракон зображується як істота з видовженою мордою, великою пащею із зубами, виразними очима та іноді гребенем уздовж шиї. Його тулуб нагадує зміїний і часто закручений у кільце, а хвіст може завершуватися роздвоєним елементом, подібним до риб'ячого. Додатково зображуються крила та лапи, що створює образ динамічної та складної за будовою істоти [19].

Грифонів зображали у стилі, що відсилає до архаїчних грецьких зразків. Їх показували з відкритим дзьобом, у якому помітний піднятий угору язик. Око передавалось з деталлю, що нагадує сльозницю. Відмінною рисою є велике, дещо незвичне вухо, яке виступає вбік, а також дві виїмки, що тягнуться від нього вздовж шиї та нагадують декоративні пасма, подібні до локонів, характерних для ранніх зображень грифонів відомих з античного мистецтва ще з VII ст. до н. е., зокрема вони трапляються у декоративних елементах бронзових казанів, у розписі кераміки та в пластичних творах того часу [19].

Серед хижих персонажів провідне місце посідають грифон і лев. При цьому грифон зазвичай зображується в парі або з іншим грифоном, або зі левом. Лев, у свою чергу, лише зрідка поєднується з іншим левом (переважно у сценах нападу на коня чи бика), а частіше – з хижакom іншого виду або статі, зокрема з грифоном або пантерою. У деяких випадках лев зображується разом із левицею [26].

Зображення пантер досить рідко трапляються серед предметів, що походять зі скіфських археологічних комплексів. У всіх випадках визначення хижака як пантери або леопарда ґрунтується на характерних ознаках: формі голови з короткою «котячою» мордою та округлими вухами, загальній будові тіла, довгому вигнутому хвості, а також на специфічному орнаменті на тулубі (заглиблення, суцільні кружечки, крапкові візерунки тощо), які,

ймовірно, передають плямисте забарвлення, властиве леопардам [26]. Пантера іноді виступає партнером лева і, як правило, зображується як самець. Водночас існують унікальні композиції, де підкреслюється статевая симетрія, наприклад, у сцені нападу двох грифонів на пантеру. Пантера також може виступати як нападником, так і жертвою сильніших хижаків, що робить її своєрідним центральним елементом таких композицій. Наприклад, відомі випадки зображення вбитої копитної тварини, яка лежить на спині з піднятими догори ногами; у цих сценах нападником виступає саме пантера – або разом із левом, або з іншою пантерою. До цієї ж групи належать зображення пантери, яка тримає в передніх лапах людську голову [26].

Узагальнення таких композицій дозволяє вибудувати своєрідну ієрархію хижих істот у скіфському мистецтві: грифон (дракон) – лев – пантера. Імовірно, кожен із цих образів відповідав певному рівню або сфері міфологічного світобачення та світового дерева [26].

Імовірно, такі зображення відображали ідею жертвопринесення, яке здійснювалося у сакральному центрі, а представлені образи символічно позначали різні рівні світобудови – умовно «земний» (лев) і «хтонічний» (пантера) [26].

Цікавими є сюжети на гаймановій чаші, що представлена у *Додатку В*. На ній чітко простежується система протиставлень між окремими зображеннями. Зокрема, сцени, розташовані під ручками, можна інтерпретувати як символічні пари, що відображають різні етапи життя: молодість і початок – з одного боку, та зрілість або старість як завершальний етап – з іншого. Водночас центральні композиції також побудовані на контрасті: вони протиставляють спокій, гармонію та взаєморозуміння – динаміці, напруженню і конфлікту [21].

Імовірно, зображений у динамічній сцені конфлікт між молодшим і старшим чоловіками має символічний зміст і пов'язаний із проблемою влади. Можна припустити, що за цією сценою стоїть певний епічний сюжет, який не дійшов до нашого часу, але відображає ситуацію зміни правителя: старший

володар з тих чи інших причин втрачає свої позиції, тоді як молодший претендент набуває достатньої сили й авторитету, щоб перебрати владу.

Не виключено, що сам процес передачі влади міг відбуватися без відкритого насильства, що й відображено у стриманій манері зображення на посудині. Подібні уявлення про втрату влади простежуються і в описах Геродота. Зокрема, він згадує обряд, пов'язаний зі священним золотом, яке, за легендою, було дароване богами Колаксаю та його нащадкам [18]. За цим переказом, охорона золота покладалася на правителів, і під час ритуалу вони повинні були пильнувати його просто неба. Якщо ж охоронець засинав, це вважалося ознакою його немочі та передвісником швидкої смерті [21].

Можна припустити, що ритуал мав на меті перевірку фізичної витривалості та здатності володаря виконувати свої функції. Імовірно, під час святкування створювалися умови, які ускладнювали охорону, тим самим перевіряючи силу та уважність правителя [21].

Для молодого царя таке випробування не становило значних труднощів, однак із віком воно ставало дедалі складнішим. У цьому контексті зображення старшого чоловіка на гайманівській посудині можна інтерпретувати як образ правителя, який утратив свої сили й не зміг виконати покладений на нього обов'язок, що, своєю чергою, могло стати підставою для втрати влади [21].

Таким чином, композиції на гайманівській посудині відображають не лише побутові чи міфологічні сюжети, а й глибші уявлення про життєвий цикл, зміну поколінь і механізми передачі влади у скіфському суспільстві [21].

Отже, найбільш виразним проявом матеріальної культури скифів є «звіриний стиль». Його характерна риса – зображення тварин у русі, боротьбі або напруженні, що підкреслює динамічне сприйняття світу. При цьому поряд із реалістичними образами широко використовувалися фантастичні істоти – грифони, дракони, крилаті кабани, що свідчить про глибокий символізм і міфологічне мислення.

Міфологія скіфів тісно перепліталася з їхнім повсякденним життям і матеріальною культурою. Зооморфні образи виконували не лише декоративну функцію, а й відображали уявлення про структуру світу. Зокрема, простежується поділ на різні рівні світобудови – небесний, земний і підземний, які символічно передавалися через образи різних тварин. Наприклад, грифон асоціювався з вищими сферами, лев – із земним світом, а пантера – з підземним або хтонічним рівнем.

Окремі композиції, зокрема сцени боротьби хижаків або зображення жертвоприношень, відображають ідею циклічності життя, протистояння життя і смерті, а також необхідності жертви як умови оновлення світу. Це підтверджується і наявністю образів жертвних тварин, таких як олень, кінь або бик, які мали сакральне значення. Особливе місце займає образ крилатого кабана, який, імовірно, пов'язаний із культом божества війни та перемоги, а також символізує божественну силу.

Загалом матеріальна культура і міфологія скіфів формують єдину систему, в якій предмети побуту, озброєння, прикраси та художні образи виступають не лише як практичні речі, а й як носії сакрального змісту. Це свідчить про те, що скіфське суспільство мало складний світогляд, у якому поєднувалися господарська діяльність, соціальна організація та релігійні уявлення про життя, смерть та складна сакральність та міфологічність процесу влади та її переходу.

1.2. Типи поховальних пам'яток

Основною територією розселення кочових скіфів, або царських скіфів були степи Північного Причорномор'я. Лише у прибережних районах, зокрема в пониззях річок на захід від Дніпра, проживало осіле населення, яке переважно займалося землеробством. У степовій зоні головними археологічними пам'ятками, пов'язаними зі скіфами-кочовиками або царськими скіфами, є курганні поховання.

Кургани раннього скіфського періоду трапляються досить рідко, тоді як пам'ятки IV–III ст. до н. е. представлені значно ширше. Це пояснюється тим, що в ранній період, за повідомленням Геродота, скіфи здійснювали поховання не в місцях своїх кочівель, а у спеціально відведених некрополях, розташованих на віддалених територіях [18]. Існує припущення, що такі поховальні центри могли знаходитися у Лівобережному Лісостепу, хоча не виключено їх існування і в Правобережній частині цього регіону.

Дослідження курганів відіграли ключову роль у становленні скіфознавства як окремого напрямку археології. Відлік систематичного вивчення скіфських пам'яток пов'язують із розкопками Мельгуновського кургану у верхів'ях річки Інгулець, проведеними у 1763 році за ініціативи губернатора Новоросії О. П. Мельгунова. У подальшому було відкрито низку знакових пам'яток, серед яких кургани Куль-Оба, Чортомлик, Солоха та інші, що містили поховання представників скіфської знаті.

У подальшому, вже у XX ст., акценти досліджень змістилися у бік вивчення поховань рядового населення, а також поселень і городищ, які раніше залишалися поза увагою.

Переважна більшість поховань ранньоскіфського часу була здійснена у вже існуючих курганах доби бронзи. Поховання рядових скіфів мають досить простий характер. Окрему категорію становлять могили, в яких супровідний інвентар обмежується лише керамічним посудом. Такі поховання виконувалися у вигляді впускних могил – прямокутних ям, де небіжчик лежав витягнуто, найчастіше головою на захід.

Поряд із тілом зазвичай ставили келих, прикрашений різьбленим орнаментом у вигляді пояса. Подібні поховання нечисленні та виявлені в різних регіонах, зокрема поблизу річки Молочної, у районі Нікополя, поблизу Миколаєва, Одеси та на території сучасного Придністров'я. Усі ці пам'ятки датуються VII – першою половиною VI ст. до н. е. Від поховань пізньої бронзової доби вони відрізняються, передусім, витягнутим положенням тіла та переважанням західної орієнтації.

На відміну від простих поховань, могили знаті вирізняються багатством інвентарю. Так, у курганах поблизу Нікополя було знайдено бронзові декоративні пластини. У деяких випадках фіксуються і кремаційні поховання, хоча у царських скіфів вони трапляються рідко.

Більшість поховань V ст. до н. е., виявлених у степовій зоні Північного Причорномор'я, вирізняються значним багатством інвентарю. Такі комплекси досліджені, зокрема, у Рожнівському, Томаківському, Золотому, Іллічівському курганах, а також у кургані Баби.

У Рожнівському кургані, розташованому на північний захід від Херсона, було відкрито жіноче поховання, яке супроводжувалося цінними речами: намистом із золотих намистин, кількома золотими персями, лунницею та бронзовим дзеркалом із зображенням богині Кібели, виконаним у іонійській традиції. Наявність грецького глечика дозволяє датувати це поховання кінцем VI – початком V ст. до н. е.

Розкопки Гострої Могили поблизу Томаківки, розпочаті І. Є. Забеліним у середині XIX ст., не були завершені, проте вже невдовзі тут було знайдено впускне поховання представника скіфської знаті. Серед знахідок – золота гривна, масивний конічний предмет із золота, акінак із золотим оздобленням у звіриному стилі, а також прикраси з використанням емалі.

У Золотому кургані поблизу Сімферополя, дослідженому М. І. Веселовським, виявлено глибоку вузьку могилу, в якій на залізному щиті лежав кістяк чоловіка. Поховання супроводжувалося багатим інвентарем: золотою гривною, поясом із бронзовими прикрасами, мечем у піхвах із золотим окуттям та сагайдаком, прикрашеним декоративною композицією із зображенням левиці. Обидва ці поховання належать до рубежу VI–V ст. до н. е.

Цікавий тип поховальної споруди було виявлено поблизу Великої Знам'янки. Тут могила мала вигляд дерев'яної гробниці зі стовпвою конструкцією, що дивно, так як відсилає до традицій скифів-орачів та скифів-хліборобів.

У похованні V ст. до н. е. біля Каховки небіжчика було поховано в дерев'яній домовині. Його прикрашала масивна золота гривна з оформленням у вигляді лев'ячих голів. У верхній частині поховання знайдено велику кількість золотих пластинок різних форм і сюжетів, які, ймовірно, були елементами оздоблення поховального покривала.

Для скифів-хліборобів та скифів-орачів характерні зовсім інші поховальні пам'ятки. Вони також насипали кургани, але робили у них великі дерев'яні склепи. Покрівля споруд мала двосхилий характер і спиралася на 19 дубових стовпів, вкопаних у ґрунт. Нижні частини цих стовпів були обкладені щільною масою, подібною до цегли. Шістнадцять із них розміщувалися вздовж стін, тоді як три найбільші підтримували перекриття, розташовуючись поперек склепу [27].

У одній такій поховальній камері було виявлено 14 поховань, більшість із яких здійснено у витягнутому положенні з орієнтацією головою на захід. Окрім цього, зафіксовано також кремаційні поховання, залишки яких містилися у посудинах.

Частина поховань супроводжувалася інвентарем. Біля одного зі скелетів, розташованого в північній частині камери, на ділянці голови, шиї та грудей було знайдено намистини з кістки й глини, а також великі яскраві скляні (пастові) намиста і агатову бусину. Біля правої руки лежав масивний гранітний розтиральник і бронзові шпильки, тоді як ліворуч знаходилися кістки коня [27].

Інше поховання було розміщене поруч, біля ніг першого. Поряд із ним знайдено два бронзові дзеркала із залишками дерев'яної основи, а також наконечник стріли та сильно пошкоджений залізний інструмент, ймовірно молот або сокиру [27].

У третьому похованні виявлено дрібні кістяні намистини, залізний ніж біля пояса та металеві елементи кріплення. Біля ніг знаходилися шматки природних мінералів, зокрема сірки та червоного зернистого миш'яку. У

четвертому похованні, розташованому в південній частині склепу, знайдено глиняні намистини, срібну підвіску та уламок кістяного веретена [27].

У південній частині камери також зафіксовано фрагменти розбитих глиняних посудин тюльпаноподібної форми, прикрашених орнаментом у вигляді наколів і заглиблень. Вони мали значні розміри та виготовлялися з глини з домішками подрібненого каміння. У цих посудинах містилися кальциновані кістки, що свідчить про практику кремації. Тут же знайдено глиняні пласкі вироби, схожі на сковорідки [27].

Крім того, у цій частині склепу виявлено невеликі золоті бляшки із зображенням грифонів, а також фрагменти золотих стрічок. На одній із них збереглися залишки тканини, що дає підстави припускати, що ці елементи використовувалися для оздоблення покривала, яким, ймовірно, накривали посудину з кремаційними рештками.

Окрім основного кургану, було досліджено дві видовжені насипні конструкції, що прилягали до нього. Вони склалися з ущільненого ґрунту з домішками піску. В одній із них зафіксовано залишки шести дубових колод, покладених горизонтально, тоді як інша містила хаотично складені гранітні брили. Також було розкопано окремих насип, розташований на певній відстані від кургану, який складався з чорнозему і не містив жодних знахідок [27].

Курган біля Глевахи був значних розмірів: його висота сягала близько 9 м, а діаметр – приблизно 70 м. Насип формувався у два етапи, про що свідчить наявність прошарку материкової глини між основною масою і додатковою досипкою. Навколо кургану проходив рів глибиною понад метр і шириною близько 3,5 м.

У центрі кургану знаходилася поховальна камера розміром приблизно 8 × 5 м, орієнтована по осі північний захід – південний схід. Вхід до неї здійснювався через довгий коридор-дромос із південно-східного боку. Підлога камери була викладена дерев'яними дошками, які лежали на поперечних колодах.

Стіни камери досягали висоти близько 2,5 м і були обшиті добре обробленими дошками, закріпленими у спеціальних пазах. Усередині виявлено ями від одинадцяти масивних стовпів, які розташовувалися поблизу стін і виконували функцію опори для перекриття. Над камерою знаходилося шатрове дерев'яне перекриття.

Дромос мав довжину понад 6 м і ширину близько 1,8 м, його стінки також були укріплені дошками.

