

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Національний університет кораблебудування імені адмірала Макарова

ФІЛОЛОГІЧНИЙ ФАКУЛЬТЕТ

Кафедра перекладу

«Допущен до захисту»

В.о. завідувача кафедри



Анжеліка СОЛОДКА

«28» листопада 2025 р.

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

на тему:

«Способи адаптації топонімічних символів та власних імен фентезійного світу

World Of Warcraft при перекладі»

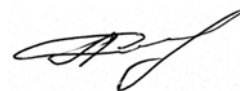
Виконав: студент 6729м групи


(підпис)

Дмитро ПАВЛОВ

Керівник роботи:

д.п.н., професор



Анжеліка СОЛОДКА

Миколаїв - 2025 р.

НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ КОРАБЛЕБУДУВАННЯ ІМЕНІ АДМІРАЛА МАКАРОВА
Філологічний факультет

Кафедра перекладу

Спеціальність 035.041 Філологія. Германські мови і літератури (переклад включно),
перша – англійська

Галузі знань 03 Гуманітарні науки

Освітня програма ПЕРЕКЛАД

Другого (магістерського) рівня вищої освіти

«ЗАТВЕРДЖУЮ»

Гарант освітньої програми
Анжеліка СОЛОДКА



«28» листопада 2025р.

ЗАВДАННЯ

НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ

на здобуття ступеня вищої освіти «магістр»

студенту Павлову Дмитру Анатолійовичу

(Прізвище, ім'я, по батькові)

1. Тема роботи: «Способи адаптації топонімічних символів та власних імен фентезійного світу World Of Warcraft при перекладі»

Керівник роботи: Солодка Анжеліка Костянтинівна

Затверджені наказом ректора № 1158-УЧ від 1.10.2025

2. Термін подання роботи: 1.11.2025 р.

3. Вихідні дані по роботі: дослідити способи адаптації топонімічних символів та власних імен фентезійного світу World Of Warcraft при перекладі.

4. Перелік питань, що підлягають розробці (найменування розділів)

1. Лінгво-культурологічна характеристика топонімічних одиниць та власних назв;

2. Лексико-семантичні трансформації при перекладі топонімічних символів та власних імен.

5. Перелік презентаційних матеріалів: презентаційний файл.

6. Консультанти розділів роботи: немає

7. Дата видачі завдання 15.09.2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

Номер	Назва етапів роботи	Терміни виконання етапів роботи	Примітка
1.	Вибір і теми випускної кваліфікаційної роботи, укладання бібліографії за обраною темою; опрацювання наукової і навчальної літератури за обраною темою	до 1.10.2024 р.	Виконано
2.	Укладання плану-проспекту роботи.	до 5.10.2024 р.	Виконано
3.	Збирання, аналіз, систематизація фактичного матеріалу до досліджуваної теми	до 31.10.2024 р.	Виконано
4.	Написання тексту «Вступу»	до 10.11.2024 р.	Виконано
5.	Написання тексту 1 розділу	до 1.02.2025 р.	Виконано
6.	Написання тексту 2 розділу	до 1.05.2025 р.	Виконано
8.	Подання чернетки повного тексту роботи керівникові. Доопрацювання тексту роботи згідно з зауваженнями керівника	до 1.06.2025 р.	Виконано
9.	Попередній захист випускної кваліфікаційної роботи	1.10.2025 р.	Виконано

- | | | | |
|-----|--|---------------|----------|
| 10. | Доопрацювання
повного тексту,
подання
оформленої за
чинними
вимогами
випускної
кваліфікаційної
роботи на
кафедру
перекладу | 20.10.2025 р. | Виконано |
| 11. | Отримання
відгуку
керівника | 10.11.2025 р. | Виконано |
| 12. | Отримання
рецензії | 10.11.2025 р. | Виконано |
| 13. | Подання повного
пакету
документів, що
супроводжують
кваліфікаційну
роботу | 1.11.2025 р. | Виконано |
| 14. | Отримання
допуску
випускної
кваліфікаційної
роботи до
захисту | 28.11.2025 р. | Виконано |

Студент



(підпис) (ПІБ)

Павлов Дмитро Анатолійович

Керівник роботи



(підпис) (ПІБ)

Солодка Анжеліка Костянтинівна

Анотація.

Кваліфікаційна робота присвячена дослідженню способів адаптації топонімічних символів та власних імен фентезійного ігрового світу World Of Warcraft при перекладі на українську мову. Метою роботи є розроблення науково обґрунтованих підходів до перекладу ономастичного фентезі, який несе значне смислове та стилістичне навантаження. У роботі проаналізовано класифікації топонімічних одиниць та визначено культурологічну обумовленість їхнього використання у вигаданому ігровому середовищі. Схарактеризовано основні перекладацькі трансформації, що застосовуються для адаптації цих одиниць. Дослідження базується на аналізі 305 одиниць (власних імен та топонімів), відібраних з гри WoW: The War Within та українізатора WoWUkrainizer. В основі дослідження лежить комплексний контекстний та порівняльний аналіз перекладацьких рішень. Отриманий аналіз особливостей адаптації має теоретичну значущість для лінгвістики перекладу та практичну цінність для фахівців у сфері локалізації ігор.

Ключові слова: власні назви, топоніми, ономастика, перекладацькі трансформації, одомашнення, очуження, транскрипція, адаптація, калькування, транслітерація, локалізація, фентезі.

Abstract.

The thesis is dedicated to the study of adaptation strategies for toponymic symbols and proper names from the fictional game world of World of Warcraft in their translation into Ukrainian. The primary objective of this research is to develop scientifically substantiated approaches to the translation of fantasy onomasticon, which carries significant semantic and stylistic weight. The study includes an analysis of toponymic unit classifications and identifies the cultural conditioning behind their use within the fictional game environment. Furthermore, the key translation transformations applied for the adaptation of these units are characterized. The research is based on the analysis of 305 units (proper names and toponyms) selected from the game WoW: The War Within and the localization package WoWUkrainizer. The methodology of the study involves a comprehensive contextual and comparative analysis of the translation solutions. The resulting analysis of adaptation specificities holds theoretical significance for the field of Translation Studies and possesses practical value for specialists in the area of game localization.

Key words: proper names, toponyms, onomastics, translation transformations, domestication, foreignization, transcription, adaptation, calque, transliteration, localization, fantasy.

