

Хайло А. С.

Київський національний університет імені Тараса Шевченка

РЕТРАНСЛЯЦІЯ ФОЛЬКЛОРУ У ВІДЕОІГРАХ: ПІСНІ ЖАНРУ ШАНТІ У ГРІ «ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG» ТА «ASSASSIN'S CREED ODYSSEY»

У статті досліджено ретрансляцію трудових пісень моряцької традиції – шанті – у відеоіграх «Assassin's Creed IV: Black Flag» та «Assassin's Creed Odyssey». Актуальність теми зумовлена поєднанням наукової новизни предмета й культурної значущості об'єкта: попри активний розвиток *game studies* у світі, в українській науці кількість досліджень відеоігор неспіввідносна, особливо малодослідженими вони залишаються в гуманітаристиці. Враховуючи, що відеоігри сьогодні перевищують кінематограф за впливом та охопленням аудиторії, питання способів адаптації традиційних пісень у цифровому середовищі набуває особливого значення. Проблема дослідження в статті полягає у відсутності цілісного опису інтеграції шанті у віртуальний простір та аналізу їхньої відповідності історичним традиціям. Метою роботи є з'ясування, як і з яким ступенем історизму відтворюються трудові пісні в зазначених іграх, які принципи їхньої адаптації та як змінюється їхня функція після перенесення в інтерактивне середовище. Проаналізовано праці українських і зарубіжних дослідників трудових пісень, зокрема М. Грушевського, Р. Келбі, Г. Мілна, С. Дж. Шарпа, С. Хагілла. Окреслено генезу жанру шанті, його ритмічні та виконавські особливості. У результаті порівняння з ігровими текстами з'ясовано, що в «Assassin's Creed IV: Black Flag» використано справжні фольклорні шанті, відтворено традиційну структуру виконання, а пісні узгоджено з трудовою природою жанру. Водночас виявлено анахронізми, пов'язані з невідповідністю хронології, що засвідчує як наявність певної автентичності, так і художньої реконструкції. Виявлено, що в «Assassin's Creed Odyssey» замість справжніх шанті інтегровано адаптовані уривки давньогрецьких поетичних текстів – творів Анакреонта, Алкея, Архілоха, Арістофана, гомерівських гімнів. Виконання хорове, що не відповідає виконанню шанті, а наближає до античної традиції виконання. Попри відсутність історичної відповідності, цей підхід сприяє естетичній стилізації, посиленню атмосфери доби та популяризації античної поезії. У висновку виявлено, що обидві ігри реалізують різні стратегії відтворення фольклору: «Assassin's Creed IV: Black Flag» тягнє до автентичності, тоді як «Assassin's Creed Odyssey» – до художньої інтерпретації. В обох випадках пісні виконують не лише декоративну, а й пізнавальну функцію, сприяючи іммерсивності гри та створюючи зв'язок між традиційною культурою й сучасним цифровим мистецтвом.

Ключові слова: шанті, морські шанті, моряцькі пісні, відеоігра, гра, фольклор, трудові пісні, античні гімни, *Assassin's Creed IV: Black Flag*, *Assassin's Creed Odyssey*, *Assassin's Creed*.

Постановка проблеми. Актуальність теми дослідження зумовлена поєднанням наукової новизни предмета та культурною значущістю об'єкта дослідження: попри активний розвиток «*game studies*» у світі, в українській науці, особливо гуманітаристиці тема відеоігор залишається порівняно малодослідженою, особливо у сфері фольклористики, в той час як відеоігри та відеоігрова індустрія за бюджетами, впливом та охопленнями аудиторії нині перевершують будь-який інший вид мистецтва та явище популярної культури (як, наприклад, кінематограф).

Проблема дослідження полягає у відсутності цілісного наукового опису й вивчання фольклору

них включень трудових пісень моряцької традиції, а саме шанті, у відеоіграх «Assassin's Creed IV: Black Flag» та «Assassin's Creed Odyssey». Попри наявність студій, автори яких зосереджують увагу на архітектурі, історичних подіях, романтизації піратського образу, міфологічних нашаруваннях та питаннях перекладу і локалізації в названих іграх [1; 8; 10; 14; 18], поза увагою залишаються джерельна природа пісенних матеріалів, способи їхньої інтеграції та адаптації для віртуальної реальності гри, меж між автентичністю та художньою реконструкцією розробників, а також наслідки таких рішень для репрезентації нематеріальної спадщини в популярній культурі. Неви-

рішенням є питання відповідності текстів, наявних в іграх, історичним традиціям шанті, зокрема питання відповідності їх зображуванню епохам. Також цікавим є питання функціональної трансформації трудових пісень у цифровому медіумі, де вони постають не лише культурним знаком, а й елементом ігроладу та імерсії, а гра, в свою чергу, набуває також освітньої функції, адже знайомить гравців з явищами традиційної культури.