Поховальна камера була заповнена ґрунтом, а на її дні знайдено обвуглені залишки деревини та сліди сильного термічного впливу. Тут же виявлено рештки двох поховань. Кістки одного з них були розкидані, тоді як біля південно-східної стіни лежали частково збережені останки молодої жінки. Верхня частина її скелета знаходилася у природному анатомічному положенні, що дає підстави припускати повторне переміщення тіла. Ймовірно, первісно вона була похована в іншій частині камери, де знайдено дрібні намистини та прикраси, що належали цьому ж похованню [27].

У різних частинах камери знайдено численні уламки кераміки, серед яких фрагменти великих посудин, мисок, горщиків і невеликих черпаків. Крім того, виявлено різноманітні предмети: бронзовий елемент ударної зброї, деталі кінської упряжі, кістяні вироби, залізні предмети, прикраси, а також залишки морської раковини [27].

Щодо пізніших пам'яток скіфів-орачів та скіфів-хліборобів дуже характерними стають або кремаційні поховання, або ґрунтові могили.

Отже, розглянувши типи поховань, можна зробити висновок, що на відміну від царських скіфів, тобто кочівників, осіле населення зазвичай жорстко прив'язувало поховання до поселень, тобто городищ. Для осілого населення характерні невеликі кургані із великою кількістю поховань у них, відсутність гігантських насипів, проста конструкція поховань.

У скіфів-орачів та скіфів-хліборобів у похованнях переважає кераміка місцевого виробництва та господарський інвентар. Зброя досить рідкісна

знахідка, практично немає золота, що було статусним маркером степових скіфів.

У пахарів не характерні масові сакральні дії, такі як жертвоприношення чи поховання коней. Для поховань характерні місцеві лісостепові традиції, що підкреслює те, що скіфи-пахарі та скіфи-хлібороби, скоріше за все мали змішану, з великими запозиченнями від чорноліської, культуру.

Поховальні пам'ятки скіфів-орачів суттєво відрізняються від поховань кочових скіфів як за конструкцією, так і за змістом. Вони характеризуються простотою, відсутністю складних архітектурних форм і біднішим інвентарем, у якому переважають предмети повсякденного вжитку. Це пояснюється осілим способом життя та іншим типом господарства, що не вимагав демонстрації військової сили та соціального статусу через поховальний обряд. Водночас у цих пам'ятках простежується значний вплив місцевих культур лісостепової зони, що свідчить про змішаний характер населення та особливу регіональну специфіку скіфського світу.

1.3 Поховальний обряд та інвентар

Кургани, що належали рядовим степовим та царським скіфам, зазвичай мали невеликі розміри – їхня висота рідко перевищувала 1,5 м, а діаметр сягав приблизно 20–25 м. Спорудження таких насипів відбувалося поетапно: спочатку формувався первісний невеликий курган, який обкопували вузьким ровом, а після додаткового насипання ґрунту його знову оточували ровом. Про проведення поминальних обрядів свідчать знахідки уламків ліпного та амфорного посуду, зернотерок, кам'яних тарілок і кісток тварин.

Небіжчиків укладали у витягнутому положенні, здебільшого головою на захід, на підстилці з трави або на дерев'яному настилі. Чоловічі поховання зазвичай супроводжувалися зброєю: найчастіше це були два списи, які розміщували праворуч від голови, та сагайдак зі стрілами, покладений ліворуч біля поясу. Мечі зустрічаються значно рідше. Жіночі поховання

характеризуються наявністю прикрас – сережок, браслетів, перстнів із бронзи чи срібла, намиста, дзеркал, а також пряслиць.

Як у чоловічих, так і в жіночих похованнях поряд із головою розміщували їжу – зазвичай це була частина туші коня, рідше – бика або вівці, а також ніж.

Окрему категорію становлять поховання заможних представників скіфського суспільства. У чоловічих могилах цієї групи зафіксовано значну кількість зброї, а також супровідні поховання коней і, подекуди, людей. Подібні комплекси досліджено, зокрема, поблизу Нікополя. Доволі часто у чоловічих курганах поблизу Нікополя спостерігається поховання жінок поряд з чоловіками. Ці поховання супроводжуються багатим набором прикрас: срібними сережками із золотими підвісками, золотими бляшками від одягу та головного убору, намистом і перстнями. Серед інвентаря таких поховань були знайдені предмети побуту та ритуального значення, зокрема дзеркала й амулети. У коридорах, що вели до камери, виявлені залишки жертвовної їжі, посуд та інші предмети.

Поховання знаті мають особливу наукову цінність. Щодо поховального обряду знаті докладно висловлювався Геродот. Він доволі детально описує поховальний обряд скіфських правителів. За його свідченням, царські поховання розташовувалися в області Геррів – у тій частині, де річка Борисфен ще була судноплавною. Після смерті правителя тут викопували велику чотирикутну могильну яму [18].

Тіло померлого піддавали спеціальній обробці: його натирали воском, внутрішні органи видаляли, а черевну порожнину наповнювали ароматичними речовинами та рослинними компонентами, після чого її зашивали. Далі тіло перевозили на возі до підвладних племен [18].

Кожне плем'я, отримавши тіло, здійснювало ритуальні дії, що повторювали обряд царських скіфів: учасники жалоби наносили собі тілесні ушкодження – обрізали частину вуха, стригли волосся, робили порізи на

руках, дряпали обличчя та проколювали стрілами ліву руку. Після цього тіло передавали далі, і таким чином воно обходило всі підвладні народи [18].

Завершувався цей процес поверненням до Геррів, де відбувалося остаточне поховання. Разом із царем у могилу клали одну з його наложниць, а також слуг різного статусу – виночерпія, кухаря, конюха, посланця та інших. Окрім цього, жертвували коней і різні речі, включно із золотими посудинами, оскільки срібло й мідь, за словами Геродота, не використовувалися [18].

Після завершення поховального обряду над могилою насипали курган, причому учасники намагалися перевершити один одного, зводячи його якомога вищим і величнішим. До найвідоміших належать кургани Чортомлик, Солоха, Куль-Оба, Гайманова Могила, Мелітопольський та інші. Зокрема, Мелітопольський курган, досліджений у середині ХХ ст., мав складну будову. Його насип досягав значної висоти, а центральна частина складалася з потужної конструкції із шарів глини та рослинного матеріалу.

Під насипом знаходилася глибока вхідна шахта, яка вела до поховальної камери. Вхід був перекритий масивними кам'яними плитами. Сама камера мала прямокутну форму, відносно невеликі розміри та була частково пограбована.

У грабіжницькому ході, прокладеному через вхідну шахту, було виявлено кістки чоловіка та жінки, а також окремі предмети озброєння – наконечники стріл, сокиру і фрагменти залізного панцира. У самій поховальній камері кісткові рештки чоловіка були розкидані, поряд знаходилися наконечники стріл, уламки золотих прикрас, а також кістки коня й вівці, які, очевидно, були викинуті з бронзового казана, забраного грабіжниками.

Поперек входу до камери, головою на північ, лежав скелет дитини приблизно 7–8 років. У підлозі гробниці було виявлено схованку, де зберігалися цінні речі: пояс, оздоблений численними золотими бляшками із зображенням сидячої богині та скіфа, горит зі стрілами із суцільним золотим

покриттям, прикрашений сценами з міфу про Ахілла, виконаними майстром античної традиції, а також бронзовий пояс.

На захід від вхідної ями знаходилася окрема яма з похованнями двох коней, перекрита кам'яними плитами. Один із них був оснащений вуздечкою з бронзовими прикрасами та мав залишки сідла, тоді як інший, крім цього, був оздоблений багатим нагрудним комплектом.

Північна катакомба складалася з глибокої вхідної ями та довгого підземного коридору, що вів до округлої поховальної камери. Незважаючи на проникнення грабіжників, ця гробниця була розграбована лише частково. У ній, на дерев'яному настилі, знаходилися рештки поховання літньої жінки, орієнтованої головою на північний схід. Від її одягу збереглися фрагменти прикрас: елементи оздоблення головного убору з золотих бляшок і намистин, поясна стрічка та залишки взуття, прикрашеного золотими деталями.

Поруч із тілом стояли три дерев'яні скриньки, які містили велику кількість фаянсових і скляних намистин. У шарі ґрунту, порушеному грабіжниками, знайдено тисячі золотих прикрас різних типів – від елементів головних уборів і сережок до підвісок, намистин і гудзиків. Також зафіксовано фрагменти античного посуду – кришку лекани, ручку срібного келиха, ніжки бронзової посудини та інші предмети.

У спеціальній ніші біля поховальної камери знайдено кістки коня, що, ймовірно, залишилися від ритуальної трапези, а також чорнолакову пеліку і залізні інструменти. У коридорі підземелля, вздовж західної стіни, на дерев'яному настилі лежало поховання молодої жінки, ймовірно служниці, орієнтоване головою на південь. Біля неї виявлено прикраси – бронзові сережки із золотим покриттям, намисто з різних матеріалів, браслети, пряслиця та керамічну посудину.

Одним із наймасштабніших і найвідоміших скіфських курганів є Чортомлик, розташований приблизно за 20 км на захід від Нікополя. Його дослідження проводилися у 1862–1863 рр. під керівництвом І. Є. Забеліна. Курган мав конічну форму, а його основа була оточена потужним кам'яним

кільцем. Висота насипу сягала майже 20 м. Від кургану у східному напрямку простягалася кам'яна вимостка, яка нагадувала дорогу довжиною близько 1,5 км.

Насип містив значну кількість залишків тризни та жертвоприношень, зокрема предметів кінського спорядження. На глибині близько 6 м від вершини було знайдено скупчення численних вуздечок із бронзовими й золотими прикрасами, сідла, наконечники стріл та інші елементи озброєння. Підкурғанний шар був насичений уламками амфор і кістками коней, що також вказує на масштабні ритуальні дії.

Під насипом виявлено складну систему поховань, представлену центральною та боковою катакомбами. Вхід до головної гробниці мав вигляд глибокої прямокутної шахти, від якої відходили чотири підземні камери, розташовані радіально. Основною вважалася південно-західна камера, де було поховано чоловіка, ідентифікованого як «царя». Він лежав у витягнутому положенні, головою на захід. Його вбрання та супровідний інвентар свідчать про високий статус: золота гривна, браслети, персні, бойовий пояс, меч із золотим оздобленням, сагайдак зі стрілами та інші предмети.

Поряд із ним було поховано «зброєносця», який також мав багатий набір озброєння та прикрас. У іншій камері знаходилося поховання жінки, яку вважають «царицею». Вона була прикрашена численними золотими виробами – від головного убору до прикрас на руках і пальцях. Біля неї виявлено дзеркало та значну кількість амфор із поховальними дарами.

Окрім цього, у гробниці зафіксовано поховання молодого чоловіка, ймовірно «виночерпія», а також інші допоміжні поховання. У камерах знайдено велику кількість античного посуду, серед якого особливе місце займає знаменита срібна амфора з рельєфними сценами, що зображають скіфів.

В одній із камер було виявлено сліди ритуального супроводу – залишки собаки, бронзовий казан, амфори та озброєння. Інша камера містила

поховання «сторожа» з відповідним інвентарем і значну кількість золотих прикрас, що, ймовірно, належали до оздоблення одягу.

На захід від центрального комплексу знаходилися спеціальні ями з похованнями коней – загалом було зафіксовано одинадцять тварин, частина яких мала багате спорядження. Поруч розташовувалися поховання осіб, імовірно пов'язаних із доглядом за кіньми. Вони також супроводжувалися зброєю та прикрасами.

Таким чином, Чортомлицький курган є яскравим прикладом складної структури царських поховань скіфів, які поєднували архітектурну складність, багатство інвентарю та розвинену систему ритуалів.

Курган Солоха розташований приблизно за 12 км на південь від села Велика Знам'янка. Його дослідження проводилися у 1911–1913 рр. під керівництвом М. І. Веселовського. Під потужним насипом заввишки близько 18 м було виявлено складний поховальний комплекс, що включав центральну та впускну катакомби.

Центральна гробниця являла собою неглибоку яму з двома підбоями, розташованими вздовж довгих стін. В одному з них знаходилося, ймовірно, жіноче поховання, яке було розграбоване ще в давнину. Попри це, тут збереглися окремі знахідки: золоті бляшки, шпилька, деталі дерев'яного посуду, срібний келих, амфора з бронзовим черпаком, наконечник стріли тощо.

У суміжному приміщенні було знайдено предмети, пов'язані з ритуальною трапезою та побутом: бронзовий казан із кістками тварин, дерев'яний ківш, античний бронзовий посуд, амфори, а також етруський бронзовий візок, що свідчить про широкі культурні контакти.

Поблизу цієї катакомби знаходилася окрема яма з похованнями двох коней, оснащених вуздечками із золотими прикрасами, що підкреслює їхню ритуальну роль.

Впускна катакомба була розташована у південно-західній частині кургану. Від глибокої вхідної ями простягався довгий підземний коридор, у

стінах якого були облаштовані ніші. В одній із них знаходилися казани з залишками жертвовної їжі, бронзовий посуд та інші предмети, у другій — амфори.

У самому коридорі було поховано юнака, якого дослідники інтерпретують як «виночерпія». Поруч із ним знайдено астрагали (ігрові кістки) та наконечники стріл.

Головна поховальна камера мала округлу форму. У ній знаходилося поховання чоловіка, якого вважають «царем». Він був покладений головою на захід і супроводжувався багатим інвентарем. Біля голови лежали золоті прикраси, серед яких особливо виділяється відомий золотий гребінь із зображенням сцени бою скіфів. Також знайдено бронзовий шолом.

На шиї небіжчика була золота гривна, на руках — численні браслети. Біля ніг розміщувався меч у піхвах із золотим оздобленням. Ймовірно, одяг похованого був розшитий золотими бляшками, що вкривали нижню частину тіла.

Поряд із тілом знаходилися предмети озброєння та побуту: булава, панцир, посудини, сагайдак зі стрілами та ніж. У спеціальній схованці в стіні було знайдено цінні речі — золоту фіалу та горит із срібним оздобленням, прикрашений сценами боротьби.

Вздовж коридору було виявлено поховання «зброєносця», який мав при собі меч, стріли та списи. Поблизу катакомби також знаходилася яма з похованнями кількох коней, оснащених спорядженням із золотими та бронзовими елементами. Поруч було поховано людину, яку, ймовірно, можна інтерпретувати як «конюха».

Зовсім інша картина спостерігається у поховальному обряді скіфів-орачів та хліборобів. На території Правобережжя важливим, хоча й не обов'язковим елементом поховального обряду було спалення гробниці. Найкраще цей ритуал простежено під час дослідження Глевахівського кургану VI ст. до н. е., розташованого на південь від Києва. Після розміщення тіла померлого разом із супровідними речами на гробницю

зверху укладали значну кількість дерев'яних балок, розташованих радіально. Далі конструкцію підпалювали, і вже під час горіння починали насипати курган. Ґрунт, що поступово накривав споруду, приглушував полум'я, внаслідок чого дерев'яні елементи обвуглювалися або повністю згорали. Над місцем поховання формувався шар обпаленої землі, глини та шлаків, перемішаних із вугіллям і залишками деревини. Таким чином, спалена гробниця виконувала роль своєрідного ритуального вогнища.

Поява катакомб у лісостеповій зоні, ймовірно, пояснюється не лише культурним впливом степових скіфів, а й проникненням на ці території носіїв власне скіфської традиції. Це підтверджується матеріалами розкопок курганів IV–III ст. до н. е., досліджених у районі між Борисполем і Переяславом-Хмельницьким. Серед досліджених поховань частина була виконана у вигляді катакомб, інша – у дерев'яних гробницях.