ЗМІСТ

ВСТУП	7
РОЗДІЛ 1. ЛІНГВО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА ТОПОНІМІЧНИХ ОДИНИЦЬ ТА ВЛАСНИХ НАЗВ.....	10
1.1. Топонімічні одиниці та власні назви: поняття та класифікації.....	10
1.2. Лінгвокультурологічна обумовленість використання топонімів та власних назв у фентезійному ігровому середовищі World Of Warcraft..	26
Висновки до першого розділу.....	42
РОЗДІЛ 2. ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ ПРИ ПЕРЕКЛАДІ ТОПОНІМІЧНИХ СИМВОЛІВ ТА ВЛАСНИХ ІМЕН.....	45
2.1. Перекладацькі трансформації як засіб адаптації топонімічних символів та власних імен.....	45
2.2. Особливості передачі власних імен та топонімічних символів у фентезійному світі World Of Warcraft.....	53
2.3. Перекладацький аналіз лексико-семантичних трансформацій при перекладі власних імен та топонімічних символів у фентезійному світі World Of Warcraft.....	63
Висновки до другого розділу.....	80
ВИСНОВКИ.....	83
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	91
ДОДАТКИ	95
SUMMARY.....	105

ВСТУП

Актуальність кваліфікаційної роботи. Особливої актуальності тема адаптації топонімів набуває в контексті перекладу творів жанру фентезі, де власні імена та топоніми часто створені автором і несуть додаткове смислове та стилістичне навантаження. На відміну від реалістичної літератури, тут перекладач зіштовхується не лише з потребою відтворення змісту, а й з необхідністю передати атмосферу вигаданого світу, дотримуючись внутрішньої логіки й фонетичної гармонії цільової мови.

Проте в умовах зростання попиту на україномовний контент виникає нагальна потреба у розробленні науково обґрунтованих підходів до перекладу власних назв та топонімів, що дозволить не лише задовольнити запити гравців, а й зберегти культурну самобутність української мови в сучасному цифровому просторі.

Питання адаптації топонімів та власних назв при перекладі завжди перебували у центрі уваги як вітчизняних, так і зарубіжних лінгвістів. Вагомий внесок у дослідження цієї проблематики зробили такі науковці, як А. В. Суперанська, Н. В. Подольська, В. М. Топоров, Л. В. Андрейко, а також зарубіжні дослідники Р. Траутман, Н. Марр, С. Лем. Їхні роботи окреслюють основні підходи до класифікації власних назв, методів їх адаптації та ролі у збереженні культурної ідентичності в перекладі.

Метою кваліфікаційної роботи є дослідження способів адаптації топонімічних символів та власних імен фентезійного світу World Of Warcraft при перекладі.

Відповідно до мети завданнями кваліфікаційної роботи є:

1. Проаналізувати поняття і класифікації топонімічних одиниць та власних назв у науковій літературі.
2. Визначити культурологічну обумовленість використання топонімів та власних назв у фентезійному ігровому середовищі World Of Warcraft

3. Схарактеризувати перекладацькі трансформації як засіб адаптації топонімічних символів та власних імен.
4. Описати особливості передачі власних імен та топонімічних символів у фентезійному світі World Of Warcraft.
5. Здійснити перекладацький аналіз лексико-семантичних трансформацій при перекладі власних імен та топонімічних символів у фентезійному світі World Of Warcraft.

Об'єктом дослідження є переклад топонімічних символів та власних імен у жанрі фентезі.

Предметом дослідження є способи адаптації власних імен та топонімічних символів у фентезійному світі World Of Warcraft при перекладі.

Матеріалом дослідження слугували власні імена та топоніми, відібрані з персонажів і локацій у грі World of Warcraft: The War Within (версія 11.2), а також дані з офіційної бази WoWHead та українізатора WoWUkrainizer (версія 1.15.9). Загалом для аналізу було використано 305 одиниць (160 власних імена і 145 топонімів), відібраних за принципом релевантності до теми дослідження.

Методи дослідження: комплексний контекстний аналіз лексичних одиниць, порівняльний метод аналізу адаптації лексичних одиниць, узагальнення та інтерпретація мовних даних при перекладі українською мовою, метод кількісного аналізу.

Теоретична значущість дослідження. Узагальнено поняття про топонімічні символи та їх класифікації. Здійснено систематизацію особливостей адаптації топонімів та власних імен при перекладі.

Практична значимість кваліфікаційної. Проведений у роботі аналіз мовних одиниць може використовуватися у процесі викладання теоретичного курсу з теорії і практики перекладу.

Апробація результатів дослідження. За матеріалами дослідження опубліковано тези у збірнику матеріалів XI Міжнародної наукової інтернет-конференції «Тенденції розвитку філологічної освіти у контексті інтеграції у європейський простір» (24-25 квітня 2025 р.) та збірнику матеріалів XXI

Всеукраїнської науково-методичної конференції студентів і молодих науковців «Прикладна лінгвістика -2025: проблеми та рішення» (15-16 травня, 2025 р.).

Структура роботи складається з двох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків.

РОЗДІЛ 1. ЛІНГВО-КУЛЬТУРОЛОГІЧНА ХАРАКТЕРИСТИКА ТОПОНІМІЧНИХ ОДИНИЦЬ ТА ВЛАСНИХ НАЗВ

1.1. Топонімічні одиниці та власні назви: поняття та класифікації

Ономастика (від грец. *onomastikós* - той, що стосується іменування, *ónoma* - ім'я, назва) - це розділ мовознавства, який вивчає власні назви, або оніми. До основних завдань ономастики належить дослідження походження (етимології), значення (семантики), будови (морфології) власних назв, а також змін, які відбуваються з ними в процесі вживання у мові чи в результаті запозичень з інших мов. Усі ці власні назви утворюють так звану ономастичну лексику, або онімію.

Онімія поділяється на кілька основних типів відповідно до того, які об'єкти вона позначає. Наприклад, антропоніміка вивчає імена людей, топоніміка - географічні назви, зоонімія - імена тварин, астронімія - назви небесних тіл, космонімія - назви космічних об'єктів, теонімія - імена богів тощо.