Постановка завдання. Мета статті: знайти відповідь на питання, як саме і з яким ступенем історизму та відповідності до справжньої фольклорної традиції відтворюються трудові пісні в зазначених іграх, якими є принципи їхньої адаптації, що відбувається з їхніми функціями та семантикою після перенесення в інтерактивне середовище, а також які методологічні підходи є продуктивними для аналізу цього типу аудіотекстів у межах українських гуманітарних студій.

Виклад основного матеріалу. Серед закордонних та українських наукових досліджень ми не віднайшли ті, в яких досліджувалися б фольклорні вклучення трудових пісень, а саме шанті, у відеоіграх «Assassin's Creed IV: Black Flag» та «Assassin's Creed Odyssey». Натомість, дослідників названих ігор цікавило відображення в них пам'яток архітектури та історичних подій [18; 14], створення романтичного образу пірата Нового часу та Карибських островів [8], використання в них міфології [1], і навіть питання перекладу та локалізації гри іншими мовами [10]. Серед праць українських дослідників також не було віднайдено робіт, присвячених жанру шанті взагалі, поза відеогрою.

Згідно зі словником літературознавчих термінів, трудові пісні – найдавніші за походженням. Вони створювались в процесі тяжкої групової праці і допомагали ритмізувати працю, чим полегшували її [5, с. 434]. Поняття "трудові пісні" в 1958 р. увійшло до підручника "Українська уснопоестична творчість", та надалі про цей жанр забули, і всі пісні, якими супроводжувалися різні види сільськогосподарських робіт, відносили до календарно-обрядових [4].

В українській науці серед дослідників жанру можна назвати М. Грушевського, який писав про значення цих пісень так: «чисто фізичним значенням ритму, що економізує трату енергії, надаючи їй правильно розмірений темп» [3, с. 157]. Також вчений зауважував, що людина відчувала «містичну, магічну силу музикального ритму над роботою, над матерією, над доохресним світом», і з цим переконанням пов'язувалось також гли-

боке, хоч і не дуже ясне переконання в магічній же силі слова, яке, змальовувало словесний образ, прискорюючи, таким чином, роботу та наближаючи її результат [3, с. 158]. Один із напрямків вивчення цього пісенного масиву М. Грушевський вбачав у з'ясуванні специфіки його ритмічності, що робила поезію конструктивною силою.

Призначення цих пісень хоча часто було сакралізованим (наприклад, еротичні мотиви у жнивварських піснях, виконання яких мало вплинути на плідність землі), але вони виконували і цілком прагматичну функцію: економізувати трату енергії, надавши їй правильного, розміреного темпу, а також сприяти організації спільної синхронної праці усіх робітників [3, с. 160].

Серед українських народних уснопоестичних текстів до трудових пісень відносять гребецькі, пастуші, ягідні, жнивварські, косарські та взагалі всі сільськогосподарські пісні [4]. Такий набір жанрів відповідає видам господарства та праці, типовим саме для терен України, в інших, народів, відповідно, існують й інші жанри, які можна віднести до цього типу пісень. Наприклад, в країнах з розвинутим мореплаванням побутовали пісні моряків, які виконувалися в плаванні під час роботи. Зокрема, до цих пісень і відносяться шанті.