Катакомби поділяються на два основні типи. Перший характеризується наявністю широкої вхідної ями та витягнутої поховальної камери. Небіжчиків у таких могилах зазвичай укладали у витягнутому положенні, частіше головою на захід. Чоловічі поховання супроводжувалися зброєю – мечами, списами, стрілами, а також бойовими поясами. У жіночих могилах переважали прикраси та предмети особистого вжитку.

Прикладом є поховання, відкрите поблизу села Єрківці, де чоловік був похований із бойовим поясом і сагайдаками зі стрілами. Поруч знаходилися наконечники списів і дротиків, а також золотий перстень. В іншому кургані досліджено поховання молодої жінки, прикрашеної золотими сережками, намистом і срібним браслетом. Сліди фарби на черепі можуть свідчити про використання ритуального розпису.

Другий тип катакомб має трапецієподібну форму. У таких похованнях у глибині камери влаштовували підвищення, на якому розміщували небіжчика. Орієнтація тіл у цих могилах не була сталою. Хоча більшість таких поховань була розграбована, вони зберігають значну наукову цінність.

Так, в одному з курганів було виявлено поховання чоловіка, розміщене на підвищенні, яке, ймовірно, було вкрите тканим покривалом. Біля черепа знайдено золоті прикраси від головного убору, зброю та предмети побуту. Поряд із ним знаходилися кістки коня та інші речі. У нижній частині камери було поховано молоду жінку без інвентарю, разом із якою знаходився кістяк немовляти.

Показовими є також кургани V–IV ст. до н. е., розташовані поблизу села Сеньківка на північ від Борисполя, досліджені у 1920-х роках. Виявлені поховання переважно мали вигляд простих ям і в більшості випадків належали жінкам. Вони супроводжувалися значною кількістю ліпного керамічного посуду, бронзовими шпильками, характерними скроневиими підвісками у формі цвяха, а також намистом.

Дослідження П. Д. Ліберова засвідчили, що на території Київщини поряд із тілопокладенням існував також обряд кремації. За спостереженнями В. Г. Петренка, практика тілоспалення з'являється у пам'ятках Канівського Подніпров'я вже з V ст. до н. е., а найбільшого поширення набуває у IV–III ст. до н. е. [цит. за 27].

Сам процес кремації, як правило, відбувався поза межами поховальної споруди. У курганах V ст. до н. е. поблизу села Яблунівка виявлено випадки поховання попелу в урнах – зокрема, у мідному казані та грецькій керамічній посудині. У більш пізній період (IV–III ст. до н. е.) залишки кремації вже не вкладалися в посуд, а просто зсипалися у вигляді скупчення на дні могили.

Подібні поховання зафіксовані, зокрема, в курганах поблизу села Бобриця, а також у безкурганному могильнику біля села Грищинці [27].

Передусім варто відзначити чітку соціальну диференціацію, яка яскраво проявляється у характері поховань. Кургани рядових скіфів були невеликими за розмірами, з відносно простим інвентарем, що включав зброю або прикраси та мінімальні ритуальні атрибути. Водночас поховання знаті та царів вирізнялися грандіозними масштабами, складною архітектурою та надзвичайно багатим супровідним інвентарем, що включав дорогоцінні

метали, озброєння, предмети розкоші, а також численні жертвоприношення людей і тварин. Це свідчить про існування чіткої ієрархії в скіфському суспільстві та значну роль еліти.

Особливо показовими у цьому контексті є кургани Чортомлик і Солоха, які демонструють не лише багатство матеріальної культури, але й складність поховального обряду. Наявність у похованнях «царя», «цариці», «зброєносця», «виночерпія» та інших супровідних осіб свідчить про уявлення скіфів про потойбічний світ як продовження земного життя. Разом із правителем ховали не лише речі, але й людей та коней, що вказує на віру у необхідність збереження соціального статусу і після смерті.

Важливим джерелом для розуміння цих уявлень є свідчення Геродота, який описує складний і тривалий поховальний ритуал царів. Обряд включав бальзамування тіла, його транспортування між племенами, колективні прояви скорботи та завершальне поховання з жертвоприношеннями. Це підкреслює не лише сакральний статус правителя, але й політичну функцію похорону як акту підтвердження влади над підвладними племенами.

Не менш важливою є наявність тризни та жертвоприношень, що супроводжували поховання. Велика кількість кінського спорядження, кісток тварин, посуду свідчить про проведення масштабних ритуальних дій, пов'язаних із поминанням померлого. Кінь, зокрема, відігравав особливу роль у скіфській культурі, що підтверджується численними кінськими похованнями.

Окремої уваги заслуговують відмінності між поховальними традиціями кочових скіфів та осілого населення лісостепової зони. Якщо для кочовиків характерні великі кургани, катакомби та багаті інвентарі, то поховання осілого населення мають більш скромний характер. Наприклад, у Сеньківських курганах переважають жіночі поховання з керамікою та прикрасами, тоді як чоловічі поховання часто взагалі не містять інвентарю. Це свідчить про інші соціальні та культурні традиції, відмінні від степових скіфів.

Ще однією важливою особливістю є різноманітність поховальних обрядів. Поряд із тілопокладенням існувала практика тілоспалення, яка поширюється у лісостеповій зоні з V ст. до н. е. і досягає піку у IV–III ст. до н. е. Зміни у способах поховання (від урн до простого зсипання попелу) свідчать про еволюцію ритуальних практик і, ймовірно, про культурні контакти з іншими народами.

Поява катакомб у лісостеповому регіоні також є важливим показником. Вона може свідчити не лише про культурний вплив степових скіфів, але й про реальне проникнення скіфського населення царського та степового походження на території скіфів-орачів та хліборобів. Це підтверджується наявністю поховань зі зброєю, бойовими поясами та іншими елементами, характерними для скіфської культури.

Таким чином, поховальні пам'ятки скіфського часу є цінним джерелом для вивчення не лише матеріальної культури, але й соціальної організації, релігійних уявлень та міжкультурних контактів. Вони відображають складну систему вірувань, у центрі якої знаходиться ідея продовження життя після смерті, збереження соціального статусу та сакралізація влади.

У підсумку можна стверджувати, що поховальні обряди скіфів поєднують у собі архаїчні традиції та інновації, сформовані під впливом як внутрішнього розвитку, так і контактів з іншими культурами. Саме ця багатогранність робить їх важливим об'єктом дослідження в контексті історії та культури Північного Причорномор'я.

РОЗДІЛ II. ОСНОВНІ ПАМ'ЯТКИ БАСЕЙНУ ВОРСКЛИ ТА ЇХ НАУКОВЕ ЗНАЧЕННЯ

2.1. Найвідоміші археологічні комплекси

Одне з найбільших поселень скіфської доби знаходиться неподалік села Більськ, у межах Більської сільської ради Котелевського району Полтавської області. Це одне з найбільших скупчень курганів скіфського часу на Полтавщині та в усій лісостеповій зоні Лівобережжя Дніпра. Ця пам'ятка позначає місця поховань представників еліти значного міського центру, ймовірно, міста поліса та столиці переддержавного утворення племен раннього залізного віку у басейнах Ворскли та Псла.

Більське городище – це пам'ятка скіфського часу (кінець VIII - початок III ст. до н.е.), що розташована на височині між річкою Ворсклою та її правою притокою Пслом – річкою Суха Грунь. [28]

Комплекс складається з трьох укріплених поселень – Куземінського, Західного та Східного Більського укріплення, які об'єднані спільною оборонною стіною, відомою як Велике Більське городище. Загальна площа цього укріплення сягає 440 га [28]. Довжина валів становить понад 33 км, в тому числі Західного укріплення – 3270 метрів, Східного – 3870 метрів, Куземінського – 898 метрів, Великого укріплення – 25995 метрів. [28].

Чимало дослідників ототожнюють Більське городище з літописним містом Гелон, яке згадував давньогрецький історик Геродот [28].

Більське городище є центральною пам'яткою так званою Ворсклинської групи археологічних об'єктів скіфської доби.

Перші поселення на території Більського городища належать до зрубної та бондарихинської культур бронзового віку, коли тут існували невеликі відкрити селища.

У VIII на початку VII ст. до н.е. з формуванням ворсклинського варіанту лісостепової культури ранньозалізної доби тут виникають нові

поселення, та, майже одночасно, формують два первинних укріплення – Західне (на правому березі Сухої Груні) та Східне (на правому березі Ворскли), які згодом були з'єднані спорудами Великого Більського укріплення.

Приблизно у V ст. до н.е. до цієї системи було додано Куземінське укріплення, яке захищало торгові склади та пристань на Ворсклі. Всі частини городища біли укріплені дерево-земляними конструкціями – глибокими ровами та високими валами з дерев'яними стінами та баштани.

Населення Більського городища було етнічно різноманітним: тут мешкали будини, гелони, неври та інші племена. Городище виступало значним політичним та культурним центром скіфської доби. Археологи виявили залишки напівземляних та наземних жител, господарських споруд (льохів, зерносковищ, сушарень), а, також, майстерень ремісників – ковалів, бронзоліварників, ювелірів, гончарів та косторізів.

На Східному укріпленні простежуються планувальні засади розміщення садиб, а, також, залишки двоповерхових дерев'яних споруд. Знайдено жертівники та храми, один з яких, ймовірно, використовувався для астрономічних спостережень.

Тобто, Більське городище - це не окрема пам'ятка, це ціла низка пам'яток скіфської доби. Серед них найбільш відомими є могильники в урочищах Скоробів, Осняги, Марченки та Перещепине.

Отже, на територіях самого укріплення розташовано низку курганних некрополів – це Більські кургані могильники.

Дослідники виокремлюють три основні історичні етапи вивчення некрополів Більського городища:

1. Початок XX сторіччя – було позначено роботами В.О. Городцова, головним чином на могильниках Скоробора та у Остягах.
2. Середина 1960 – 1980 років – продовження досліджень на цих некрополях та початок розкопок курганів у Перещепині під керівництвом Б.А. Шрамка.

3. 1990 – початок ХХІ сторіччя – діяльність Українсько-німецької археологічної експедиції та Більської експедиції Центру охорони й досліджень пам'яток археології управління культури Полтавської облдержадміністрації.

Визначне місце серед пам'яток займає Вітова могила – це одна з найбільших поховальних пам'яток скіфської доби у басейні Ворскли. Вона розташована за 3,2 кілометри на північний схід від села Лихачівка Котелевського району на підвищенні першої тераси лівого берега річки.

Курган досліджувався у 1888 році І.А. Зарецьким. Первісно він мав висоту близько 4,3 метри та діаметр 60 метрів, а навколо простягалась западина, утворена під час вибирання ґрунту для насипу. У ході розкопок було виявлено центральне поховання у прямокутній ямі з дерев'яним перекриттям (2,8 на 4,2 метрів, глибиною понад 1 метр).

У центрі поховальної ями знайдено рештки коня, а у одному з кутів – залишки шкіряного сагайдака з 238 бронзовими тригранними наконечниками стріл. Сагайдак був оздоблений 28 золотими бляшками з зображеннями пантери, гірського козла, орлиних голів, а також бронзовими розетками та позолоченою бронзовою пластиною. Поруч лежали уламки залізних деталей з кінської упряжі.

Нажаль, унікальна колекція знахідок із Вітової могили наразі знаходиться на території держави-агресора.

Поряд знаходиться Глинське городище – пам'ятка вже давньоруського часу, датована VIII – початком ХІІІ ст. Це городище розташоване в урочищах Кріпость та Панський Яр на правому березі Ворскли, на північний захід від центру сучасного села. Воно займає три останці корінного берега, витягнуті вздовж меридіональної осі та відокремлені одно від одного ярами, а з боку плато обмежені руслом річки.

Розрита Могила – це комплексна пам'ятка природи Дніпровського Лівобережжя та Полтавщини, що розташована біля узбіччя шосе Опішня –

Котельва, за 4 км. на схід від села Лихачівка, на краю другої тераси лівого берега Ворскли.

Навколо пам'ятки, на площі понад 120 га простягається значний курганний могильник доби бронзи та скіфського часу, що складається приблизно з 60 розораних курганних насипів. Власне, Розрита Могила вважається залишками величезного скіфського кургану, який був пограбований ще в давнину, а, потім, пошкоджений селітровим виробництвом на початку XVII ст.

У 1809 році тут розміщувався полковий артилерійський склад, а під час Другої світової війни вогневі позиції та бліндажі, отже, незважаючи на гіпотезу Б.А. Шрамка, що ця пам'ятка є рідкісною культовою спорудою раннього залізного віку, можливо, храмом-обсерваторією, від неї майже нічого не залишилось.

Взагалі, міжріччя Ворскли та Псла багате на пам'ятки, що представлені на рисунку 2 та на рисунку 2.1. Це численні поселення та кургани біля сіл Глинське, Довжик, Лазьки, Лихачівка, Саранчівка.