Дослідження в галузі ономастики мають міждисциплінарний характер, тобто використовують методи і знання з різних наук: мовознавства, історії, археології, етнографії, географії та культурології. За допомогою ономастичних даних можна відновити маршрути міграцій, зони давнього розселення народів, а також простежити давні мовні і культурні контакти. Це дозволяє зрозуміти, як розвивалися мови, як формувалися їх діалекти, а також якою була взаємодія між етносами. Особливо важливими для таких досліджень є географічні назви - зокрема, гідроніми (назви водойм), які часто залишаються єдиним джерелом інформації про народи й мови, що зникли. Таким чином, ономастика - це не лише описова наука, яка систематизує назви, а й потужний інструмент пізнання мовного та культурного минулого людства [15].

Ономастикон - це зібрання власних назв, які використовуються в межах певної мови, народу або території. Він відображає мовну систему імен, яка

формується під впливом історії, культури та особливостей регіону. У мовознавстві ономастикон є не лише предметом дослідження, а й способом вивчення мовної картини світу певної спільноти.

Ономастиконом також називають спеціальні словники або реєстри власних назв. У деяких випадках цей термін вживається у вузькому значенні - як перелік особових імен, тобто антропонімів. Проте насправді ономастикон охоплює як загальновідомі назви, що використовуються в багатьох мовах і культурах, так і специфічні локальні назви, зрозумілі лише в певному регіоні. Межі між цими видами власних назв є досить гнучкими і залежать від конкретного історичного та культурного середовища, в якому ці назви функціонують [20, с.176].

Ономастикон можна розглядати як мовне відображення культурного світу певного народу. Через нього ми можемо побачити, як мова пов'язана з уявленнями суспільства про світ, його цінності та культурні орієнтири. Як зазначав В. М. Топоров, власні назви завжди були у фокусі лінгвістичних досліджень, оскільки вони тісно пов'язані з антропоцентричним підходом у мовознавстві, де головна увага приділяється ролі людини в мовній системі [28, с.231].

Власні назви мають великий лінгвокультурологічний потенціал, проте цей потенціал ще недостатньо вивчений. Особливо мало досліджень, присвячених прагматичним та культурно-семіотичним значенням, які приховані в онімах. Хоча ономастика давно визнається важливим джерелом історико-культурної інформації, сучасна лінгвокультурологія ще не виробила повної методології для глибокого аналізу цієї інформації.

За словами Є. Л. Березович, просте визнання культурно-історичної цінності онімів є недостатнім. Потрібно створити чіткі наукові підходи до того, як витягати, описувати й інтерпретувати цю інформацію. Адже ономастичний матеріал відноситься до фонові лексики - його розуміння потребує не лише мовних знань, а й знань про культуру, історію та традиції народу [4, с.13].

Для ефективного міжкультурного спілкування важливо не тільки знати граматику чи словниковий запас іншої мови, а й мати уявлення про національні особливості цієї мови, її символи та культурні коди. У цьому плані топоніми - не просто географічні назви. Вони зберігають у собі культурні смисли, історичну пам'ять, ментальні уявлення. Саме ці лінгвокультурні властивості топонімів, які є частиною ономастикону, і є основним об'єктом нашого дослідження [17].

Онім, тобто власна назва, - це слово, словосполучення або навіть ціле речення, яке використовується для того, щоб виділити певний об'єкт серед інших об'єктів того ж самого типу. Таким чином, онім надає об'єкту унікальну назву, яка дозволяє його ідентифікувати. Сукупність усіх онімів у мові називають термінами "онімія" або "ономастика". Ці поняття охоплюють не тільки самі мовні одиниці, а й знання про те, як вони виникають, функціонують і вживаються.

Оніми виконують не лише свою базову функцію - називати та позначати об'єкти. Вони також є носіями важливої культурної інформації, яка зрозуміла тільки носіям певної культури. Але для представників інших культур ця інформація часто залишається незрозумілою, оскільки власні назви є частиною фонові лексик. Це означає, що вони мають значення, які формуються поза мовою - у звичаях, традиціях, історії та колективній пам'яті певного народу.

Саме тому дослідження власних назв залишається актуальним у сучасній науці. Вони функціонують як відображення культури, показують, які цінності були важливими для народу, що його оточувало, як він сприймав світ. Через оніми ми можемо дізнатися не тільки про мову, а й про духовне життя, історичну пам'ять та культурні пріоритети суспільства.

Онімічні реалії - тобто конкретні приклади власних назв - відкривають доступ до важливої лінгвокультурної та прагматичної інформації. Часто ця інформація ще не повною мірою використовується в наукових дослідженнях,

тому існує потреба в її подальшому вивченні із застосуванням сучасних гуманітарних методів [31 с.229].

Лінгвокультурологія - це науковий напрям, який виник у 1970–1980-х роках на стику мовознавства та культурології. Її головна мета - дослідити, як мова пов'язана з культурою. В рамках цього підходу особливу увагу почали приділяти вивченню власних назв, оскільки саме вони є об'єктом ономастики - мовознавчої дисципліни, що розглядає імена в контексті їх соціального та історичного походження.

Власні імена з'являються не випадково - вони формуються і функціонують у певних культурних і соціальних умовах. Окрім основної функції, тобто позначення та ідентифікації об'єкта, вони також можуть бути індикаторами належності до певної культури чи національності. Під час спілкування ім'я активує у свідомості слухача певні асоціації, які пов'язані з етнічною або мовною приналежністю. Наприклад, ім'я Микола може викликати асоціацію з українською культурою, а ім'я Джон - з англomовним середовищем.

Такі приклади свідчать про те, що власні імена можна вважати ономастичними реаліями - це лексичні одиниці, які мають чітке значення в межах певної культури, але можуть бути незрозумілими або не мати аналогів в іншій культурі. Через це вони вважаються одиницями безеквівалентної лексики. Такий підхід підкреслює важливість ономастики як джерела культурної інформації й підтверджує необхідність подальших досліджень у сфері міжмовної та міжкультурної комунікації.

Термін "ономастичний простір" уперше був запропонований радянським мовознавцем В. М. Топоровим для позначення сукупності всіх власних назв, які існують у межах певної мови або культурної спільноти. Згідно з його поглядом, власні назви не є абстрактними чи відірваними від реального життя. Навпаки, вони тісно пов'язані з історичними подіями, культурними особливостями та світоглядом народу. Ономастичний простір кожної спільноти має свою специфіку - він формується під впливом часу,

культури, традицій і соціального устрою. У різні історичні періоди одні й ті самі народи могли мати зовсім різне уявлення про те, які об'єкти варто називати, і які назви надавати. Тобто змінюється як набір об'єктів, що отримують імена, так і сама система найменувань. Це підкреслює, що ономастичний простір є динамічним - він постійно змінюється разом з розвитком суспільства, його мовою, культурою та історією [27, с.4].