Щодо досліджень саме жанру шанті, то віднайти їх серед українських наукових студій нам не вдалося. Серед закордонних наукових праць жанр, звичайно, викликає інтерес науковців – нам вдалося віднайти цілий ряд як старих, так і сучасних праць, присвячених жанру. Так, Р. Келбі за допомогою тематичного аналізу в своїй статті досліджує взаємозв'язок між структурою, функцією та значенням шанті як засобу самовираження та групової ідентичності соряків в контексті торгового мореплавання дев'ятнадцятого століття [11]. Г. Мілн також розглядає питання ідентичності, але вже національної, яка була закладена в шанті, а також досліджує «виживання» шанті як збіраної, записаної та задокументованої музичної форми, оглядаючи та аналізуючи видання книг та мемуарів кінця ХХ ст., в яких оспівувалася епоха мореплавання на вітрильних кораблях, і, зокрема, в яких автори писали саме про шанті [15]. Дж. Ці у своїй ґрунтовній статті здійснює детальне дослідження шанті: їхнього історичного походження, функцій як робочих пісень для синхронізації праці, відмінності від ширших «морських пісень», перформативного виконання, багатокультурних впливів (зокрема атлантичного світу), кодифікації терміна в ХІХ ст. та занепаду жанру із приходом пароплавання, а також подальшої хвилі «відродження»

жанру. Авторка також пропонує теоретичну рамку (етномузикологічну/перформативну) для аналізу шанті як музично-соціального феномена [17].

Походження слова «шанті» (англ. «sea shanty» або «hantey») достеменно невідоме, та зазвичай його виводять від французького слова «chanter» – «співати». Це жанр трудових пісень, які виконували як супровід роботи на борту великих торгових вітрильних суден [19, с. 9]. Перш за все, це жанр англійського фольклору, проте з розвитком мореплавства, посилення контактів між різними країнами, відкриттям Америки, започаткуванням колоній та торгівельних шляхів до них, на тексти впливали як інші європейські народи та їх мови, так і народи Африки (яких в колоніальні часи часто використовували як робочу силу на кораблях).

Назва «шанті» почали використовувати лише в другій половині XIX ст., коли почали з'являтися збірки пісень цього жанру. Одне з перших використаннях цього терміну в опублікованій праці належить Дж. Е. Кларку «Сім років життя моряка», яка вийшла у 1867 році: «якір повернувся на судно з піснюю «Oh, Riley Oh» та «Carry me Long», і буксир пішов у бік причалу в Брукліні» [7, с. 20]. Через цей факт деякий час дослідники народної творчості висували думку, що шанті – пізній жанр, який до того не існував. Проте цей погляд заперечували дослідники, які зробили важливий внесок в дослідження шанті. Перш за все йдеться про С. Дж. Шарпа та С. Хагілла. Зокрема, С. Дж. Шарп у своїй праці «Англійські фолк-шанті» писав: «скільки років може бути традиції шанті – не можна сказати точно, але традиція співати під час роботи на судні серед моряків згадувалася принаймні з XV ст., наприклад, можна згадати про яскравий опис подорожі в «Complaynt of Scotland» (близько 1450 року)знімає всі сумніви» [7, с. 9]. С. Хагілл в своїй книзі «Шанті семи морів» наводив інший аргумент: «Помітно, як перші дослідники шанті дев'ятнадцятого століття відносяться до цих робочих пісень: вони не вводять їх як щось нове, а лише вказують на них, як на давно сформований звичай» [12].

С. Дж. Шарп був «батьком» відродження інтересу до усної народної творчості в Англії на початку 20 століття [20]. Його роботи охопили кілька областей, зокрема, він займався науковими польовими дослідженнями і жанру шанті.

Шанті перш за все належать традиціям британських островів, і вже по-друге – іншим національним морським традиціям. На жанр також сильно вплинули пісні афроамериканців, які вико-

нувались під час завантаження суден із бавовною в портах південних штатів. Тому найбільш відомі шанті – англійською мовою, а пізніше вони були створені або перекладені іншими європейськими мовами. Репертуар шанті складався під впливом тогочасних популярних пісень: пісень менестрелів, маршів та народних пісень [19, с. 11].

Тексти шанті набували форм, що відповідали різній роботі, яку виконували матроси на вітрильних кораблях. Така робота, як правило, вимагала скоординованих та синхронних групових зусиль, в основному тягнучих або штовхаючих дій, включали підняття якоря та встановлення вітрил. Тобто, головна функція шанті – прагматична: їх виконували для синхронізації роботи, що, в свою чергу, мало допомогти морякам зберігати енергію. Також пісні підтримували дух та покращували психологічний стан людей та, можна сказати, що шанті виконували соціальні цілі, які дозволяли укріпити стосунки в команді [19, с. 12].