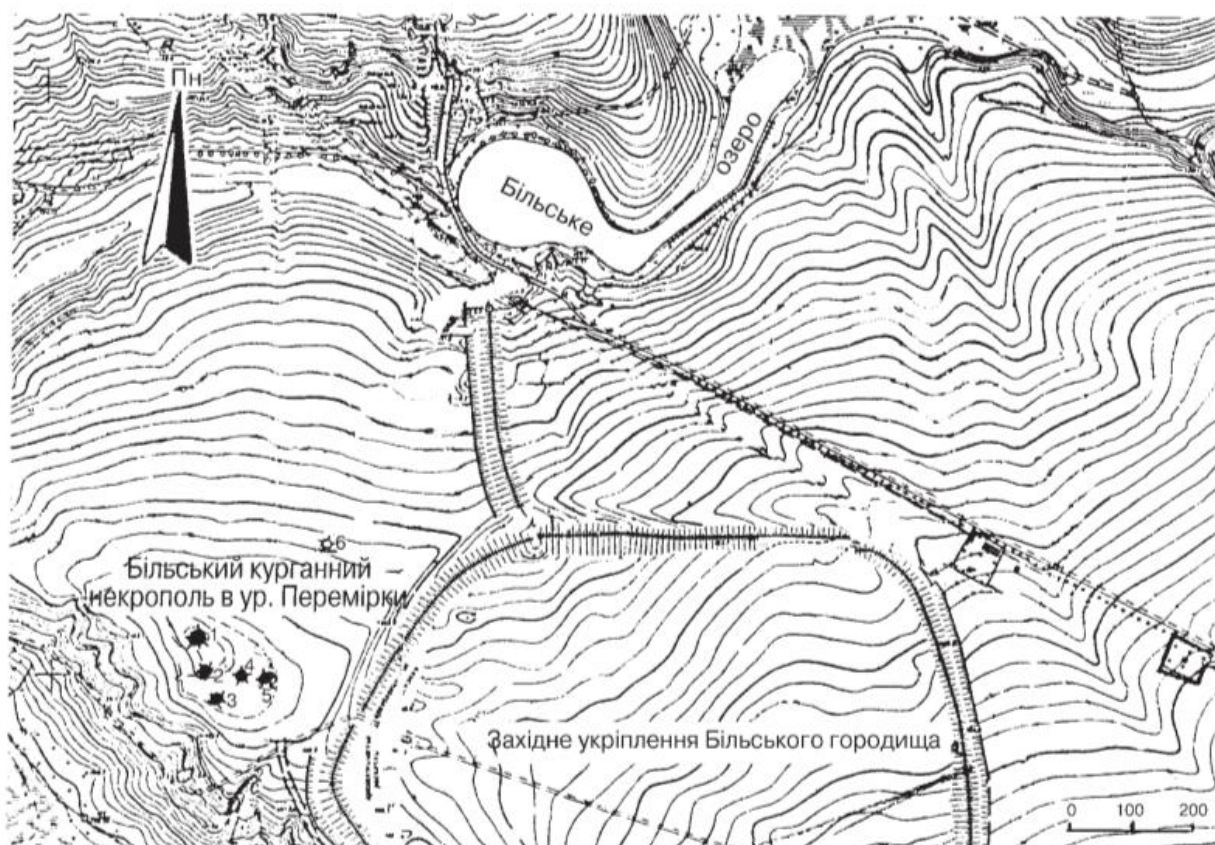


Рисунок 2. Групи курганів коло Більського городища

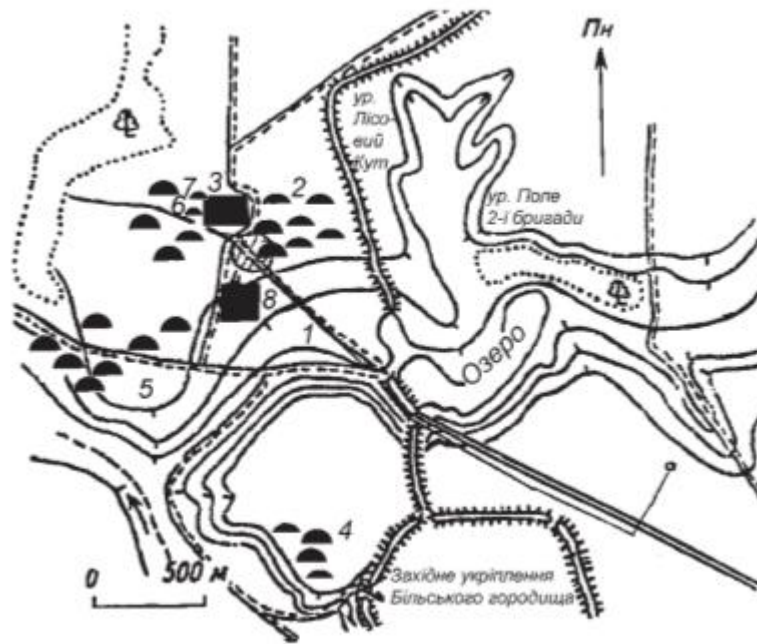


Рисунок 2.1. Групи курганів коло Більського городища

До інших пам'яток цього регіону належать городище Коржі. Воно розташоване на південній околиці села Коржі, на мисі правого берега Сули при впадінні річки Рашівки. Має форму неправильної трапеції, укріплене валами, що частково розорані [32].

Городище Засулля, що знаходиться за 0,5 км. на північ від села Засулля, на мисі правого берега Сули. Висота над заплавою 37 м. Належить до раннього залізного віку, з напільної сторони захищене ровом (8 м. шириною, 2 м. глибиною) та валом шириною 20 м. [32]

Городище Великі Будки, яке розташоване на східній околиці села Великі Будки, на мисі правого берега Сули при впадінні річки Хмелівки. Зафіксовано вал, рів та 36 курганів, городище має форму трапеції, загальна проща понад 52 га., протяжність укріплень 2,3 км. [32]

Городище Костянтинів має укріплення як раннього залізного віку, та й козацької доби. Центральна частина укріплена валом шириною 9-10 м., та висотою 2,5 – 3 метра та ровом шириною 7-8 м та глибиною 2 – 2,5 м.

Басівське городище розташоване біля сіл Пшінчине та Басівка, в урочищах Башта, Аршавське та Малий Городок. Займає мисові ділянки плато, які захищені зі сходу валом [32].

2.2. Стан збереження та проблеми

До дослідження та охорони Більського археологічного комплексу протягом різних років долучалися кілька наукових установ: Харківський національний університет імені В.Н. Каразіна, Інститут археології НАН України, Полтавський краєзнавчий музей та Центр охорони й досліджень пам'яток археології управління культури Полтавської облдержадміністрації.

Сьогодні збереженням цього унікального скупчення пам'яток скіфської та інших епох опікується спеціально створена установа — Історико-культурний заповідник «Більськ» [31].

Під час робіт у 1906 році В.О. Городцов нарахував у некрополі приблизно 150 збережених курганів. Через приблизно 75 років Б.А. Шрамко зафіксував на плані вже близько 130 розораних курганів.

У 1994 році М.М. Драган здійснив спробу скласти план некрополя на топографічній основі. Через посіви та поганий стан курганів вдалося позначити лише 48 насипів.

Слід зауважити, що у 1924 році під час прокладання дороги було зруйновано декілька курганів, що вже були розриті скарбошукачами, а наприкінці 1970 років газовики, споруджуючи технічні будівлі газової промисловості, зруйнували ще кілька на північно-західній частині некрополя.

Чи не найбільшою серед проблем та загроз для Більського городища є свердловини Більського родовища та газопроводи від свердловин до технічних будівель газової промисловості. Так, навесні 2001 р. археологи змушені були втрутитися у процес несанкціонованого прокладання траншеї через поселення в урочищі Лісовий Кут [31]. У результаті було пошкоджено

близько десяти господарських ям скіфського часу. Частина з них дала надзвичайно цікаві матеріали, зокрема антропологічні знахідки.

Восени–взимку того ж року аналогічна ситуація виникла в урочищі Холодівщина, де несанкціоноване прокладання траншеї шлейфу до свердловини призвело до проведення рятівних робіт на поселенні Холодівщина-1 [31]. Уздовж траншеї археологи дослідили залишки понад десяти господарських споруд (ями, погріб), жертovníк та котлован господарської будівлі скіфського часу. На цьому поселенні будівельники ще до приїзду археологів знищили залишки залізоробного горна доби скіфів.

Також рятівні розкопки проводились у 2000 – 2002 та 2006 році у зв'язку з будівництвом газоконденсаторопроводів протяжністю 650 та 1150 м, й, разом з ним, облаштуванням майданчиків свердловин.

Наступною проблемою є активне сільськогосподарське використання території. Значна частина земель, де розташовані археологічні об'єкти тривалий час використовувалась під рілля та, через це, верхні частини ґрунту постійно перемішувались плугами, важкою технікою та іншими знаряддями, що призводило до поступового зникнення насипів курганів. Так, під час досліджень 2013 року було виявлено, що поверхневий шар ґрунту завглибшки 0,2 – 0,3 метри виявився розораним [30]. Подібні проблеми спостерігаються фактично на всій площі пам'ятки та прилеглих курганів.

Наслідком такого втручання стає також руйнування культурного шару, де саме й містяться залишки скіфського часу, уламки кераміки, поховання та археологічні матеріали, що могли ще міститись у них після скарбошукачів козацької доби та XIX сторіччя. Для археологів є дуже важливими як пам'ятки, так й їх точне розташування, а, отже, при перемішуванні культурного шару пам'ятка втрачає свою наукову цінність. Д.С. Гречко стверджує: «кургани Більського некрополя щорічно руйнуються оранкою. У зв'язку з цим, більшість з них вже майже непомітна. Це спонукає археологів до розкопок, у першу чергу, насипів, яким загрожує знищення» [33].

Для самого городища та навколишніх захисних споруд вирівнювання валів сільськогосподарської технікою є особливо небезпечним. Давні оборонні споруди поступово знижуються, втрачають свої первинні абрисы та стають менш помітними. Через це стає майже неможливо відтворити вигляд городища у минулому, та, головне, відновити його стратиграфію.

Отже, сільське господарство у переліку небезпек для городища стоїть поруч з діяльністю по видобутку газу.

Ще однією серйозною проблемою є незаконні розкопки. Безліч цінних предметів були втрачені ще за часів козацької доби чи у XIX сторіччі, коли місцеві селяни шукали скарби. Більшість курганів були пограбовані двічі, а то й тричі.

Втім, ця практика продовжується й понині. Так звані «чорні археологи» шукають цінні предмети за допомогою металошукачів, а знайдені речі продають на чорному ринку або у приватні колекції.

Під час таких пошуків втрачається контекст знахідок – тобто те, на який глибині лежала річ, поряд з якими шарами, у якому саме шарі та частині пам'ятки ця річ була знайдена. Саме ця інформація дозволяє відтворювати зв'язок цього предмета з іншими, його призначення та вік.

Крім того, нелегальні пошуки часто супроводжуються пошкодженням валів, курганів, поселень та могильників. Через велику територію Більського городища, яку дуже важко контролювати, діяльність «чорних археологів» є небезпечною для пам'ятки.

Втім, навіть без втручання людей Більське городище поступово руйнуються під впливом цілком природних процесів. Одним з головним факторів є ерозія ґрунтів, через дощі, талу воду, та вітер верхній шар землі поступово змивається, особливо на схилах валів та курганів.

Ще однією проблемою є заростання території деревами та чагарниками. Коріння рослин проникає у землю та руйнує культурний шар. І, хоча природні сили діють дуже повільно, все ж таки й вони завдають пам'ятці пошкоджень.

Серед проблем також можна виділити недостатню інфраструктуру охорони. Більське городище є надзвичайно великою пам'яткою, так як його площа становить 4400 га., і це робить його одним з найбільших городищ Європи. Через це працівники не можуть постійно контролювати кожен ділянку пам'ятки. Частина території перебуває далеко від основних туристичних маршрутів та населених пунктів, тому незаконну діяльність важко навіть помітити.

Додатковою проблемою є обмежене фінансування, тому що для якісної охорони потрібні сучасні системи відеоспостереження, транспорт, більше працівників, інформаційні щити та системи моніторингу.

У сучасних умовах важливим фактором ризику для Більського городища є війна. Зараз пам'ятка не перебуває у зоні безпосередніх бойових дій, однак, може постраждати від наслідків війни, в тому числі дистанційного мінування, вібрації від вибухів. Потужні ударні хвилі можуть спричинити осипання валів, тріщини в ґрунті та деформацію археологічних шарів.

Існує також ризик пожеж, що можуть виникати через падіння уламків ракет, дронів або у наслідок обстрілів. Вогонь може знищити рослинність, сприяючи пришвидшенню ерозії а, також, завдати шкоди місцям туристичного інтересу, які, здебільшого, також відтворені з дерева.

Ще одна проблема – це обмеження археологічних досліджень. Через воєнний стан частина експедицій скорочується чи відкладається, а через це дослідники мають обмежені можливості для польових робіт.

З війною тісно пов'язане падіння відвідуваності пам'ятки. Так, останній Гелон-фест був проведений у 2021 році [29]. Пам'ятка знаходиться близько до межі Полтавської та Харківської областей, а, отже, на зараз більшість туристів, зацікавлених у етно-фестивалях та природних заповідниках обирають об'єкти центральних та західних регіонів, де безпечніше.

Попри значний інтерес археологів, Більське городище досліджено лише частково. Це викликає ризик того, що туристи можуть заходити на закриті

ділянки та проводити власні пошуки, тому що археологи не можуть одночасно охопити всю її територію.

Щороку експедиції відкривають нові ділянки, споруди, поховання та предмети, втім, значна частина городища все ще залишається невивченою.

Фрагментарність досліджень створює додаткову проблему – окремі ділянки можуть бути зруйновані через промислові, військові чи природні чинники ще до того, як археологи зможуть їх дослідити.

Отже, станом на зараз Більське городище частково залишається «невідомою» пам'яткою. Саме тому важливо не лише продовжувати дослідження, а й забезпечувати ефективний захист території, щоб зберегти її для майбутніх поколінь.

2.3. Кургани Більського городища

Курганні некрополі Більського городища розташовані переважно на захід та північний захід від Великого укріплення. До них належать могильники в урочищах Сокробір, Осняги, Марченки, Саранчеве поле та Перещепине.

На початку XX сторіччя тут нараховувались понад тисячу курганів висотою від 0,5 до 3-4 метрів. Сьогодні, відповідно до картографування загалом збереглося менше 600 насипів.

На території самого городища існують окремі курганні могильники, що складаються з 7 та 17 насипів та пов'язані з життям поселень у межах Більського укріплення.

До комплексу можна віднести також лівобережні воркслинські некрополі біля сіл Деревки та Розрита Могила.

Особливо вирізняється некрополь у Скороборі, де збереглися залишки грандіозних майданоподібних споруд – Великого та Малого Скоробору, ймовірно, це залишки величезних курганів, що були знищені селитроварниками у XVII – XVIII сторіччях.

У 1924 році у кургані середніх розмірів поблизу Більського городища В.А. Грінченком було виявлено окремі золоті речі, а до музею потрапили бронзовий казан, що представлений у *Додатку Г* та антична амфора конічно-біконічного типу, що належить до фасоської серії першої половина IV ст. до н.е.

Сучасні дослідження здебільшого пов'язані з господарськими роботами з спорядження газових свердловин та прокладання труб газоконденсату.

Улітку 1995 р. досліджено один із курганів могильника в урочищі Марченки, на південний захід від села Більськ. Він входив до групи з чотирьох насипів і двох майданів, розташованої поблизу хутору Марченки. Кургани були сильно розорані, їхня висота становила лише 0,2–0,6 м при діаметрі 7–28 м.

У поховальній камері зафіксовано численні знахідки, переміщені грабіжниками: рештки людини (стегнові кістки, ребра, зуб), кістки лошати віком 3–4 місяці, а також кістки вівці [34].

Були знайдені уламки античного глека з ручкою, фрагменти ліпних горщиків, миски та черпака з лискованою поверхнею – залишки тризни. А також уламки залізного ножа з кістяним руків'ям, уламки залізної шпильки, бронзові пластинки від дзеркала, невелика бронзова пронизка, 32 склопастові намистини, сердолікова намистина, маленька золота намистина, кілька золотих бляшок – нашивок до головного убору чи одягу, у тому числі трикутна та з розетковим орнаментом [34].

Були знайдені сліди косметичної фарби темно- та яскраво-червоного кольору на поверхні намистин і дзеркала, що, ймовірно, зберігалися у дерев'яній шкатулці [34].

У 1999 році був розкопаний курган поблизу Західного укріплення Більського городища, у 150 – 350 м. від сучасного південно-західного в'їзду до цитаделі, на підвищенні правого берега річки Суха Грунь. Розміри кургана становили 30х36 м, на поверхні проступали сліди тківцевого викиду,

пошкодженого розорюванням, а, також, траплялись уламки ліпного посуду скіфського часу. За свідченням місцевих жителів курган був вищим, до 1,8 м, але був розгорнутий бульдозером на початку 1960-х років [34].

Поховання у кургані було неодноразово пограбоване. Було знайдено уламок залізного меч з відбитками піхов, а, також, корчагу з чорно-коричневою поверхнею, широкою горловиною та прикрашену геометричним орнаментом, інкрустованим білою пастою. Графічна основа орнаменту має календарний характер та відображає уявлення про сезонні зміни року [34].

Перещепинський курганий могильник розташований трохи далі, за 0,6 – 1,4 км на північний захід від Західного укріплення Більського городина. Він лежить на плато та на схилі високої тераси правого берега Більського струмка, неподалік від Більського озера. Це група курганів, що утворюють чотирикутник, видовжений уздовж схилу плато. Загальна площа могильника становить 66,2 га.

У могильнику були досліджені такі кургани:

Курган 1/2000. Знайдено бронзовий наконечник стріли, уламки амфори, нижню частину ліпного горщика, шматок шкіри з бронзовою заклепкою чи прикрасою та майже круглий відбиток шкіряної шапочки [34].