Якщо розглядати ономастичний простір з урахуванням історичних змін, етнічної специфіки та світоглядних особливостей певного народу, стає очевидно, що це поняття має два основні виміри. З одного боку, ономастичний простір - це загальне мовознавче поняття, яке охоплює всі власні назви, що вживаються для позначення реальних або вигаданих об'єктів. З іншого боку, його можна розглядати як частину конкретної мови в певний історичний період, яка відображає бачення світу тієї чи іншої мовної спільноти. Наприклад, ономастичний простір сучасної англійської мови - це сукупність усіх власних назв, які зараз використовуються в англomовному середовищі. Він формується під впливом сучасних культурних, соціальних та історичних умов, тому відрізняється від ономастичного простору англійської мови кілька століть тому [32].

Такий підхід допомагає краще зрозуміти, що ономастика - це не статична, а жива й динамічна система, яка постійно змінюється. Вона залежить від того, як змінюється уявлення людей про світ, їхня культура, мова і колективна пам'ять. Саме тому ономастика є важливим інструментом для вивчення того, як народи зберігають свою ідентичність через мову.

Ономастичний простір не може бути однаковим у різні історичні епохи або в різних культурах. Кожен народ по-своєму сприймає реальність і надає імена тим об'єктам, які вважає важливими. Тому склад власних назв у мові відображає колективне уявлення народу про світ у певний період. Але навіть зі змінами в мові зберігаються залишки старих назв, які виступають як символи минулого - це елементи культурної пам'яті, які залишаються в мові як сліди попередніх поколінь [27, с.6].

А. В. Суперанська розширила тлумачення поняття ономастичного простору, наголошуючи, що це «сукупність власних назв, що вживаються для номінації об'єктів і окремих станів, які сприймаються як предметні». На її думку, до таких назв належать не лише імена географічних об'єктів, а й «назви неживих предметів, місць на поверхні Землі (і за її межами), назви ідей, рухів, звуків, а також окремих живих істот» [23, с.21].

В той час як Н. В. Подольська подає більш структуроване визначення: ономастичний (онімічний) простір - це «комплекс імен власних усіх класів, уживаних у мові певного народу в певний період для іменування реальних, гіпотетичних і фантастичних об'єктів». Вона також уточнює, що «онімічний простір складається з множини онімічних полей», тобто окремих частин цього простору, кожна з яких містить власні назви певного класу [16].

Таким чином, ці підходи дозволяють розглядати ономастичний простір як багатовимірну систему, що включає назви об'єктів не тільки з матеріального світу, але й з абстрактної та уявної сфер, і слугує засобом фіксації елементів мовної та культурної картини світу певного народу.

Продовжуючи розгляд теми, доцільно зосередитися на понятті топонімічного простору, яке означає систему географічних назв, закріплених за певними об'єктами в конкретних межах території. Оскільки головна функція топонімів - це просторове закріплення об'єкта, для кожної людини певна географічна назва асоціюється не лише з конкретним місцем, а й часто з певною історичною добою, подією або культурним контекстом.

Саме тому топоніми є не тільки орієнтирами у просторі, але й носіями важливої інформації: культурної, історичної, ментальної. Їх можна назвати своєрідними мовними пам'ятками, які фіксують колективну пам'ять народу й передають її з покоління в покоління. Вони допомагають зрозуміти, як певна спільнота сприймала простір навколо себе у різні історичні періоди.

Сучасна ономастична наука виділяє типову структуру класифікації власних назв, що включає основні ономастичні категорії: групи, підгрупи та розряди, які є характерними для більшості мов світу. Відправною точкою для

цього типологічного поділу вважається поява розмежування між власними назвами (онімами) та загальновживаною лексикою (номінальною), що стало основою для системного вивчення функцій і семантики імен у мовній картині світу [33].

Сучасний ономастичний простір більшості народів світу охоплює широкий спектр власних назв, які використовуються в певну історичну епоху мовною спільнотою. Ці назви можуть позначати як реальні об'єкти, що існують у фізичному світі, так і уявні, символічні або вигадані конструкти. Таким чином, ономастичний простір відображає не лише мовну динаміку, а й специфіку світогляду, характерну для певної культури.

Різновиди власних назв значно варіюються залежно від мови, етнічної належності та історичного періоду. У межах порівняльно-типологічного аналізу ономастичного континууму можна виділити кілька основних завдань. Перше - це виявлення предметно-номінативної спільності між мовами, яка проявляється через універсальні ономастичні категорії. Друге - це дослідження того, як ці категорії змінювалися у різних мовах і культурах упродовж історії.

Потрібно зазначити, що ономастичний простір - це не статична система. Він змінюється з часом разом із мовою, культурою та соціальними умовами народу. Цей простір складається з безперервного потоку власних назв, які виникали в різні епохи та в різних культурних середовищах. Але повністю осягнути його можуть лише фахівці, які спеціально досліджують цю сферу.

Для пересічного мовця ономастичний простір є лише частково доступним - у формі окремих назв, знайомих з повсякденної практики. Те, що він знає, залежить від його життєвого досвіду, культурної обізнаності та мовного середовища. Саме тому важливо систематизувати ці знання, щоб краще зрозуміти, як функціонує ономастичний простір у міжмовному та міжкультурному контекстах.

Однією з ключових підсистем ономастичного простору є топонімія - галузь, що охоплює власні географічні назви. Топоніми посідають особливе

місце в ономастиці, адже вони не лише виконують номінативну функцію, а й відображають історичні, культурні та мовні процеси, які відбувалися в певному регіоні. Через свою тісну прив'язаність до території, вони стають своєрідними носіями колективної пам'яті, що зберігає інформацію про міграційні рухи, контакти між етносами, традиції назвотворення. Саме тому перехід від загального осмислення ономастичного простору до вивчення топонімів є логічним кроком для глибшого аналізу лінгвокультурних особливостей мови [31, с.230].

Топонім (від грец. τόπος - місце і όνομα - ім'я) - це власна назва географічного об'єкта, яка вказує на конкретне місце на земній поверхні. До топонімів належать назви населених пунктів (міст, сіл), природних об'єктів (річок, гір, лісів, морів тощо) [14].