Жанр характеризується гнучкою ліричною формою, що на практиці передбачало значну імпровізацію та здатність подовжити або скоротити пісню, залежно від обставин. Його відмінною рисою є форма питання та відповіді, що виконуються заспівувачем та рештою працівників хору. Заспівувачем, якого називають шантіменом, зазвичай ставав дотепний чоловік з сильним голосом та гострий на язик [19, с. 13]. Шанті виконували без інструментального супроводу, й співали їх лише в робочому, а не в розважальному контексті.

Шанті зазвичай поділяють на декілька типів, залежно від роботи, при якій їх виконували: короткі тягові – для роботи, що потребує швидких та сильних рухів протягом відносно короткого часу; фалеві шанті – для більш важкої роботи, що вимагає більше часу порівняно з попереднім типом; і шпилеві шанті (якірний шпиль – механізм, за допомогою якого піднімали якір), для довгої, повторюваної роботи, що вимагає чіткого ритму [19, с. 14].

С. Хагілл не був вченим, який досліджує тему, використовуючи сторонні ресурси та праці інших дослідників. Він сам був матросом і шантіменом, тобто і сам міг виконувати зібрані ним пісні [12]. Його збірка «Шанті семи морів», яка вперше була опублікована 1960 року, і досі залишається однією з наймонументальніших збірок шанті. Перш за все через підхід С. Хагілла до збирання матеріалу: він мав на меті зібрати якомога більше текстів, навіть якщо від деяких залишилися лише фрагменти. Результатом праці С. Хагілла став глибокий портрет жанру, який висвітлює його різноманітність.

Пізніше його збірка перевидавалася декілька разів, а нові збірки часто включали в себе матеріали, взяті із роботи С. Хагілла.

Перехід на паросиліві кораблі та використання машин для роботи на судні до в кінці 19-го століття призвели до занепаду жанру. Їх виконання як робочих пісень значно зменшилося в першій половині 20 століття. Тексти ж зберігалися старими матросами і збірками пісень, зібраними та впорядкованими фольклористами [19, с. 10].

«Assassin's Creed IV: Black Flag» – мультиплатформенна комп'ютерна гра 2013 року в жанрі пригодницького бойовика, розроблена студією Ubisoft Montreal та видана компанією Ubisoft, та шоста гра в великій однойменній франшизі відеоігор. Гра «Assassin's Creed Odyssey» – мультиплатформенна гра 2018 року в жанрі пригодницького бойовика, розроблена Ubisoft Quebec, одинадцята частина серії. Обидві гри мають елементи наукової фантастики – невелика частина подій відбувається в нашій сучасності та майбутньому, а в світі гри існувала високотехнологічна давня цивілізація. Проте більша частина гри завжди відбувається в різних епохах минулого, що нерозривно пов'язує серію з історією (у фольклорі геймерської спільноти це навіть породило жарти на кшталт «вивчив історію, граючи в «Assassin's Creed»).

Загальний сюжет серії ігор – вигаданий, проте вмонтований в реальну світову історію, й полягає в багатовіковій боротьбі між орденом Асасинів, які борються за мир та свободу волі, та орденом Тамплієрів, які прагнуть досягти миру тотальним контролем. Основний сюжет «Assassin's Creed IV: Black Flag» відбувається в Карибському басейні XVIII ст. під час Золотого віку піратства (події гри припадають на роки з 1715 по 1722). Герой гри – валлійський пірат Едвард Кенуей, капітан брига під назвою «Галка», який герой захоплює в іспанського флоту. Елементи ігрової зосереджують увагу на мореплавстві (вперше в серії). Події гри відбуваються в трьох основних містах: Гавані, Нассау та Кінгстоні, а також на численних островах з затонулими кораблями та фортами.

«Assassin's Creed Odyssey», на відміну від попередньої, має великий відкритий світ та переймає багато елементів жанру рольових ігор, ставлячи акцент на боях та дослідженні, а не на таємному виконанні місій. Морські бої також відіграють важливу роль. Сюжет гри розповідає міфологізовану історію Пелопоннеської війни між Афінами та Спартою з 431 по 422 рік до нашої ери, а гравець бере на себе роль спартанського найманця, який воює на боці обох сторін, намагаючись зна-

йти свою родину та знищити таємничий Культ Космосу.