Курган 21/2000. Знайдено залишки сагайдака прямокутної форми із берести, дерева, шкіри та зі слідами текстильної обшивки. У ньому знайдено залишки стріл з бронзовими наконечниками. Поруч зафіксовані уламки дерев'яного лука, залізного ножа з заклепками, дві бронзові ворворки конічної форми, фрагменти скляної намистини та ліпної кераміки. Поховання було неодноразово пограбоване [34].

Курган 3/2000. Знайдено лискований бокал з коротким вигнутим вінцем, невеликою шийкою та пласким денцем [34].

Курган 4/2000. Серед поховального інвентарю збереглися:

- два ліпні світильники на пустотілій конічній низькій ніжці, інколи названі «вазочками»;

- уламки античної амфори та, ймовірно, ще однієї імпоротної гончарної посудини;
- лисковане пряслице скруглено-біконічної форми;
- фрагмент залізної шийної гривни;
- маленька фаянсова намистина;
- уламки залізної шпильки довжиною близько 5 см;
- кілька уламків ліпного посуду, ймовірно залишки тризни.

Окремо описано світильники сіро-чорного кольору з заглаженою поверхнею [34].

Курган 5/2000. У заповненні ями знайдено дрібні уламки ліпного горщика та миски. У північно-східному кутку, біля ніг похованої особи, лежали рештки черепа теляти та шматки ребер. Уздовж північно-західної стінки простежено «ланцюжок» вуглин – ймовірно сліди згорілої жердини. Біля кисті лівої руки зафіксовано пляму шкіряного тліну, на якій лежало керамічне пряслице [34].

Курган 1/2001. Поховані – двоє чоловіків зрілого віку, один із них 25–30 років. Вони лежали випростано на спині, головами на південний захід. Частина кісток була розтягнута землеріями, а уламки черепів, хребці та ребра потрапили у викид траншеї. Будівельні роботи знищили близько чверті поховання. У дослідженій частині знайдено лише три дрібні уламки стінок ліпного горщика з шерехатою поверхнею [34].

Курган 2/2001. Поховання, як і більшість коло Більського городища неодноразово пограбоване, знайдено лише розвал глека [34].

У кургані 1(23)/2001 збереглися порівняно небагаті, але досить показові рештки інвентарю. Вузди та кінська упряж: дві пари залізних псаліїв, двокільчасті вудила, бронзовий нахрапник у зооморфному стилі; сліди шкіряних ременів, розташованих у вигляді літери «V»; бронзова сферична бляшка-прикраса, кільце від ременів вузди, псалій із бронзовим та срібним покриттям.

З посуду та дрібних предметів: чорнолакова аттична солонка зі слідами реставрації (показана у *Додатку Ж*); скляні та склопастові намистини, фаянсові намистини; золота пластинка-бляшка із зображенням двох лев'ячих голів; дві мініатюрні золоті нашивки у вигляді байбака; сліди дерев'яної шкатулки (22х38 см), ймовірно для дзеркала.

Серед зброї та спорядження знахідки були такі бронзові наконечники стріл; уламки залізного ножа із дерев'яними піхвами та кістяним руків'ям; залишки піхов меча, оздоблених золотою фольгою; відбитки древка списа та стріли у суглинку.

Більшість знахідок була переміщена грабіжниками й потрапила у заповнення канавок від лаг настилу. Це стосується як золотих прикрас, так і зброї та посуду. Знахідки показані у *Додатку Д* [34].

У кургані 2(23)/2001 найбільш вражаючими знахідками стали два синьоскляні поліхромні арибали («фінікійські» алабастри) із білими та синіми зигзагами на поверхні – продукція середземноморських майстерень скловиробництва. Один із них зберігся цілим, інший був розбитий грабіжниками. Серед інших знахідок: уламки залізних ножів із кістяними накладками, залишки меча та його піхов із фарбованими деталями, бронзові наконечники стріл, фрагменти вузди (залізні кільця вудил, бронзовий псалій).

Серед кераміки знайдені: уламки античних амфор, ліпних горщиків і мисок, чорнолискована корчага та кубок, маленький світильник на конічній ніжці, фрагменти античної столової амфори з червоно-коричневим лаком, тонкостінний лекіф. А також були: пряслице, золоті намистини та бісерини, нашивні бляшки з розетками, склопастові намистини, бронзове дзеркало, декоративні деталі від посудини, рожева фарба (рум'яна), шматочок сірки.

Також була унікальна знахідка: масивний золотий перстень-печатка, ймовірно мілетського виробництва або роботи іонійського майстра, що працював у Північному Причорномор'ї. Перстень залишився непоміченим грабіжниками, бо лежав у канавці від лаги настилу.

Цей комплекс свідчить про надзвичайне багатство поховання: поєднання зброї, кінської упряжі, античної імпоротної кераміки та коштовних прикрас. Він відображає високий статус похованого та його родини, а також тісні контакти зі світом античних полісів. Речі з цього кургану показані у *Додатку Е* [34].

У кургану 1/2002 інвентар був небагатим, це цілий залізний ніж з невеликим лезом, уламки бронзового дзеркала та чотири бронзові тригранні наконечники [34].

У кургані 2/2002 біло знайдено золоті намистинки-бісерини, жовтопастову й очкову намистини, золоту бляшку у вигляді зайця, пряслице біля ноги, залізні ножі (один із кістяною ручкою); а у похованні дівчинки у цьому ж кургані – невеликий ліпний горщик, уламки залізної шпильки, бронзове дзеркало античної роботи, пряслице, велику дерев'яну тацю з залізними накладками, мисочку зі світильником та залізний ніж із кістяним руків'ям.

Загалом, залізні накладки та утримувачі від дерев'яної таці свідчать про складний поховальний інвентар [34].

Курган 3/2002 був сильно пошкоджений кабелями зв'язку та газоконденсатором, а, також, грабіжниками. У похованні було знайдено кераміку, два залізних наконечники списів та численні бронзові наконечники списів [34].

Курган 4/2002 також був скромний, мав лише керамічне пряслице, жовтопастову намистину та уламки горщиків та амфори [34].

Курган 5/2002 мав інвентар, що складався з ліпної корчаги та горщика. Мав велику кількість похованих – 4 особи [34].

Курган 1/2006 мав інвентар з простого залізного дрогового перстня кільцевої форми (діаметр близько 1,9 см) та прикраси-підвіски у вигляді мушлі каурі (*Surraea moneta*), з отвором для підвішування. Поверхня заполірована, є сліди використання.

Взагалі, мушлі каурі були поширеними прикрасами на Більському городищі, відомо кількасот знахідок. Вважається, що їх привозили з узбережжя Індійського океану й використовували не лише як прикраси, а й як своєрідний платіжний засіб поряд із бронзовими наконечниками стріл [34].

Також коло Більського городища відомі ґрунтові поховання, що не мали видимих ознак на поверхні. Супутні речі відсутні, що ускладнює датування. Єдина знахідка – уламок стінки червоноглиняної амфори, який свідчить про належність поховань до скіфської епохи. За аналогією з іншими бідними похованнями V–IV ст. до н.е., їх можна віднести до пізнього етапу скіфського часу. Такі прості захоронення, ймовірно, були типовими для рядових мешканців Більського городища та Лівобережжя Дніпра.

Отже, курганні некрополі найближчої округи Більського городища – Перещепинський, Перемірки, Марченки, Скоробір та інші – утворюють складну систему поховальних пам'яток, та показують соціальну структуру та культурні практики лісостепового населення скіфської епохи.

Дослідники традиційно розглядають ці некрополі як кладовища заможного населення Більського археологічного комплексу. Перещепинський некрополь, зокрема, отримав атрибуцію кладовища військової аристократії – вершників, тобто елітного прошарку, що забезпечував охорону укріплень і входів до городища.

Найдавніші кургани (VII – початок VI ст. до н.е.) у Перемірках та на Перещепинському полі належали заможним кіннотникам.

У VI – на початку V ст. до н.е. Перещепинський некрополь також був похованням військової еліти.

З початку V ст. до н.е., із виникненням поселення в урочищі Лісовий Кут, поховання зміщуються до Перещепинського некрополя I, де кургани починають споруджувати над могилами власників садибних комплексів – воїнів-вершників та пішого війська, а також членів їхніх родин.

Перещепинський некрополь I набуває «кущового» планування: навколо одного-двох великих курганів зводяться численні менші насипи, що

належали родичам або залежним членам громади. Це свідчить про родинно-садибну організацію поховань.

Така організація показана на рисунку 3.

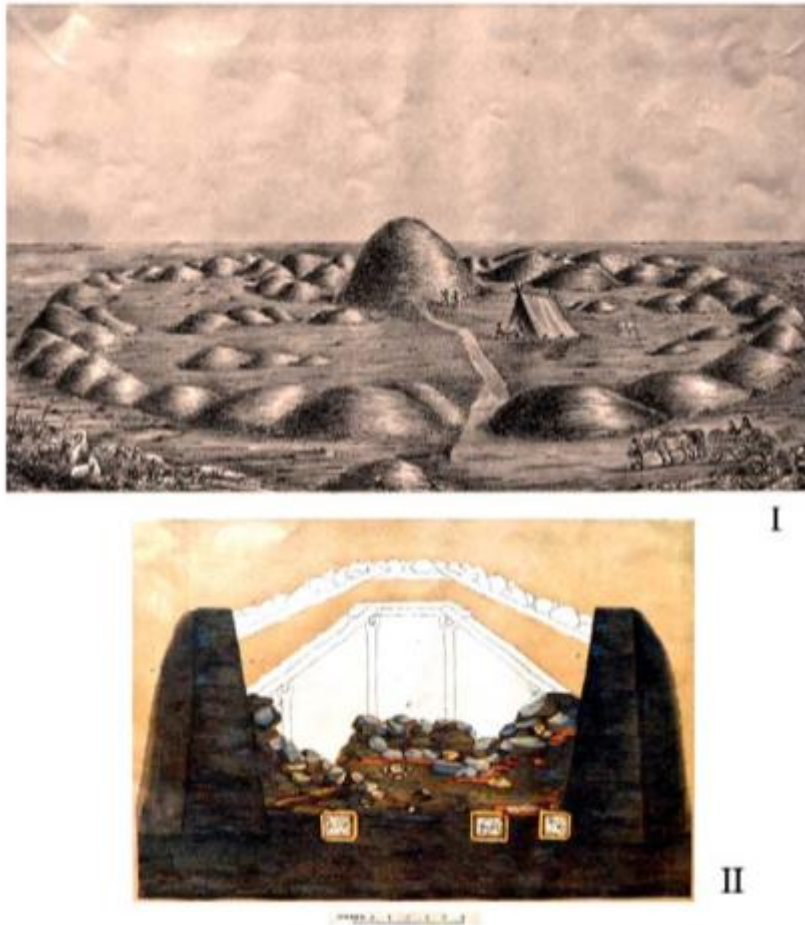


Рисунок 3. Кущове планування некрополів

Багаті поховання містили зброю (мечі, списи, луки, стріли), кінську упряж, античний імпорт (амфори, арибали, дзеркала), коштовні прикраси із золота та скла, а також ритуальні предмети (світильники, пряслиця, косметика).

Ординарні та рядові поховання характеризуються мінімальним інвентарем – уламками ліпного посуду, простими ножами, пряслицями, іноді залишками їжі чи жертвопринесених тварин.

Серед ритуальних особливостей населення городища можна виділити обряд тризни з розбитим посудом та кістками тварин. Характерним є широке використання косметичних фарб, що збереглися на прикрасах і дзеркалах.

Непоодинокі випадки вміщення до поховань дерев'яних таць, шкатулок, світильників та жертвопринесення коней, телят, овець.

Некрополі західної округи Більського городища відображають соціальну стратифікацію скіфського суспільства: від військової аристократії вершників до заможних власників садиб і рядових мешканців. Вони є кладовищами заможного населення, що концентрувалося навколо Великого укріплення, і водночас демонструють тісні контакти з античним світом через імпортні речі. Перещепинський некрополь особливо виразно показує трансформацію від поховань військової еліти VII–VI ст. до н.е. до родинно-садибних поховань заможних мешканців Лісового Кута у V ст. до н.е.

РОЗДІЛ III. ВИКОРИСТАННЯ СКІФСЬКИХ ПАМ'ЯТОК У ТУРИЗМІ

3.1. Туристичний потенціал скіфських пам'яток

Скіфська культура та скіфська держава, що існували на території України з VIII по III ст. до н.е. позначили себе унікальними художніми традиціями, в тому числі у ювелірному мистецтві, скульптурі та архітектурі.

Культурна спадщина скіфів є невід'ємною частиною культурної спадщини України. Так, скіфські кургани містять численні артефакти, що можуть бути використані для створення туристичних маршрутів. Відвідування цих пам'яток дозволяє туристам не лише ознайомитись з історією скіфів, а й зануритись у атмосферу давніх часів.

Важливим аспектом використання скіфської спадщини може бути організація археологічних турів де відвідувачі зможуть поспостерігати за роботою археологів, а також брати участь у майстер-класах по відтворенню скіфських ремесел та традицій.

Також ці об'єкти фактично дозволяють туристам доторкнутись до історії, тому що відвідувачі можуть побачити місця, де колись жили люди, проводилися обряди, будувались укріплення та відбувались важливі події.

Особливо важливо для розкриття туристичного потенціалу зацікавити різні категорії туристів. Для школярів та студентів це є можливість краще вивчити історію. Для звичайних мандрівників цікавий та незвичайний маршрут та можливість пережити нові емоції. Для іноземних туристів – спосіб знайомства з історією України що часто є маловідомою за межами країни.

До найважливіших скіфських пам'яток належать городища, кургани, поселення, могильники та музеї, у яких зберігаються знайдені артефакти.

Одним із найвідоміших об'єктів є Більське городище. Воно вважається одним із найбільших городищ Європи. Його площа становить близько 4400 гектарів. Туристів тут приваблюють величезні вали, масштаб території та

можливість побачити місце, яке деякі дослідники пов'язують із легендарним містом Гелоном.

Не менш важливими є скіфські кургани. Багато з них стали відомими завдяки знахідкам золотих прикрас, зброї та предметів побуту. Саме такі відкриття роблять скіфську спадщину привабливою для туристів.

Важливу роль відіграють і музеї. Найвідоміші скіфські колекції представлені у Національному музеї історії України, Музеї історичних коштовностей України та Полтавському краєзнавчому музеї імені Василя Кричевського. Саме музеї дозволяють туристам побачити знайдені археологами предмети: золоті прикраси, мечі, наконечники стріл, кераміку та інші пам'ятки.

Розвиток туризму на основі скіфських пам'яток може принести значну користь регіонам. Звичайно, це сприяє економічному розвитку територій. Туристи витрачають кошти на транспорт, проживання, харчування, сувеніри та екскурсії. У результаті з'являються нові робочі місця та збільшуються доходи місцевого населення.

Туристичний інтерес стимулює охорону пам'яток. Якщо об'єкт активно відвідують люди, місцева влада та держава більше зацікавлені у його збереженні. Це може включати реставрацію, встановлення інформаційних стендів, створення музеїв та туристичних маршрутів.

Скіфські пам'ятки можуть стати основою для розвитку культурного бренду регіону. Наприклад, окремі області можуть асоціюватися зі скіфською історією, фестивалями, реконструкціями та археологічними парками.

Перспективним напрямом є створення спеціальних маршрутів, які об'єднуватимуть кілька пам'яток. Наприклад, є пропозиції створення маршруту «Скіфський шлях», до якого входитимуть городища, кургани, музеї та археологічні заповідники в різних областях України [35].