Вивченням таких назв займається топоніміка - один із розділів ономастики, що спеціалізується на дослідженні власних назв. Топоніми виконують не лише функцію називання місця, але й зберігають у собі цінну інформацію про історичні події, етнічний склад населення, особливості культури та традицій. Як зауважує Т. Кульчицька, «топоніми включають історичний, географічний, етнографічний та інші аспекти, тому найдоцільнішим є комплексне дослідження географічних назв зусиллями представників суміжних наук». Це означає, що для повного розуміння змісту топонімів важливо залучати знання з історії, географії, етнології, мовознавства та культурології.

Таким чином, топоніми є не лише географічними орієнтирами, але й своєрідними «носіями пам'яті», які допомагають досліджувати історію, мову та культуру конкретного регіону або народу. Вони надають уявлення про світогляд, ментальні уявлення та колективний досвід тих, хто дав назву певному місцю [7, с.527].

Топоніми, тобто географічні назви місцевостей або окремих об'єктів, здебільшого виникають у середовищі корінного населення певної території. Ці назви не є випадковими - вони мають специфічне значення, яке пов'язане з

особливостями культури, мови та історії народу, що їх створив. Саме тому топоніми можуть нести в собі інформацію про ті етноси, які раніше проживали на певній території, навіть якщо нині їх там уже немає. Завдяки аналізу географічних назв можна дізнатися, які народи колись населяли певну місцевість, якою мовою вони розмовляли, які мали традиції й уявлення про навколишній світ. Топоніми часто стають своєрідними слідами минулого - вони фіксують культурну й етнічну присутність народів, що зникли або були витіснені з цих земель.

У цьому сенсі топоніми відображають не лише просторову реальність, а й світогляд людей: їхнє ставлення до природи, побут, звичаї, психоемоційний стан, навіть стиль мислення. Вони є продуктом культурного освоєння простору - тобто того, як люди сприймали й називали навколишній світ, виходячи зі своєї мови та культури. Саме тому топоніми вважаються важливим об'єктом соціального пізнання [17].

Оскільки географічні назви є мовними одиницями, топоніміка розглядається як окремий розділ мовознавства. Водночас вона тісно пов'язана з низкою інших дисциплін, що дає змогу вивчати топоніми комплексно. Насамперед, це ономастика, а далі важливу роль відіграють історична лінгвістика (вивчення змін мови в часі), етимологія (походження слів), семантика (значення мовних одиниць), морфологія (структура слів), фонетика (звукова будова) та діалектологія (мовна варіативність у просторі) [35].

Наукою, що займається дослідженням географічних назв, є топоніміка. Вона розглядається як самостійна галузь мовознавства, предметом якої є походження, семантика, розвиток, сучасний стан, написання та вимова топонімів. Топоніміка зосереджується на вивченні назв географічних об'єктів у широкому культурно-історичному й мовному контексті.

Є. М. Мурзаєв вважає, що «топоніміка є інтегральною науковою дисципліною, що перебуває на перетині трьох наук і використовує знання з трьох галузей - географії, історії та лінгвістики». Завдяки цьому вона має

можливість вивчати не лише мовні особливості назв, а й культурні, історичні та соціальні контексти їх виникнення та вживання [13].

Топоніміка є підрозділом ономастики - мовознавчої науки, що займається дослідженням власних назв, у тому числі географічних. Термін «топоніміка» з'явився у вітчизняній науковій літературі у 1920-х роках і поступово закріпився як окремий напрям у межах мовознавчих студій [13].

Топоніміка охоплює всю систему географічних назв, які з'являлися в різні історичні періоди. У мовознавстві топоніми мають особливе значення, оскільки часто є єдиними свідченнями існування мов, що вже зникли. Крім того, як частина мовної спадщини народу, вони допомагають дослідникам відтворювати зміни у фонетиці, граматиці та словотворенні, які відбувалися в минулому.

Сучасні дослідження у сфері топоніміки мають міждисциплінарний характер. Вони активно спираються на дані з археології, історії, географії, палеонтології та інших галузей. Без такої підтримки аналіз топонімів був би неповним і недостатньо точним. Завдяки цьому комплексному підходу географічні назви розглядаються не лише як мовні одиниці, а й як носії багатошарової інформації: мовної, культурної, пізнавальної [34].

Географічні назви насамперед слугують для точного позначення об'єктів на карті, виконуючи так звану адресну функцію. Вони вказують, де саме знаходиться певне місце, і допомагають орієнтуватися в просторі. Крім цього, топоніми часто передають додаткову інформацію: вони можуть розповідати про форму об'єкта, його розміри, особливості природи або навіть про його значення для місцевих мешканців. Та попри все, головне призначення будь-якого топоніма полягає в тому, щоб зафіксувати певне місце в просторі, надавши йому стабільну назву, яка залишатиметься зрозумілою для людей незалежно від часу.

Топоніміка є частиною ономастики - мовознавчої науки, яка займається вивченням власних назв. Її предметом є географічні назви (топоніми), а саме їхнє призначення, будова, походження та територія поширення. Усі топоніми,

що зосереджені на певній місцевості, разом утворюють її топонімію. З цього випливає, що топоніми - це власні імена, які використовуються для позначення географічних об'єктів [32].

Топонімія має велике значення для вивчення історії мови, зокрема для таких її розділів, як лексикологія, діалектологія, етимологія та інші. Це пояснюється тим, що окремі географічні назви зберігають стародавні мовні форми - архаїзми або діалектизми, і нерідко походять із мов тих народів, які в минулому населяли відповідну територію. Завдяки топоніміці можна простежити важливі риси історичного минулого народів, встановити межі їх розселення, окреслити ареали поширення давніх мов, а також дізнатися про розташування культурних чи економічних центрів, торговельних шляхів тощо.

Топоніми можна поділити на дві великі групи: назви населених пунктів і назви фізико-географічних об'єктів. Назви населених пунктів вказують на території, де мешкає або мешкало населення. Це можуть бути як окремі ділянки, так і хутори, села, міста. Зазвичай такі назви виникають у зв'язку з моментом заснування або заселення відповідної місцевості [17].

До назв географічних об'єктів відносяться ті, що описують природні або фізичні особливості ландшафту. Вони поділяються на гідроніми - назви водойм (річок, озер, морів), ороніми - назви підвищених форм рельєфу (гір, пагорбів), а також на топоніми, пов'язані з природною рослинністю, наприклад: луки, галявини, гаї.