Дана ігрова серія відома тим, що розробники намагаються максимально передати дух епохи, передати реалії часу, в якому відбуваються події гри: історичні особистості, відомі архітектурні пам'ятки та місця (часто реконструйовані), історичні події, стиль життя та побут, культура. Зокрема, в «Assassin's Creed IV: Black Flag» намагалися показати і всі аспекти мореплавання, тому в грі наявні справжні фольклорні тексти трудових пісень, відомих як шанті.

В грі під час плавання команда героя ходить кораблем, кожен виконує якусь роботу, і в процесі цього команда може почати співати. В грі наявні 35 пісень шанті, які виконуються вони згідно з правилами, описаними С. Дж. Шарпом та С. Хагіллом: текст має формат «заклику та відгуку», в якому один голос (шантімен) співає сольні лінії, якими зазвичай є куплети, а решта матросів повторюють слова приспіву. Шантімен був звичайним матросом, який керував іншими лише під час співу. Зазвичай шантімен самовисувався, але аби його прийняла команда, він, звичайно, мав бути дотепним чоловіком з сильним голосом та гострим на язик (адже часто могло скластися так, що доводилося імпровізувати) [19, с. 12]. Пісні в грі були виконані та записані співаком Шоном Дагером – активним виконавцем, аранжувальником та композитором музики з різних народних та класичних музичних традицій: кельтської, барокової, середньовічної, арабської, франко-канадської та моряцької, – та продюсером Девідом Гессажем.

Прагматична функція шанті превалювала, а лірика або музичність відходили на задній план. Через це тексти шанті можуть бути дещо «бідними» з естетичної точки зору, адже головним для них було, щоб ритм співу відповідав ритму роботи [19, с. 11]. Тематичний спектр шанті доволі широкий, бо не обмежувався самою лише моряцькою тематикою, адже часто тексти створювалися через запозичення з балад та пісень менестрелів. Хоча більша частина, звичайно, стосувалася близьких для моряків тем: важке плавання («Padstow's Farewell», «The Fish Of The Sea»), гуляння в порту чи про п'яних моряків («So Early in the Morning», «Drunken Sailor»), співали також про жінок («Good Morning Ladies All»), та про те, як моряки мали покидати дівчину, коли йшли в плавання («Leave Her Johnny») тощо.

Тексти пісень, віднайдені в грі, безперечно є справжніми, адже ми віднайшли їх і в збірках шанті, зокрема в збірці С. Дж. Шарпа

та С. Хагілла. Єдине, за що можна критикувати розробників – якщо, як ми з'ясували в практичній частині, дослідники й схилилися до того, що шанті з'явилися значно раніше XIX ст., проте деякі тексти для гри точно є анахронізмами, адже явно були створені пізніше XVIII ст., тобто вони не відповідають хронології подій гри.

Події гри «Assassin's Creed Odyssey» відбувалися задовго до того, як жанр шанті взагалі виник, а давньогрецькі жанри пісень, відомі нам сьогодні, це перш за все гімни, пеани, просодіони, дифірамби та гіпорхеми – усі вони пов'язані з поклонінням тому чи іншому богу та часто хоровим виконанням. Проте, у вісімнадцятій пісні гомерівської «Іліади» можна знайти фрагмент, в якому описуються виноградники та збирачі винограду, зображені на щиті Ахілла Гефестом: «Хлопчик, між ними йдучи, награвав на дзвонистій формінзі // І про прекрасного Ліна виспівував пісню чудову // Голосом ніжним. А ті, його співам втворюючи дружно, // Тупали в лад їм ногами, і весело всі танцювали» [2, с. 421]. Цей опис дозволяє нам припустити, що певні жанри трудових пісень в Давній Греції все ж існували. Але підтвердити існування пісень, які б гребці виконували на кораблях під час мореплавства, точно не можливо.

Однак шанті в попередній грі викликали в гравців надзвичайно позитивний відгук, і розробники вирішили знову додати моряцькі пісні в гру, взявши за основу інші давньогрецькі тексти. Для роботи над ними студія співпрацювала з різними експертами та істориками, співробітники також проводили дослідження самостійно. Так, аудіо директор гри Лідія Ендрю описала процес створення цих пісень наступним чином: «Ми задалися питанням, які пісні, на нашу думку, співали б моряки на човні? Добре, вони, мабуть, співали б пісні про тугу за родиною, або пісні про битви, в яких вони брали участь, або про богів моря, або про дівчину чи хлопця, в яких вони закохані, або щось подібне. Ми провели багато досліджень і знайшли давньогрецькі тексти, які охоплювали б ці теми, з п'єс, з поезії, а також з деяких пісень, а потім ми працювали з композитором в Афінах [Янніса Георгантеліса], і він створив ці справді чудові мелодії та гармонії, які співав хор» [16]. Назву жанру «шанті» лишили, можемо припустити, через те, що давньогрецький аналог нам не відомий, а гравці вже були знайомі з шанті з попередньої частини гри.