Скіфські пам'ятки мають великий туристичний потенціал. Вони можуть стати важливою частиною культурного туризму в Україні, сприяти економічному розвитку регіонів та популяризації історії.

Особливо важливо, що такі об'єкти поєднують у собі наукову, освітню та культурну цінність. Вони можуть бути цікавими як для українських, так і для іноземних туристів.

Проте для повноцінного розвитку необхідно покращувати інфраструктуру, посилювати охорону пам'яток, створювати нові маршрути та використовувати сучасні способи популяризації. Лише за таких умов скіфська спадщина зможе стати одним із важливих туристичних ресурсів України.

3.2. Форми популяризації скіфських пам'яток

Для ефективного розвитку туристичного потенціалу скіфських пам'яток необхідно використовувати сучасні методи популяризації, які поєднують освітню, культурну та розважальну функції. У сучасних умовах туриста вже недостатньо зацікавити лише демонстрацією археологічних знахідок або короткою екскурсією. Відвідувачі прагнуть отримати інтерактивний досвід, який дозволяє глибше зрозуміти історичну епоху та відчувати її атмосферу.

Відповідно до дослідження поведінки української молоді, що було проведене у 2015 році, значна частина молодих людей України не може дозволити собі подорожі за кордон через фінансові труднощі. Станом на 2015 рік 76% українських юнаків та дівчат не виїжджали за кордон, а, отже, важливим є залучення української молоді до подорожей країною. Молодь, будучи найбільш мобільною та відкритою до нового групою, відіграє ключову роль у цих процесах. Вона не лише активно подорожує, а й сама стає учасником туристичної індустрії – працює у сфері туризму, створює нові формати послуг, впроваджує інновації [36].

За даними дослідження Віто Бобека, Гал Готал і Тетяни Горват, молодь віком 18–33 років становить понад 64% активних мандрівників в Україні. Це свідчить про те, що саме ця вікова категорія формує нові моделі поведінки

споживачів і продуцентів туристичних послуг, задаючи напрям розвитку галузі [36].

На рисунку 4 показано розподіл споживачів туристичних послуг згідно віку серед населення України [36].

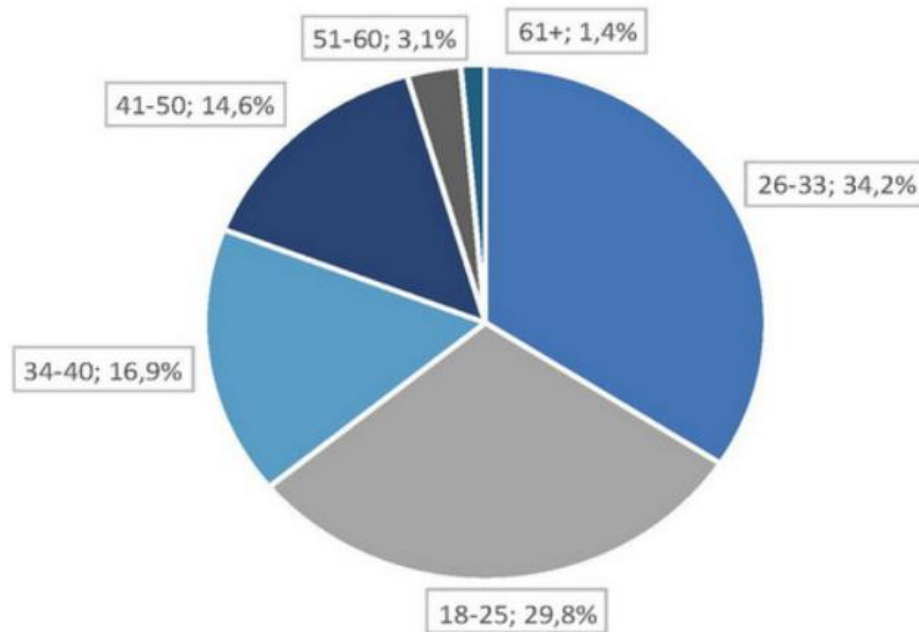


Рисунок 4. Вікова діаграма споживачів туристичних послуг [36]

Слід зауважити, що сучасні молоді люди є дещо відмінними від поколінь-попередників.

Так, відповідно до теорії поколінь, покоління Z та Альфа мають такі особливості:

- Нетерплячість: вони звикли до миттєвого задоволення у віртуальному просторі та дратуються від обмежень реального світу;
- Фокус на короткострокових цілях – прагнуть швидких результатів, як у цифровому середовищі;
- Інтернет-залежність – ці покоління проводять багато часу у соцмережах, онлайн-іграх, блогах та месенджерах;
- Фрагментарне-мислення – сприймають інформацію у форматі коротких новин, постів та твітів;

- Відкритість у соцмережах – часто пишуть відкрито у соцмережах та прагнуть аналогічного;
- Пріоритет віртуального світу – віддають перевагу онлайн-спілкуванню та онлайн-задоволенням [38]

На думку дослідників А. Сапи та Г. Солдатової представники покоління Z та Альфа характеризуються низкою особливих рис, що впливають на їх споживчі практики, в тому числі практики відношення до туризму та вибору маршрутів.

Однією з таких рис є динамічність уваги та труднощі з її концентрацією [39]. З цього випливає те, що представники цих поколінь навряд чи будуть довго терпіти монотонні екскурсії по уламкам глечиків чи кінської зброї. Вони мають попит на короткі, насичені та емоційно яскраві туристичні продукти.

Для них буде не цікавою монотонна екскурсія по валам городища, вони надають перевагу активним видам туризму, квестам, інтерактивним екскурсіям, фестивалям, подорожам з великою кількістю візуальних та емоційних стимулів.

Це однією особливістю є схильність до індивідуалізації та занурення у власний цифровий простір – тобто, вони прагнуть персоналізовані або частково цифровізовані тури та можливості самостійно планувати подорож.

Для поколінь Z та Альфа важливим є унікальність туристичного досвіду. Стандартні пакетні тури можуть виявитись для них не цікавими, їм потрібні індивідуально сформовані програми, або програми, що були пережиті важливим цифровим авторитетом – блогером чи впливовим тітокером. Якщо певна пам'ятка активно висвітлюється у соціальних мережах, вона швидко стає популярною серед молоді. Таким чином, для просування туристичного продукту важливим є використання сучасних цифрових каналів комунікації. Отримання такого досвіду, який, звісно, можна продемонструвати у соцмережах, є для цих поколінь пріоритетом.

Дослідники також звертають увагу на явище сенсорної депривації, яке пов'язане з тривалим перебуванням у цифровому середовищі [38]. Через постійну взаємодію з екранами молоді люди можуть отримувати менше реальних сенсорних вражень від навколишнього світу. У зв'язку з цим особливої популярності набувають туристичні продукти, що забезпечують яскравий емоційний та чуттєвий досвід: гастрономічний туризм, етнотуризм, екологічні маршрути, пригодницький туризм, активний відпочинок на природі.

Саме тому сучасні туристичні дестинації повинні пропонувати не лише інформацію, а й можливість «пережити» місце через запахи, звуки, атмосферу, взаємодію з місцевою культурою та участь у різноманітних активностях. Для покоління Z важливими є не лише історичні факти чи архітектурні об'єкти, а й загальне емоційне враження від подорожі.

Одним із найбільш ефективних способів популяризації є проведення фестивалів історичної реконструкції. Такі заходи дозволяють відтворити окремі аспекти життя скіфів: побут, одяг, озброєння, військові традиції, ремесла та обряди. Під час фестивалів учасники використовують реконструйовані костюми, копії зброї, предмети побуту та елементи давнього житла. Завдяки цьому відвідувачі можуть не лише спостерігати за подіями, а й брати безпосередню участь у майстер-класах, змаганнях або тематичних екскурсіях. Для України цей напрям також є перспективним, особливо в регіонах, де збереглися великі скіфські пам'ятки.

Особливу роль відіграє візуальний контент. Представники покоління Z краще сприймають інформацію у формі фотографій, коротких відео, сторіз, reels, інтерактивних карт та візуалізованих маршрутів. Тому особливу увагу варто приділити створенню археологічних парків та інтерактивних музеїв. На відміну від традиційних музеїв, де відвідувачі переважно лише оглядають експонати, інтерактивні формати дозволяють краще зрозуміти спосіб життя давніх народів. Наприклад, туристи з цих поколінь набагато цікавіше буде приміряти копії скіфського одягу, спробувати стрільбу з лука, взяти участь у

гончарних або ковальських майстер-класах, оглянути реконструкцію житла чи оборонних споруд.

Представники цього покоління орієнтуються на емоційний досвід, унікальність, персоналізацію, візуальність та цифрові формати взаємодії. Тому дуже важливу роль у популяризації мають відігравати цифрові технології. У сучасному туризмі активно використовуються мобільні додатки, QR-коди, інтерактивні карти, аудіо-гиди, 3D-моделі та технології доповненої реальності. За допомогою таких інструментів слід надати туристу з цього покоління візуалізацію, як виглядало скіфське городище або курган у давнину, навіть якщо до нашого часу збереглися лише земляні вали чи окремі археологічні залишки.

Наприклад, технологія доповненої реальності дає можливість через екран смартфона побачити реконструйовану модель фортифікацій, житлових будівель чи поховальних споруд. Це робить екскурсії більш наочними, цікавими та доступними для молодих туристів.

Крім того, сучасні інформаційні технології дозволяють створювати віртуальні тури та онлайн-екскурсії. Це особливо важливо для пам'яток, які розташовані далеко від великих міст або перебувають у регіонах із низькою туристичною доступністю. Віртуальні екскурсії можуть стати першим кроком до популяризації об'єкта та стимулювати реальний туристичний інтерес.

Не менш важливими засобами популяризації є соціальні мережі, туристичні портали, відеоблоги, документальні фільми та тематичні медіапроекти. У сучасному інформаційному просторі саме медіа часто формують уявлення людей про певне місце. Якщо про скіфські пам'ятки регулярно згадуватимуть у туристичних програмах, документальних фільмах, освітніх проектах та соціальних мережах, рівень зацікавленості ними поступово зростатиме.

Важливим напрямом також є включення скіфських пам'яток до національних та міжнародних туристичних маршрутів. Наприклад, можна

створювати комплексні маршрути, які поєднуюватимуть городища, кургани, музеї та археологічні заповідники. Це дозволить формувати більш цілісний туристичний продукт і збільшувати тривалість перебування туристів у регіоні.

У науковій літературі наголошується, що розвиток культурного туризму є одним із найбільш перспективних напрямів використання історико-культурної спадщини. Зокрема, дослідники зазначають, що пам'ятки археології можуть бути важливим ресурсом для сталого розвитку регіонів, якщо вони поєднуються з освітніми, інформаційними та рекреаційними функціями.

3.3. Розробка туристичного маршруту: як зробити курган цікавим туристу, який нічого не знає про скіфів

Для того, щоб зробити курган цікавим для туриста, що нічого не знає про скіфів, передбачається запропонувати туристу городище у вигляді імерсивного археологічного парку-гри, де відвідувач не дивиться на чисто поле з рештками валів, а грає роль мешканця у реальному просторі давнього міста.

Визначимо цільову аудиторію, відповідно до рисунку 4.

Основна: 16-35 років. Покоління Z, Альфа та невелика частина найбільш молодих мілленіалів. Ці категорії люблять ігри, квести, інтерактивний досвід та контент для соцмереж.

Друга: cash flow стабілізатор: це сім'ї з дітьми та шкільні групи.

Третя: нішова – це історики, реконструктори, що можуть дати контент та події.

Розглянемо основних конкурентів Більського історико-культурного заповідника у таблиці 3.1.

Таблиця 3.1. Основні конкуренти:

Тип конкурента	Приклад	Можливості	Недоліки
----------------	---------	------------	----------

Історико-культурні парки	Парк «Київська Русь», парк «Трипільська культура» Музей в Пирогові Шевченківськй гай	Великі музеї просто неба Зрозумілий продукт Близько до міст	Недостатньо інтерактивні для Альфа та покоління Z
Природні поля, інсталокації	Лавандові поля на Київщині	Дешево, близько до міст, миттєвий інста-результат	Немає історичної глибини
Класичні музеї	Красєзнавчий музей у Полтаві	Має багаті колекції	Занадто традиційні, немає власного досліджу, інстаграмності, нудні, бо вимагають постійної зосередженості
Розваги по дорозі	ТРЦ, бази відпочинку	Ближче, простіше	Немає історичної глибини
Природні локації	Карпати, бази відпочинку, пляжі Дніпра та Одещини, озера	Старші покоління майже завжди обирають відпочивати замість навчатись	Немає історичної глибини, просто відпочинок

Проведемо SWOT-аналіз Більського історико-культурного заповідника, та відобразимо його у таблиці 3.2

Таблиця 3.2. SWOT-аналіз Більського історико-культурного заповідника.

S – Strengths (сильні сторони) Унікальний масштаб – це найбільше городище скіфського часу у Європі Автентичність – справжній археологічний об’єкт, не імітація Наукова цінність – гіпотетична ідентифікація з Гелоном Низький поріг інвестицій для старту – можливість запускати цікаві інтерактиви без капітального будівництва Відсутність прямих аналогів в Україні: ніша археології та досвіду майже відсутня	W – Weaknesses (слабкі сторони) Низька візуальна привабливість – вали та чисто поле погано продаються Слабка інтерпретація – зараз відсутній зрозумілий наратив для масового туриста Віддаленість від основних туристичних потоків Нерозвинена інфраструктура – слабо розвинені сервіс, харчування та логістика Низька впізнаваність бренду Відсутність «швидкого емоційного результату»
O – Opportunities (можливості) Гейміфікація та віртуальна інтеграція – розробка мобільного додатку з механіками, що будуть працювати на локації Розвиток внутрішнього туризму Попит на досвід у молодих поколіннях Фестивалі та подієвий туризм Освітній туризм Можливість створення унікального бренду «скіфського світу»	T – Threats (загрози) Воєнний фактор, що викликає обмеження мобільності та психологічний бар’єр подорожей на схід країни Конкуренція з простими розвагами, тобто базами відпочинку та фотолокаціями Низька платоспроможність населення Сезонність пам’ятки Відтік молодшої аудиторії за кордон.

Отже, зараз основна проблема об'єкта полягає не у відсутності ресурсів, а у відсутності адаптованої форми їх подачі для сучасного споживача.

Проведемо PESTLE-аналіз цього об'єкту.

P – Political

- Воєнний стан
- Обмеження інвестицій в культуру
- Пріоритет оборонних витрат
- Частково: державна підтримка внутрішнього туризму

Висновок: державна підтримка обмежена, ставка – на приватні чи гібридні моделі.

E – Economic

- Зниження доходів населення
- Обмежена купівель спроможність
- Високі ризики для інвесторів
- Потенціал дешевого запуску

Висновок: потрібна low-cost модель з швидкою окупністю.

S – Social

- Зміна поведінки споживача: більше інтересу до емоційного туризму
- Попит на короткі поїздки
- Зростання ролі соцмереж
- Інтерес до національної історії

Висновок: люди хочуть відчувати та переживати досвід, а не вчитись у традиційному плані.

T – technological

- Поширення смартфонів
- Доступність AR/QR та ботів
- Розвиток мобільного геймінгу

Висновок: можна створити продукт без великих інвестицій у технології.