Як і всі інші власні назви, топоніми є частиною мови. Їх зазвичай не вигадують навмання - кожне географічне найменування має своє обґрунтування. Іноді воно вказує на фізичні особливості об'єкта, наприклад, гора Монблан, що перекладається як «Біла гора». В інших випадках топоніми можуть бути присвячені відомим історичним постатям, наприклад, Вашингтон або округ Колумбія. Топоніми можуть також утворюватися з метою увічнення певної історичної події або для позначення того, кому в минулому належав той чи інший об'єкт. Назви нерідко відображають соціальні, політичні чи

культурні реалії свого часу, що дозволяє виявити додаткові відомості про минуле регіону.

Оскільки мова є предметом вивчення лінгвістики, дослідник, який працює з топонімами, повинен мати певну базу лінгвістичних знань. Як загальні уявлення про мовну систему, так і конкретні знання, пов'язані з мовною ситуацією у певному регіоні. Це необхідно для правильного аналізу походження назв, розуміння їх структури та виявлення мовних впливів, характерних для даної території.

Сьогодні лінгвокультурологічний підхід, який вивчає взаємодію мови та культури, є доволі актуальним і відповідає сучасним науковим тенденціям. Це дослідницький напрям, що активно розвивається й знаходить підтримку в багатьох гуманітарних дисциплінах.

У центрі уваги лінгвокультурології перебуває тісний зв'язок між мовою та культурою, а також те, як ці явища взаємодіють у межах національно-культурної свідомості та реалізуються через мовні засоби. З цього погляду мова розглядається як унікальне й специфічне явище, яке подається як система концептів, що відображають уявлення народу про навколишній світ. Сукупність цих уявлень формує мовну картину світу кожної культури [25, 116].

Власні назви, які виступають як засіб вираження цих уявлень, є важливим джерелом знань про народну культуру та ментальність. Вони здатні зберігати культурно-історичну інформацію, що зафіксована в ономастиконі, й таким чином слугують засобом передачі цінностей, досвіду та традицій через мову.

Саме тому топоніміка, як окремий розділ ономастики, займається вивченням географічних назв, їхніх значень і функціонування у мовленні. Топоніми охоплюють усі типи власних назв - від великих до дрібних об'єктів, як природного походження, так і створених людиною, що розташовані на поверхні Землі. Вони становлять частину лексики, яка має культурне, соціальне та історичне підґрунтя.

Як номінативні одиниці, власні назви мають зовнішній (формальний) і внутрішній (змістовий) аспекти. У цих двох складових відображається результат людського осмислення дійсності. Значення топоніма - це складне поєднання лінгвістичної інформації (морфологічної, фонетичної, семантичної) та позамовної - так званої екстралінгвістичної. Саме екстралінгвістичні або енциклопедичні знання, що стоять за географічними назвами, мають особливу цінність у лінгвокультурологічному контексті. Вони дозволяють зрозуміти не лише мовну структуру, а й культурне тло, на якому виник і функціонує той чи інший топонім [36].

Історія процесу номінації бере свій початок із моменту виникнення мови. Присвоєння імені - це складне й багаторівневе явище, у якому створення слова відбувається як результат пізнання навколишнього світу й підпорядковується загальним закономірностям топонімічної системи. У випадку географічних назв першим етапом номінації вважається визначення основної мотиваційної ознаки - то бто такого змістового елементу, який пояснює вибір того чи іншого найменування та слугує підставою для виникнення топоніма.

Ці ознаки можуть повторюватися в різних мовах і країнах, оскільки найменування часто даються подібним природним або населеним об'єктам - горам, селам, містам. Загальні принципи номінації зазвичай базуються або на особливостях природного середовища, або на зв'язку об'єкта з діяльністю людини.

У результаті цього процесу виникає вербальний знак - слово, що має сприйнятливую функцію. Воно складається з трьох основних елементів: денотата (об'єкта, що називається), форми (звукового або графічного вигляду) і значення (смиислового наповнення). Значення слова визначається через зв'язок між його назвою та змістом. Кожне найменування має як структурну, так і соціальну мотивацію. Матеріальна частина слова (його форма) може бути умовною, однак ідеальна складова відображає реальний світ і знання носіїв мови про нього.

Згідно з дослідженнями українських ономастів, топоніми можна розглядати на кількох рівнях значення, кожен із яких розкриває певний аспект функціонування географічних назв. В. Лучик виокремлює етимологічний рівень, що відповідає витокам назви - її апелятивній основі, історичному значенню або народному тлумаченню. Це те, що назва означала на початку або як її розуміли люди у певний період [11, с.52].

Другий рівень - безпосередньо топонімічний - полягає у функціональній прив'язці назви до реального географічного об'єкта. Такий рівень підкреслює номінативну та адресну функцію топонімів, як зазначають Г. Лабінська та С. Рудницький. Назва вказує на певну місцевість, служить орієнтиром у просторі, фіксує об'єкт у ментальній і фізичній карті світу [9, с.27].

Третій - посттопонімічний, або коннотативний - розглядається Ю. Карпенком і Е. Отин як рівень додаткових асоціацій, які виникають у свідомості мовця залежно від його досвіду, знань, культурного контексту. Така назва може нести символічне, емоційне чи історичне навантаження і сприймається не лише як вказівка на об'єкт, а як частина колективної пам'яті та культурної ідентичності [11, с.55].

Топоніми викликають інтерес у науковців і дослідників з різних галузей знань. Географічними назвами активно цікавляться мовознавці, які вивчають історичні та генеалогічні аспекти окремих мов або займаються класифікацією мов у цілому. Це пов'язано з тим, що деякі топоніми зберігають у собі важливі мовні елементи, характерні для давніх мов, що дозволяє науковцям формулювати нові гіпотези або перевіряти існуючі теорії. Також топоніми становлять цінність для істориків, які за їх допомогою можуть виявити сліди давніх міграцій народів або отримати уявлення про характер культурних контактів і обмінів у минулі часи. Окрім цього, багато географічних назв містять інформацію про історію поселень, про те, як відбувалося освоєння територій, чим займалися перші мешканці, які події мали політичне значення, а також про фольклор, побут і соціальне життя населення [9, с.29].

Дослідження топонімів може пролити світло навіть на релігійні процеси, наприклад, на перехід певного регіону до християнства. Іноді з таких назв можна отримати рідкісні лінгвістичні дані, зокрема слова або особові імена (антропоніми), які до цього часу не були зафіксовані в жодних письмових джерелах.