В «Assassin's Creed Odyssey» міститься одинадцять пісень, які гравці можуть почути під час мореплавства. Розробники дійсно взяли за основу

давньогрецькі твори, переклавши англійською (або іншими мовами, якими локалізована гра) лише їхні назви. Проте хоча слова пісень давньогрецькі, співці використовують більш сучасну вимову [9]. Тексти також не залишили без змін – в більшості з оригінальних гімнів та лірики розробники вилучили певні рядки, лишивши лише частину, а також тексти частково перебудували, щоб вони більше нагадували саме пісенні, з певними рефренами та приспівом (наприклад, в пісні «The black earth drinks», один з рядків в оригінальному тексті повторювався лише раз, в той час як в пісні в грі він перетворився на приспів). Два тексти також можна назвати «створеними на основі», адже оригінал гімнів в них вгадати важко (скоріше з них запозичили епітети та звертання до богів). Крім того, не всі твори вписуються в часовий період гри – декілька з них були написані пізніше V століття до нашої ери, тобто після зображуваних подій, що робить тексти в грі анахронізмами.

Зокрема, розробники використали поезії Анакреонта (найбільше текстів – п'ять, – взяли саме зі збірки його творів «Anacreontea»), Алкея, Арістофана (ода з комедії «Птахи»), Архілоха (елегія) та два тексти з Гомерівських гімнів. Теми, які обрали розробники, пов'язані з морем та мореплаванням («Through the storm»), гуляння та випивання («When I drink», «Bacchus teaches me to dance»), пісні про жінок та кохання («Song for a young girl»). Як ми з'ясували раніше, такі теми дійсно є характерними для жанру шанті, проте в цій грі, на відміну від минулої, також є теми, характерні вже саме для давньогрецької епохи – гімни до богів, зокрема до Ареса та Посейдона, а також пісня до Бахуса (римське ім'я Діоніса, яке згодом перейняли навіть греки, наприклад, Бахусом називали Діоніса Софокла та Евріпід) [9].

Крім того, відрізняється й виконання пісень – на відміну від справжніх текстів шанті, включених в «Assassin's Creed IV: Black Flag», тут пісні не мають традиційної для жанру форми виконання заклик-відгук та, власне, шантімена. Натомість, виконання суто хорове, типово для грецьких гімнів (але також, можливо, таке виконання відсилає нас до воєнних пісень на марші, адже команда корабля героя – не просто моряки та пірати, як було в попередній грі, а воїни в поході). Виконані та записані пісні були хором Культурного центру Месолонгіону (місто в Греції).

Висновки. Після аналізу та порівняння аудіотекстів, представлених в грі «Assassin's Creed IV: Black Flag» із текстами шанті в фольклорних збірках та описами традицій їхнього виконання,

ми можемо стверджувати, що розробники використали автентичні тексти і способи виконання шанті: послідовно відтворена форма заклику та відгуку, функції співу узгоджені з трудовою природою жанру. Було також виявлено низку анахронізмів, які порушують повну хронологічну відповідність з відтворюваною в грі епохою, але можемо зазначити, що цей факт не нівелює досягнень гри у репрезентації нематеріальної спадщини, однак він окреслює межі між документальністю і художньою реконструкцією, якою гра все ж є.

В «Assassin's Creed Odyssey» же, на відміну від попередньої гри, моряцькі пісні – не справжні фольклорні тексти, а сконструйовані на основі давньогрецьких авторських поетичних текстів. Крім того, жанрово і функціонально ці тексти також віддаляються від історичної природи шанті, адже мають іншу часову приналежність, іншу манеру виконання, інший спосіб організації голосів (хорове звучання витісняє роль шантімена). Проте в межах гри та ігрового дизайну рішення

інтеграції пісень посилює естетичну і наративну специфіку даної ігрової серії. Але з погляду історичної та культурної відповідності ці пісні є вже суто художньою інтерпретацією розробників.