L – legal

- Статус археологічної пам'ятки
- Обмеження на будівництво
- Необхідність погоджень
- Охоронні зони

Висновок: перевага – некапітальні рішення (ігри, сценарії, тимчасові інсталяції)

E – Enviromental

- Відкритий ландшафт
- Погодна залежність
- Ризик пошкодження пам'ятки

Висновок: потрібні контрольовані маршрути та зонування.

Загальний висновок: зовнішнє середовище обмежує можливість створення капіталомістського туристичного продукту, але сприяє розвитку інноваційних, гнучких та цифрових форматів взаємодії з відвідувачем.

Тобто, для пам'ятки неефективно будувати класичний музей, копіювати фортеці чи споруджувати реконструкцію городища з валами та вкладати великі кошти. Ефективним має бути визнано гейміфікацію, сценарний туризм, інтерактив та мінімальні фізичні втручання.

В умовах воєнного стану та обмежених інвестиційних ресурсів розвиток Більського городища доцільно здійснювати шляхом впровадження гнучких інноваційних моделей, зокрема гейміфікації та імерсивного туризму, що забезпечують високу віддачу при низьких капітальних витратах.

Загальна логіка розробки туристичного маршруту: спочатку набір аудиторії – потім продукт – потім масштабування – потім залучення новітніх технологій.

Етап 1 (0-12 місяців) «Живий MVP»

Головна ціль етапу – головне завдання швидко запустити перший відвідувачський маршрут, перевірити реальний інтерес людей та зрозуміти за що вони готові платити та чи будуть повертатись.

Ідея цього етапу – зробити простий, живий досвід, масштабувавши річний «Гелон-фест» до щомісячного/щонедільного досвіду, який вже виглядатиме цікаво.

Можливо використовувати вже наявні точки: вал, умовно позначене житло, оглядову точку. Допрацювати місця оборони, фотозону та місце для короткої активності.

На кожній точці бажано встановити прості таблички з коротким поясненням, легендою та історією. Паралельно можна запустити Telegram-бот або просту вебсторінку з QR-кодами. Людина приходить на точку, сканує QR і отримує невеликий сюжетний фрагмент на кшталт: «Ти – учасник подій городища. Тобі потрібно пройти маршрут, знайти артефакти та виконати завдання».

Вже на старті бажано додати базову гейміфікацію: бали, бейджи та засоби їх трансляції у соцмережі, проходження маршруту, невеликий рейтинг та простий квест.

Для живого інтересу бажано одразу додати кілька інтерактивів: стрільба з лука, фотозона з скіфськими костюмами, короткий квест, дитячі активності.

Слід проводити також хоча б одну подію на місяць. Має сенс розробити активність «Варта золота» пов'язану з легендою о передачі влади, що зафіксована Геродотом та гіпотетично показана на Гайманівській чаші. Також цікавими будуть день ремесел, день лучника, квест-вечір, нічна екскурсія, можливо, навіть, з темою про чорних археологів.

Витрати на першому етапі мають бути мінімальними. Шляхи залучення коштів: локальні бюджети, гранти, пошук партнерської підтримки або подання заявки на допомогу громади.

КРІ етапу:

- 500 – 1500 відвідувачів на місяць
- 20-30% людей, що будуть брати участь у квесті
- Повернення туристів на нові активності

- Перші відгуки та контент у соцмережах.

Етап 2 (1-2 роки) «Гра та повернення»

Головна ціль етапу – потрібно зробити так, щоб туристи хотіли повертатись повторно. Перший візит має бути цікавим, але другий та третій мають відкривати щось нове.

До створеного на базовому етапі додатку потрібно запустити базову мобільну логіку: акаунти користувачів, збереження прогресу, колекції юнитів, царів, жерців, воїнів, рідкісні знахідки, систему досягнень та унікальних винагород за участь у квестах та активностях.

Для цього слід розвивати локаційну систему. Різні точки можуть давати різні бонуси, такі, як частини артефактів, унікальні бейджи, запускати різні сценарії та спеціальні місії.

Важливо ввести сезонність, щоб стимулювати потік туристів у різні сезони та спробувати спеціально залучати інста- та тіток-блогерів задля інформування про їх проведення.

На цьому етапі також можна масштабувати події: проводити 2-4 великі івенти на рік, запровадити більше нічних сценаріїв, поглибити на розширити програму Гелон-фесту та запровадити історичні реконструкції малого масштабу.

КРІ етапу:

- 3-5 тисяч відвідувачів на місяць у сезон;
- 30-40% повторних візитів;
- Активне зростання онлайн-аудиторії та онлайн-впізнаваності;
- Поява постійних прихильників проекту

Етап 3 (2-3 роки)

Головна ціль: формування у туристів України відчуття що у Більському городищі дійсно є на що подивитись. На цьому етапі варто переходити від умовних позначень до реальних елементів реконструкції.

Наявний парк реконструкцій слід розширити, побудувати це варіації житла, майстерні, частину укріплення, фрагмент оборонної стіни.

Головне не створювати повний парк, лише натякнути та заінтригувати тим, як це виглядало.

Паралельно розширити квестову частину, задіявши реконструйовані елементи та ввівши сюжет, ролі, групові сценарії, командні місії та різні фінали.

Також має сенс створювати більше контент-зон, таких як: фототочки коло найбільш визначних курганів, з репліками того, що там знайшли та можливістю це викопати, артоб'єкти на скіфську тематику та тематичні інсталяції на панорамних місцях.

Витрати: стають середніми, але ще не критичними.

Особливо потрібно робити якісні об'єкти, які виглядають переконливо та мають добре працювати саме на соцмережі, тобто для фото та відео.

КРІ-етапу:

- 5-10 тисяч відвідувачів на місяць;
- Зростання середнього чеку;
- Активний органічний контент у соцмережах;
- Поява туристичних партнерств.

Етап 4 (3-5 років) «Технології та сильний ВАУ-ефект»

Перехід на етап доцільний лише за умови стабільного сезонного потоку, підтвердженого попиту на гру та платні додаткові сервіси, позитивної економіки етапу 3 та наявності партнерів, гранта чи великого інвестора. Головна ціль – на фінальному етапі потрібно створити справжній ефект «вау», який буде виділяти Більське городище серед інших туристичних локацій.

Однією з головних фішок може стати дрон-досвід: політ над городищем, реконструкція міста зверху, віртуальний маршрут та огляд даній укріплень у форматі «було-стало».

Можна запускати AR/VR – тобто перегляд реконструкції міста через смартфон, VR-екскурсія, можливість побачити давнє життя городища, окремі преміум-сценарії.

Особливою фішкою має бути повноцінний запуск мобільної гри.

Джерела доходу: на цьому етапі можуть працювати преміум-квитки, підписки, ігровий донат, партнерські колаборації та продаж цифрових інструментів.

КРІ етапу:

- 10-20 тисяч відвідувачів на місяць у сезон;
- Стабільний дохід;
- Сильний бренд;
- Впізнаваність на рівні країни.

Основні ризики проекту. Розвиток проекту може уповільнитись через агресію рф, нестачу фінансування, слабкий старт, нестачу команди та відсутність стабільної реклами. Перший етап та взаємодія з блогерами, створення рілс та відео є критично важливим. Потрібно довести що люди готові масово приїжджати, взаємодіяти та повертатись.

Головний принцип розробки маршруту: не вкладати великі кошти, поки не доведено, що є стабільний інтерес та реальний потік людей.

Отже, для запуску цікавих та ефективних маршрутів у Більському городищі не потрібен великий стартовий бюджет, потрібен хороший сценарій, що буде відбуватись частіше, аніж раз на рік, простий, але цікавий досвід, уважне тестування того, що реально подобається людям.

Розвиток Більського городища доцільно здійснювати за поетапною моделлю, що передбачає початкове впровадження low-cost інтерактивних рішень з подальшим масштабуванням та інтеграцією цифрових технологій, зокрема AR/VR та безпілотних систем.

Звернемось до ґрунтовної розробки ігрової моделі та гейміфікованого продукту, що має стати основою для залучення туристів, які до того нічого про скіфів не знали.

Взагалі, для розкрутки нових туристичних маршрутів є доцільним впровадження цифрових інструментів, що дозволяють трансформувати традиційні об'єкти культурної спадщини у інтерактивні продукти.

У межах даного дослідження пропонується створення мобільної гри жанру симулятор бога (God Simulator) з елементами містобудування та гейміфікації, інтегрованої з реальною туристичною локацією. Гіпотетична назва «Scythian Gods: Rise of Gelon».

Основна концепція гри полягає у тому, що гравець виступає у ролі покровителя скіфського міста, впливаючи на його розвиток, економіку та соціальні процеси.

Розглянемо пропозицію основного ігрового циклу (Core Loop). Базова механіка гри формується через повторюваний цикл взаємодії: отримання ресурсу «віра», використання його для впливу на місто, розвиток інфраструктури та населення, отримання винагороди (ресурси, персонажі, прогрес) та відкриття нових можливостей.

Таким чином формується безперервний цикл, що забезпечує залученість користувача.

У якості метапрогресії (Meta Loop) передбачається довгострокова взаємодія гравця з продуктом реалізується через: розвиток міста до рівня «центру влади», колекціонування персонажів (царів, жерців, воїнів), участь у подієвих сценаріях та відкриття нових етапів розвитку цивілізації.

Метапрогресія забезпечує утримання користувачів та стимулює повторні входи у гру.

У грі передбачено використання декількох типів ресурсів:

- віра – основний ресурс для впливу;
- вплив – преміальна валюта;
- їжа – розвиток населення;

- матеріали – будівництво.

Баланс між ресурсами формує економічну модель гри.

Передбачаємо створення системи персонажів. Вони виступають ключовим елементом залучення користувачів. Пропонуються такі класи персонажів: царі; жерці; воїни, звичайні скіфі – жителі міста, ремісники, землероби.

Рівні рідкості: Common; Rare; Epic; Legendary.

Особливістю моделі є те, що персонажі найвищої рідкості (Legendary) можуть бути отримані виключно через фізичне відвідування локації або участь у подіях.

Ключовою інновацією проекту є поєднання цифрового продукту з реальним об'єктом. Механіка реалізується через: QR-коди або GPS-точки; отримання фрагментів ігрових об'єктів під час відвідання Більського городища; відкриття унікальних персонажів та будівель та активацію сюжетних подій прямо на локації.

Дана система стимулює фізичне відвідування локації.

У грі передбачено впровадження подієвих механік: тематичні фестивалі, нічні сценарії (ритуали, обряди), сезонні ігрові кампанії, що мають на меті отримати рідкісного колекційного персонажа чи будівлю.

Такі події забезпечують підвищення залученості та збільшення повторних відвідувань, і, як наслідок, зростання доходів.

Модель монетизації: гра планується до функціонування за моделлю free-to-play.

Джерела доходу: мікроплатежі (донат); внутрішньоігрові покупки; преміум-прискорення; косметичні елементи.

Основні принципи: донат не впливає на унікальний контент, він забезпечує комфорт та прискорення, а рідкісні ключові елементи відкриваються через досвід та на локації.

Для підтримки активності передбачено введення щоденних нагород, систем досягнень, прогресивного відкриття контенту, періодичних оновлень та можливості цитування й постингу результатів у соцмережах.

Етапи реалізації продукту

Розробка передбачає поетапний підхід:

Етап 1 – MVP: базова ігрова механіка, мінімальний контент та інтеграція з локацією.

Етап 2 – розширення: додавання персонажів; впровадження івентів та розвиток економіки.

Етап 3 – масштабування: вихід на міжнародні ринки; локалізація та створення повноцінної live-service моделі.

Інтеграція мобільної гри з туристичною локацією є інноваційним інструментом розвитку, що дозволяє трансформувати пасивне сприйняття культурної спадщини у активний і залучений досвід.

Розрахуємо прогнозований туристичний потік.

$$T = N_m * 12$$

де:

T – річний прибуток;

N_m – середня кількість відвідувачів за місяць.

Відобразимо орієнтовний прогноз за етапами у таблиці 3.3.

Таблиця 3.3 Орієнтовний прогрес за етапами

Етап	Відвідувачів на місяць	Відвідувачів на рік
Етап 1	500 - 1500	6000 - 18000
Етап 2	3000 – 5000 (у сезон)	20000-40000
Етап 3	5000 - 10000	60000-120000
Етап 4	10000 – 20000 (у сезон)	80000-160000

Розрахуємо структуру відвідувачів, поділивши їх на групи:

Базовий маршрут – 1000 осіб/місяць;

Квестова участь – 25 %

Подієві відвідувачі – 15%

Повторні відвідувачі – 10 %

Тоді квест: 250 осіб, платні інтерактиви 150 осіб, повторні візити 100 осіб.

Розрахуємо середній чек:

$$AC=N/R$$

де:

AC – середній чек;

R – сукупна виручка;

N – кількість відвідувачів.

Припустимо, що

- базовий квиток — 120 грн;
- квест — 80 грн;
- частка учасників квесту — 25%;
- інтерактив/лук/фотозона — 60 грн;
- частка покупців — 15%;
- сувенір/напій — 50 грн;
- частка покупців — 10%.

Тоді маємо середній чек приблизно 154 грн.

За 1000 відвідувачів на місяць та середній чек 154 гривень локація отримує 154000 грн./місяць, а за рік, відповідно: $154000,00 * 12 = 1\,848\,000$ грн.

Узагальнимо витрати по етапу 1 у таблиці 3.4.

Таблиця 3.4 Витрати на туриста на етапі 1.

Витрата	Вартість
Постійні	
Адміністрування	25000,00
Гіди/аніматори	40000,00
Реклама/SMM	20000,00

Підтримка телеграм-бота, сайту	8000,00
Амортизація/обладнання/інше	7000,00
Змінні на 1 туриста	
Друк/матеріали/бейджі/картки	10,00
Обслуговування активностей	8,00
Витрати	7,00

Загалом на 1 особу маємо змінних витрат на 25,00, тоді на 1000 осіб матимемо 25000,00 грн.

Отже, загальних витрат – 125000,00 грн.

Підрахуємо операційний результат.

ОР = 154000 – 125000 = 29000 грн/місяць. За рік матимемо 348000 грн.

Підрахуємо точку беззбитковості, як

$$ТБ = ПВ/СД - ЗВ$$

де:

ТБ – кількість відвідувачів для точки беззбитковості;

ПВ – постійні витрати;

СД – середній дохід на одного відвідувача;

ЗВ – змінні витрати

$ТБ = 100000,00/154 - 25 =$ приблизно 775 осіб на місяць.

Отже, нижня межа КРІ поставлена як 500 осіб – ризикова, 800-1000 – робоча, 1500 – комфортна.

Прорахуємо рентабельність

$Rent = (Операційний\ результат/Витрати) * 100\%$

$Rent = 29000/125000 * 100\% = 23,2 \%$

Припустимо, що для старту потрібно:

- таблички й навігація – 80 000 грн.
- фотозона й базові активності – 70 000 грн.
- інвентар для квесту – 40 000 грн.
- створення бота/лендингу – 60 000 грн.
- стартове промо – 50 000 грн.

Разом – 300000,00 грн.

Строк окупності буде складати $300000,00/348000,00 = 0,86$ року.

Отже, за умови досягнення середнього місячного потоку на рівні 1000 осіб та середнього чека 154 грн, строк окупності первинних інвестицій становить близько року.

Проведемо сценарний аналіз по першому етапу у таблиці 3.5.