Топографи й картографи зазвичай цікавляться топонімікою з практичного боку - їхнє головне завдання полягає в тому, щоб точно знати назви всіх об'єктів, які необхідно нанести на карту. Ця група фахівців, як правило, не займається глибоким аналізом походження або структури географічних назв. Їхня мета полягає у створенні та застосуванні правил, які визначають, що вважається «правильним» чи «неправильним» у межах картографічної практики. Таким чином, вони є представниками прикладної топоніміки.

Прикладна топоніміка включає в себе практичні завдання, зокрема транслітерацію та транскрипцію іноземних географічних назв. Однією з основних її функцій є нормування написання і вимови топонімів, а також уніфікація й стандартизація форм їх подачі. Хоча для виконання таких задач не завжди потрібні глибокі мовознавчі знання, спеціаліст повинен мати хоча б базове розуміння лінгвістичного й історичного контексту назв, з якими він працює. Це необхідно для збереження точності та коректності в поданні інформації.

Класифікація географічних назв досі не має єдиного стандарту. Топоніми - дуже різноманітні, тому створення універсальної системи класифікації здається малоймовірним. Різні науковці обирають власні підходи, і через це з'явилися різні класифікаційні системи.

Ще в XIX столітті почали розділяти назви населених пунктів на регіональному рівні. Тоді з'явилися три основні принципи класифікації топонімів: лексико семантичний, морфолого словотвірний і комбінований (поєднання двох попередніх).

Перші спроби лексико семантичного поділу зробив П. Полянський, виділивши дві групи: назви, що походять від імен власників поселень, і ті, що вказують на місце розташування.

Ф. Міклошич запропонував ще одну класифікацію, яка стала популярною. Він розділив топоніми на десять семантичних груп: земля, вода, рослинність, тварини, колір, будівлі, заняття, знаряддя праці, етнічні назви та назви, пов'язані з суспільним ладом. Система була зрозумілою та практичною, але деякі топоніми потрапляли в кілька категорій, а також не розділялися власні та загальні назви [29, с.210].

У XX столітті зарубіжні дослідники, зокрема Р. Траутман і Н. Марр, запропонували морфолого словотвірний поділ: перша група - топоніми, що походять від імен людей (особистих назв), друга - ті, що утворені з загальних слів [26, с.175].

В Україні А. Селищев і О. Лебедева поєднали лексико семантичний та морфолого словотвірний підходи - їхня модель активно використовується в сучасних дослідженнях [26, с.176].

Ще існує історична (стратиграфічна) класифікація, яка розподіляє топоніми за епохами. Згідно з нею, географічні назви поділяються залежно від історичної доби їх утворення. Це складний підхід, який вимагає глибоких знань з історії, мовознавства, географії, але на практиці застосовують лише щодо добре вивчених регіонів [24].

Лінгвістична класифікація, запропонована О. Суперанською, спирається на морфологічний аналіз сучасних назв, не залучаючи історичні аспекти. Вона виділяє такі типи: іменникові назви, які, у свою чергу, поділяються на суфіксальні та безсуфіксні; складні топоніми; уявні або так звані "мнимі" слова; двоскладові назви; топоніми-словосполучення; а також прикметникові топоніми, які поділяються на ті, що не мають префіксів, і ті, що їх містять [23, с.33].

Очевидним є те, що класифікація топонімів - це складне й багатоаспектне завдання, яке досі залишається дискусійним у науковій

спільноті. Існуючі підходи до класифікації мають як сильні сторони, так і певні обмеження. Будь-яка спроба систематизувати топонімічний матеріал наштовхується на труднощі, пов'язані з багатовимірністю цього явища. Топоніміка постійно розвивається, її терміносистема потребує уточнень, оновлень і адаптації до сучасного стану мовознавства, історії та географії.

Кожна конкретна класифікація залежить від цілей дослідження. Так, для мовознавців найбільш цінними є класифікації, що базуються на морфологічних або мовних ознаках; для істориків - хронологічні підходи, що дозволяють вивчати назви у стратиграфічному контексті; для географів - семантична класифікація, яка вивчає зміст і функцію назв у просторі. Таким чином, міждисциплінарний характер топоніміки зумовлює потребу в універсальній системі, яка охоплювала б три основні запитання: які об'єкти називаються, якими мовними засобами та чому саме так.

На перше питання здебільшого відповідає географія, на друге - лінгвістика, а на третє - власне топоніміка. У цьому проявляється її інтегральна природа, яка об'єднує знання з різних галузей. Попри наявність різних класифікацій, ідея створення єдиної універсальної типології топонімів залишається відкритим завданням для подальших наукових досліджень. Вона потребує узгодження міждисциплінарних підходів та широкої емпіричної бази, що дозволить розробити гнучку, але водночас структуровану модель аналізу географічних назв.

1.2 Лінгвокультурологічна обумовленість використання топонімів та власних назв у фентезійному ігровому середовищі World Of Warcraft

World of Warcraft (або WoW) - це багатокористувацька онлайн-гра в жанрі фентезі, створена компанією Blizzard Entertainment та випущена у 2004 році. Гра швидко набула величезної популярності, ставши одним із ключових феноменів у сфері віртуальних світів завдяки глибокому сюжету та продуманій ігровій механіці. WoW базується на вигаданому всесвіті Warcraft,

корені якого сягають ще початку 1990-х років, коли світ був представлений у стратегічній грі Warcraft: Orcs & Humans. Відтоді світ гри постійно розширювався, поступово набуваючи все більш складної історії та культури. На сьогодні WoW є однією з наймасштабніших ігор жанру MMORPG, де гравці можуть досліджувати різноманітні континенти, міста й території, взаємодіяти з персонажами та брати участь у глобальних подіях світа Азерот [39].

Унікальність WoW полягає саме в його сюжетному та культурному різноманітті, представленому через численні раси, фракції та історичні періоди, кожен з яких має власну символіку, мову та топонімію. Початково гра фокусувалася на класичному протистоянні двох основних фракцій - Альянсу та Орди, які втілюють концепцію добра та зла у фентезі-середовищі. Проте з часом межі цієї дихотомії стали менш чіткими, і сюжет почав включати складні моральні дилеми, політичні інтриги та культурні конфлікти. Кожне оновлення гри додавало нові регіони й культури, що супроводжувалося створенням відповідних власних назв і топонімів, які відображали специфіку нових народів та їхніх міфологій. Таким чином, WoW став своєрідною енциклопедією фентезійних культур, де мова й назви відіграють ключову роль у сприйнятті й інтерпретації світу.