Здійснене порівняння дозволяє окреслити дві різні стратегії роботи з пісенною традицією. Перша, репрезентована «Assassin's Creed IV: Black Flag», тяжіє до автентичності текстів та виконання шанті. Друга, реалізована в «Assassin's Creed Odyssey» інтегрує давньогрецькі тексти як образно-тематичні аналоги шанті, надає пісням радше репрезентативних функцій. Проте також можна ствердити, інтеграція пісенних текстів в обох іграх покликана посилити іммерсію гравця в зображувані епохи та події гри, а також несе певну освітню функцію – знайомить гравців з жанром шанті та особливостями його виконання, або ж з творами давньогрецьких митців мовою оригіналу. Крім того, форма відеогри та охоплення великої аудиторії також сприяє популяризації традиційних текстів та нематеріальної культурної спадщини.

Список літератури:

1. Вагерич В. Використання давньоєгипетської міфології у відеоіграх. *Формування сучасного наукового простору: теорія і практика: матеріали науково-практичної конференції* (м. Ужгород, 27–28 жовтня 2023 р.). Одеса: Видавництво «Молодий вчений», 2023. С. 27–30.
2. Гомер. Іліада / пер. з давньогр. Бориса Тена. Біла Церква: ВД «Атена», 2025. 600 с.
3. Грушевський М. С. Історія української літератури: В 6 т. 9 кн. Т. 1. / упор. В. В. Яременко. Київ: Либідь, 1993. 392 с.
4. Давидюк В. Українські робітні пісні. URL: <https://nte.etnolog.org.ua/uploads/2004/4/publications/104.pdf> (дата звернення: 06.10.2025)
5. Лесин В. М., Пулинець О. С. Словник літературознавчих термінів. Київ, 1971. 485 с.
6. Хайло А. Включення фольклорних текстів у відеоігри: пісні жанру шанті у грі «Assassin's Creed IV: Black Flag», Конференції НБУВ: Доповіді, тези, презентації, інші матеріали, 2022. URL: <http://conference.nbuv.gov.ua/report/view/id/1612>
7. Clark G. E. Seven Years of a Sailor's Life. Boston: Adams & Co., 1867. 358 p.
8. Dijkstra J. Treasure, Swordfights, and Plantations: Romantic Pirates and the Postcolonial in Assassin's Creed IV: Black Flag: master's theses. Utrecht, 2020. 70 p. URL: <https://studenttheses.uu.nl/handle/20.500.12932/36001> (дата звернення: 10.10.2025)
9. Gainsford, P. Shanties in Assassin's Creed: Odyssey. 2025. URL: <https://kiwihellenist.blogspot.com/2019/01/sea-shanties-assassins-creed-odyssey.html> (дата звернення: 7.10.2025)
10. Ihalainen J. *Video game localization – analyzing the usability of the Finnish localization of Assassin's Creed IV: Black Flag*. master's theses. Kuopio, 2021. 80 p. URL: <https://erepo.uef.fi/items/55c828ac-1a58-4512-bde2-1a601504ea9f> (дата звернення: 11.10.2025)
11. Knapp T. Stan Hugill's Shanties from the Seven Seas. URL: http://www.rambles.net/hugill_shanties.html (дата звернення: 05.10.2025)
12. Landels J. G. Music in Ancient Greece and Rome. London; New York: Taylor & Francis, 2002. 296 p.
13. Ma L. Video Game as an Immersive Interactive Virtual Interpretation of Historic Heritages, Taking Assassin's Creed as an Example: master's theses. New York, 2021. 82 p. URL: <https://academiccommons.columbia.edu/doi/10.7916/d8-4vnq-d355> (дата звернення: 10.10.2025)
14. Milne G. J. Collecting the sea shanty: British maritime identity and Atlantic musical cultures in the early twentieth century. *International Journal of Maritime History*, 2017. 29 (2). С. 370–386.
15. Plunkett L. Assassin's Creed Odyssey's Sea Shanties Are Actual Greek Poems. *Kotaku*, 2019. URL: <https://kotaku.com/assassins-creed-odysseys-sea-shanties-are-actual-greek-1832218435> (дата звернення: 6.10.2025)
16. Qi J. Sounds and songs of sailing: a historical and theoretical perspective on the performance and content of sea shanties. *Washington College Review*, 2017. URL: <https://washcollreview.com/2017/05/16/sounds-and->

songs-of-sailing-a-historical-and-theoretical-perspective-on-the-performance-and-content-of-sea-shanties/ (дата звернення: 07.10.2025)