Таблиця 3.5 Сценарний аналіз

Показник	Песимістичний	Базовий	Оптимістичний
Відвідувачів/місяць	600	1000	1500
Середній чек, грн.	140	154	175
Виручка, грн/міс	84000	154000	262500
Загальні витрати грн/міс	115000	125000	137500
Результат грн/міс	-31000	29000	125000

Проведені розрахунки свідчать, що поетапна модель розвитку туристичного продукту Більського городища є економічно доцільною за умови дотримання принципу поступового масштабування. На першому етапі критичним показником виступає досягнення рівня не менше 775 відвідувачів на місяць, що забезпечує беззбитковість функціонування маршруту. За базового сценарію із середнім місячним потоком 1000 осіб і середнім чеком 154 грн прогнозна виручка становить 154 тис. грн на місяць, а операційний результат – 29 тис. грн. Це дозволяє окупити первинні вкладення протягом близько 10–11 місяців. Подальше розширення продукту за рахунок квестової механіки, подій та повторних візитів забезпечує зростання дохідності й створює економічні передумови для переходу до етапу реконструкцій та цифрових рішень.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження було здійснено комплексний аналіз поховальних пам'яток скіфського часу в басейні річки Ворскла, що дозволило сформулювати низку узагальнених висновків теоретичного та практичного характеру.

Скіфська культура є складним і багатокomпонентним історико-культурним явищем, яке поєднує риси кочового та осілого способу життя. Вона формувалася в умовах активної взаємодії різних етнічних груп, що зумовило її неоднорідність і регіональні особливості. У цьому контексті поховальні пам'ятки виступають ключовим джерелом для вивчення соціальної структури, матеріальної культури та світогляду скіфського населення.

Необхідно наголосити, що курганні поховання є основним типом археологічних пам'яток скіфського часу. Вони різняться за конструкцією, розмірами та складом інвентарю залежно від соціального статусу похованих. Поховання знаті характеризуються складною архітектурою, значними розмірами насипів та багатим інвентарем, тоді як поховання рядового населення є значно простішими та менш репрезентативними.

Аналіз поховального обряду свідчить про високий рівень розвитку релігійних уявлень скіфів. Поховання супроводжувалися складними ритуалами, що включали жертвоприношення, використання спеціального інвентарю та дотримання певної орієнтації тіла. Особливо показовими є поховання представників знаті, де простежується наявність супровідних поховань людей і тварин, що вказує на віру в загробне життя та збереження соціального статусу після смерті. Поховальні пам'ятки відображають також складну міфологію спільноти та дають докази щодо її характерних рис та цивілізаційної спорідненості.

Поховальні пам'ятки басейну річки Ворскла мають виразну регіональну специфіку. Вони відображають поєднання традицій кочових скіфів і місцевого осілого населення. Для цього регіону характерні більш прості конструкції поховань, використання місцевих матеріалів та менша кількість престижних предметів, що свідчить про інший соціально-економічний тип розвитку порівняно зі степовими районами.

Однак, значення пам'яток басейну Ворскли полягає не лише у їх археологічній цінності, але й у можливості реконструкції історичних процесів у лісостеповій зоні. Вони дозволяють простежити взаємодію різних культурних традицій, процеси асиміляції та формування локальних особливостей скіфського світу.

На жаль, сучасний стан збереження скіфських курганів викликає серйозне занепокоєння. Багато пам'яток зазнають руйнування внаслідок антропогенного впливу, що призводить до втрати цінної наукової інформації. Це зумовлює необхідність посилення заходів охорони та впровадження сучасних методів моніторингу.

Однак, скіфські поховальні пам'ятки все ще мають значний туристичний потенціал. Вони можуть виступати важливими об'єктами культурно-пізнавального туризму, сприяти розвитку регіональної економіки та формуванню історичної свідомості населення. Проте на сьогодні цей потенціал реалізується недостатньо через відсутність належної інфраструктури, інформаційного забезпечення та сучасних форм інтерпретації.

За допомогою розрахунків обґрунтовано необхідність впровадження інноваційних підходів до популяризації скіфських пам'яток. Зокрема, перспективними є створення інтерактивних маршрутів, використання цифрових технологій, реконструкція історичних подій, а також адаптація інформації до потреб сучасної аудиторії, зокрема молоді. Адже, ефективне використання скіфських курганів у туристичній діяльності можливе лише за умови поєднання наукового підходу з сучасними методами презентації

культурної спадщини. Це передбачає не лише збереження пам'яток, але й їх інтеграцію у культурний простір регіону.

Поховальні пам'ятки скіфського часу в басейні річки Ворскла є важливим джерелом вивчення історії та культури давніх народів, а також перспективним ресурсом для розвитку туризму. Їх комплексне дослідження та раціональне використання сприятиме збереженню культурної спадщини та популяризації історичного минулого України.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Бандрівський М. Сучасне розуміння «скіфського» і проблема етнокультурної приналежності носіїв середньодністровської групи. Матеріали і дослідження з археології Прикарпаття і Волині. Вип. 11, 2007. С. 77-100 URL: <https://www.inst-ukr.lviv.ua/files/11/10Bandr2.pdf>
2. Білецький Л.М., Анохін В.О., Славін Л.М., Тереножкін О.І. археологія. Т. 2 URL: https://library.udpu.edu.ua/library_files/424314.PDF
3. Велика скіфія. Скіфська археологічна культура. Матеріали сайту. URL: https://protoukraine.com/vs/culture/?id_culture=57#gsc.tab=0
4. Болтрик Ю.В. Соціальна стратифікація Скіфії періоду «золотої осені». Магістеріум. Випуск шостий. Археологічні студії. URL: <https://ekmair.ukma.edu.ua/server/api/core/bitstreams/0f4f0d39-138c-4d52-81bd-93210d4bdd8c/content>
5. Пилипчук Я. В. Скіфи у Європі // Вісник аграрної історії. 2021. Вип. 35/38. С. 62-72. URL: <https://www.agrarian-history.com.ua/wp-content/uploads/2022/02/9.pdf>
6. Кравченко Е. Геродотова Скіфія та історичні реалії. Українська державність. 2025. № 3-4. С. 26-34. URL: https://www.researchgate.net/publication/398529756_UDkravchenko_Gerodotova_Skifia_i_arheologichni_realiiHerodotus_Scythia_and_Archaeological_Reality
7. Олійник Ю. Скіфська держава та її місце в історії українського державотворення (VII-III ст. до н.е.). Право України № 12, 2024 URL: https://pravoua.com.ua/storage/files/magazines/files/article-pravo_2024_12-s4176.pdf

8. Серода М.В. Кіммерійсько-скіфський конфлікт у північному причорномор'ї. Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Історичні науки. URL: https://www.hist.vernadskyjournals.in.ua/journals/2019/3_2019/7.pdf
9. Палій. Історія України. Посібник. URL: <https://uahistory.co/pidruchniki/ukraine-history-posibnik-2015/6.php>
10. Приймак В. Хто такі скіфи: коротко про походження, побут і культуру, релігію, воєнну справу. Матеріали сайту UAInformation URL: <https://uainformation.com/pro-ukrayinu/istoriya-ukrayini/skifi-pohodzhennya-kultura-viruvannya-vijskove-mistectvo/>
11. Ольговський С.Я. Скіфи. URL: <http://www.history.org.ua/?termin=Skify> (останній перегляд: 13.04.2026)
12. Скіфи. Велика українська енциклопедія. URL: <https://vue.gov.ua/%D0%A1%D0%BA%D1%96%D1%84%D0%B8>
13. Scythian. Britannica. . URL: <https://www.britannica.com/topic/Scythian>
14. Cunliffe B. The Scythians. Nomad Warriors of the Steppe. URL: <https://global.oup.com/academic/product/the-scythians-9780198820123?cc=ua&lang=en&#>
15. British Museum. Introducing the Scythians. URL: <https://www.britishmuseum.org/blog/introducing-scythians>
16. Rolle Renate. The world of the Scythians. Berkeley : University of California Press. URL: <https://archive.org/details/worldofscythians0000roll/page/n167/mode/2up>
17. Mayor A. The Amazons: Lives and Legends of Warrior Women across the Ancient World. URL: <https://press.princeton.edu/books/hardcover/9780691147208/the-amazons>

- 18.Геродот. Історії в дев'яти книгах. Книга IV. Мельпомена / Перекл. А. Білецького). URL: https://ae-lib.org.ua/texts/herodotus_historiae_4_ua.htm
- 19.Полідович Ю.Б., Шаміна Т.П. Зображення скіфського дракона в колекції Музею історичних коштовностей України // Музейні читання: Матеріали наук. конф. МІКУ «Ювелірне мистецтво – погляд крізь віки». К., 2018. С. 69-75.
- 20.Об атрибуции скифских уздечных блях в виде лапы животного или кисти руки // Старожитності 2014-2015: Харківський історико-археологічний щорічник. 2015. Вип. 13. С. 124-137.
- 21.Полідович Ю.Б. Гайманова чаша в контексті скіфської міфологічної традиції. Археологія і давня історія України, 2025. № 2 (55). С. 191-215.
- 22.Полідович Ю.Б., Величко Є.О. Крилатий кабан: образ на перетині скіфської, іранської та давньогрецької міфологій // Сходознавство. 2022. № 89. С. 73-106.
- 23.Полідович Ю.Б. Гребень из Гаймановой Могилы и скифский миф о змееборчестве // Археологія і давня історія України. 2019. Вип. 2 (31). С. 483-492.
- 24.Максимов Е.В., Петровская Е.А. Древности скифского времени Киевского Поднепровья. Полтава, 2008. 126 с.
- 25.Полідович Ю.Б. Загадкові ритуальні предмети скіфів: у пошуках відповідей // Археологія і давня історія України, 2023. Вип. 2 (47). С. 257-275.
- 26.Полідович Ю.Б. Лев и пантера (ажурные пластинки из Мелитопольского кургана) // Археологія і давня історія України. 2017. Вип. 2 (23): Старожитності раннього залізного віку. С. 185-192.
- 27.Максимов Е.В., Петровская Е.А. Древности скифского времени Киевского Поднепровья. Полтава, 2008. 126 с.

28. Більське городище. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%91%D1%96%D0%BB%D1%8C%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B5_%D0%B3%D0%BE%D1%80%D0%BE%D0%B4%D0%B8%D1%89%D0%B5
29. Відео етнофестиваль «Гелон-фест» 2021. Сайт історико-культурного заповідника «Більськ» URL: <https://bilsk.com.ua/zakhody/helon-fest/video-etnofestyval-gelon-fest-2021/>
30. Шрамко І.Б., Задніков С.А. Дослідження Більського городища у 2013 р. Археологічні дослідження Більського городища - 2013 = Archeological researches of Bilsk hillfort - 2013: збірник наукових праць / ЦП НАН України і УТОПІК; ІКЗ «Більськ»; [наук. і відп. ред. О.Б. Супруненко; ред. кол.: В.В. Вожаєнко, І.І. Корост, Г.І. Фасій та ін.]. Київ - Котельва : ЦП НАН України і УТОПІК, 2014. 124 с.
31. Кулатова І.М., Супруненко О.Б. Більське городище в науковій і пам'яткоохоронній діяльності полтавського центру охорони та досліджень пам'яток археології. Археологія і давня історія України, 2015. Вип. 2 (15). С. 265-278.
32. Гречко Д.С., Осадчий О.М., Крютченко О.О. Нові дані про городища скіфського часу Посулля. Феномен Більського городища – 2020 = Phenomenon of Bilsk hillfort – 2020: збірник наукових праць та матеріалів міжнародної конференції / ЦП НАН України і УТОПІК; ІКЗ «Більськ»; [відп. ред. – І. І. Корост, наук. ред. – О. Б. Супруненко; ред. колегія: Д. С. Гречко, С. А. Задніков та ін.]. Київ-Котельва: ЦП НАН України і УТОПІК, 2020. С. 199-213.
33. Гречко Д.С., Крютченко О.О., Ржевуська С.С. Археологічні дослідження Більського археологічного комплексу в 2017 році. Археологічні дослідження Більського городища - 2017 = Archeological researches of Bilsk hillfort - 2017: збірник наукових праць. Київ - Котельва : ЦП НАН України і УТОПІК, 2017. С. 42-74.

- 34.Кулатова І. М., Супруненко О.Б. Кургани скіфського часу західної округи Більського городища. К., 2010. 200 с. (Центр пам'яткознавства НАН України і Українського Товариства охорони пам'яток історії та культури. Центр охорони та досліджень пам'яток археології управління культури Полтавської облдержадміністрації).
- 35.Рижков В. Дніпропетровці прокладають «Скіфський шлях». День, 2013. № 128. URL: <https://day.kyiv.ua/article/den-ukrayiny/dnipropetrovtsi-prokladayut-skifskyy-shlyakh>
- 36.Гайшук О.Т. Молодь у туризмі: нове покоління мандрівників і творців індустрії. Матеріали III Міжнар. наук.-практ. конф. «Маркетингові та організаційні механізми повоєнного розвитку галузі гостинності та туризму України» (м. Харків, 12 листопада 2025 р.). Харків: НТУ «Харківський політехнічний інститут», 2025. Ч.1. С.375-377.
- 37.Лесько В. Хто такі альфа і зумери та в чому різниця між поколіннями. Укрмедіа. 23.12.2025 URL: <https://ukr.media/psihologiya/469852/>
- 38.Коростіль Л.А. Покоління Z: пошук способів педагогічної взаємодії. Народна освіта. Розділ 4. Методика, досвід. URL: https://www.narodnaosvita.kiev.ua/?page_id=5229

ДОДАТКИ

Додаток А. Кам'яна скульптура



Додаток Б



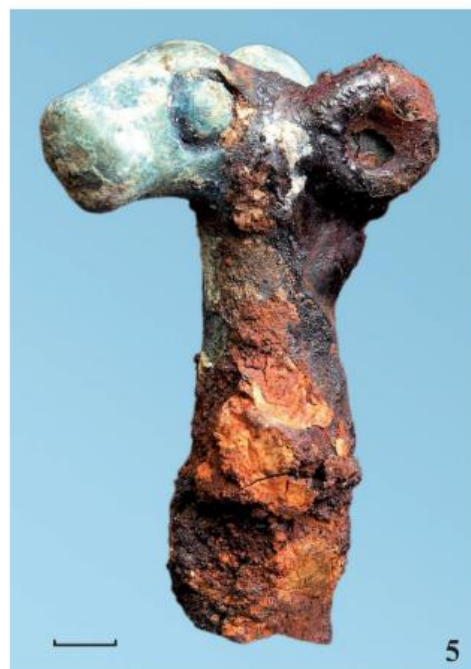
Додаток В. Гайманівська чаша



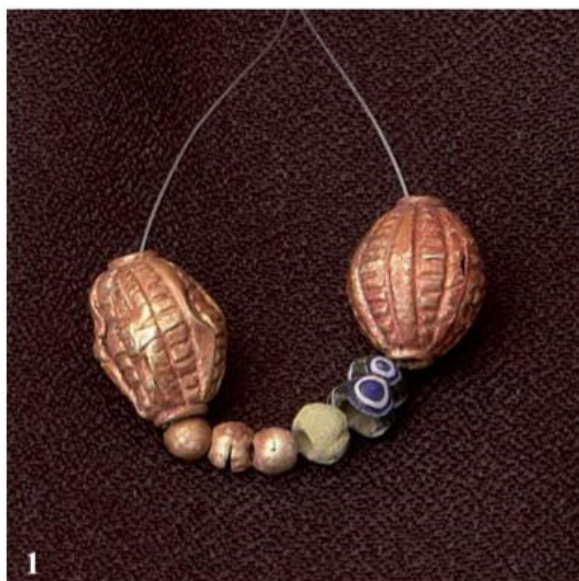
Додаток Г



Додаток Д



Додаток Е



Додаток Ж