17. Radošinská J. Portraying Historical Landmarks and Events in the Digital Game Series Assassin's Creed. *Acta Ludologica*, 2018. 1 (2), С. 4–16. URL: <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=721695> (дата звернення: 07.10.2025)

18. Rose K. Nostalgia and Imagination in Nineteenth-century Sea Shanties. *The Mariner's Mirror*, 2012. 98 (2). С. 147–160. URL: <https://doi.org/10.1080/00253359.2012.10708990> (дата звернення: 07.10.2025)

19. Sharp C. J. English folk-chanteys: with pianoforte accompaniment, introduction and notes. London, 1914. 75 p.

20. Tronser S. Cecil James Sharp (1859–1924). *Australian Dictionary of Biography. National Centre of Biography*. URL: <https://adb.anu.edu.au/biography/sharp-cecil-james-8400> (дата звернення: 06.10.2025)

21. Ubisoft. Sea Shanties Are Still Awesome. *Game Makers Podcast*. 2022. URL: <https://news.ubisoft.com/en-ca/article/RbVz3pZ8zPECiGDj2ukJB/sea-shanties-are-still-awesome-game-makers-podcast> (дата звернення: 04.10.2025)

Khailo A. S. RETRANSMISSION OF FOLKLORE IN VIDEO GAMES: SHANTI SONGS IN THE GAMES «ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG» AND «ASSASSIN'S CREED ODYSSEY»

The article investigates the retransmission of work songs of the sailor tradition – shanties – in the video games “Assassin's Creed IV: Black Flag” and “Assassin's Creed Odyssey”. The study is relevant due to the combination of the scientific novelty of the subject and the cultural significance of the object: despite the active development of game studies in the world, in Ukrainian science the number of studies of video games is disproportionate, they remain especially poorly studied in the humanities. Considering that video games today exceed cinema in terms of influence and audience reach, the question of ways to adapt traditional songs in the digital environment acquires special importance. The problem of the research in the article lies in the lack of a holistic description of the integration of shanties into the virtual space and the analysis of their correspondence to historical traditions. The aim of the research is to find out how and to what degree of historicism work songs are reproduced in the mentioned games, what are the principles of their adaptation and how their function changes after being transferred to an interactive environment. The studies of Ukrainian and foreign researchers of work songs, in particular M. Hrushevsky, R. Kelby, G. Milne, S. J. Sharp, S. Hagill, are analysed. The genesis of the shanty genre, its rhythmic and performance features are outlined. As a result of comparison with game texts, it was found that in “Assassin's Creed IV: Black Flag” real folklore shanties were used, the traditional performance structure were recreated, and the songs were aligned with the work nature of the genre. At the same time, anachronisms were identified, associated with the inconsistency of chronology, which testifies to the presence of a certain authenticity, tau and artistic reconstruction. It was discovered that in “Assassin's Creed Odyssey” instead of real chants, adapted excerpts of ancient Greek poetic texts are integrated – works of Anacreon, Alcaeus, Archilochus, Aristophanes, Homeric hymns. The performance is choral, which does not correspond to the performance of chants, but brings them closer to the ancient tradition of performance. Despite the lack of historical correspondence, this approach contributes to aesthetic stylization, enhancing the atmosphere of the era and popularizing ancient poetry. The conclusion reveals that both games implement different strategies for reproducing folklore: “Assassin's Creed IV: Black Flag” tends towards authenticity, while “Assassin's Creed Odyssey” – towards artistic interpretation. In both cases, the songs perform not only a decorative, but also a cognitive function, contributing to the immersion of the game and creating a connection between traditional culture and modern digital art.

Key words: shanties, sea shanties, maritime songs, video game, game, folklore, work songs, ancient hymns, Assassin's Creed IV: Black Flag, Assassin's Creed Odyssey, Assassin's Creed.

Дата надходження статті: 27.10.2025

Дата прийняття статті: 20.11.2025

Опубліковано: 29.12.2025