Поточна ітерація світу WoW є результатом кількох десятиліть його розвитку, починаючи від простих стратегічних ігор до величезного онлайн-всесвіту з багатомільйонною аудиторією. Кожна нова версія або доповнення розширювала не лише географію Азерота, а й поглиблювала культурну складову, використовуючи топонімічні одиниці та власні назви для створення автентичності та глибини ігрового світу. Сьогодні Азерот - це складний і багатовимірний всесвіт із десятками культур, мовних традицій і символічних систем, які постійно взаємодіють між собою та з гравцями. Тому лінгвокультурний аналіз власних назв та топонімів у WoW дає змогу краще зрозуміти особливості створення та сприйняття ігрових реалій, а також

підкреслює важливість лінгвістичних аспектів у сучасній віртуальній комунікації [42].

Художній твір та відеогра становлять особливі сфери функціонування власних назв. У таких текстах слова одночасно співвідносяться з реальною і вигаданою дійсністю, а також із сучасною мовою та специфічною лексикою, характерною саме для літературних або ігрових світів. Завдяки цьому читач або гравець заново формує асоціативні зв'язки слів і понять, що сприяє переосмисленню їхньої семантики та дозволяє краще зрозуміти авторський чи розробницький задум. Слова, як відомо, у такому разі одночасно позначають реальну дійсність та особливий художній чи ігровий світ, створений автором або командою розробників. Власні назви тут виступають особливо важливими елементами системи художньої та інтерактивної виразності.

Слова, фрази і їх поєднання у художньому тексті та відеогрі утворюють повідомлення, які мають полівалентний (багатофункціональний) характер. Вони змальовують вигадані події, персонажів, локації та світи, які за своїми характеристиками нагадують реальні, формуючи як внутрішні зв'язки всередині цих світів, так і паралелі з реальністю. Оскільки реальні процеси завжди багатовимірні та багатозначні, свідомість читача або гравця сама добудовує аналогічні відносини і в художньому, і в інтерактивному контексті. Така властивість сприйняття дозволяє, наприклад, аналізувати поведінку вигаданого персонажа книги чи відеогри, спираючись на власний досвід або знання існуючих теорій, аналогічно до аналізу поведінки реальної людини.

Окрім цього, людині властиво проектувати власні емоції, переживання і враження як на об'єкти реального світу, так і на персонажів чи ситуації художніх творів та відеоігор. Саме завдяки цьому персонажі, сюжетні епізоди, деталі описів і навіть ігрові механіки можуть набувати асоціативного зв'язку з широким спектром понять, а також наповнюватися символічним, міфологічним, ідеологічним або психологічним змістом.

Особливий інтерес у семантичній структурі фантастичних творів становлять власні назви, які є своєрідними ключами до розкриття художнього

задуму автора. Чудовим прикладом цього є творчість Кріса Метцена та його робота над всесвітом гри World of Warcraft. Створений ним світ власних назв вражає своєю різноманітністю, багатством і несподіваними асоціаціями, однак він досі недостатньо досліджений з наукової точки зору.

Звичайно, кожен автор, підбираючи імена, звертає особливу увагу на їхню фонетичну й морфемну структуру, що дозволяє передати необхідні емоційні та експресивні відтінки. При виборі імен для своїх персонажів автор часто орієнтується на існуючу іменну традицію, яка допомагає підкреслити соціальні, етнічні чи вікові характеристики героя. Крім того, формування антропонімів залежить і від соціально-естетичних поглядів письменника або розробника гри, загального культурного контексту, а також культурного середовища, в якому існує сам персонаж.

Функціонування власних назв у художньому тексті має специфіку, оскільки імена та назви виступають невіддільним елементом художньої форми твору, частиною авторського стилю та важливим засобом створення образів. Оними можуть мати яскраво виражене семантичне навантаження, оригінальне звучання, а також приховані асоціативні зв'язки. Власні назви повинні бути стилістично точними та відповідати загальному духу й ідейному задуму твору, маючи характерний для цього світу колорит і, інколи, особливий підтекст, у якому концентрується задум автора [12, с.181].

Наприклад, у всесвіті Warcraft такі імена, як Тралл (анг. Thrall), не тільки вирізняються своїм звучанням, а й несуть у собі глибокий символічний зміст, що розкриває сутність персонажа й сприяє формуванню художнього образу.

Функціонування власних назв у художньому тексті та у відеоігровому наративі має свої специфічні особливості. Імена персонажів, географічні назви, назви фракцій чи артефактів не лише виконують номінативну функцію - вони є важливою складовою структури твору або гри, частиною авторського стилю та одним із ключових засобів створення художнього або віртуального образу. Такі оними часто несуть у собі помітне смислове навантаження, мають

оригінальне звучання й формують асоціативний фон, який впливає на сприйняття читача чи гравця.

Для художнього тексту так само, як і для світу відеогри, надзвичайно важливо, аби власні назви були стилістично точними, відповідали загальному духу, жанровим особливостям, змісту твору або ігрового всесвіту. Іноді одне ім'я може передавати не лише характер персонажа, а й відображати глибинну ідею, яку прагне донести автор або команда розробників. Саме тому продумана система імен є невіддільною частиною побудови переконливої й естетично цілісної художньої чи інтерактивної реальності.

Всесвіт World of Warcraft належить до жанру епічного фентезі й посідає вагомe місце не лише у сфері відеоігор, а й у сучасній масовій культурі загалом. Фантастичні наративи, подібні до Warcraft, відкривають авторам і розробникам значно ширші можливості щодо створення художнього світу, зокрема у сфері онімії. Тут допустимі засоби, які були б неприйнятними у межах реалістичної традиції - зумисне вигадані мови, комбінування фольклорних мотивів різних культур, мовні гібриди та архаїчні форми.

У випадку Warcraft ми маємо справу з ретельно вибудованим лором, що поєднує елементи скандинавської міфології, середньовічної символіки, кельтського фольклору, африканських племен, а також алюзії на твори таких авторів, як Говард, Лавкрафт чи Толкін. Назви рас, локацій і персонажів Draenei, Orgrimmar, Sylvanas, Kael'Thas (укр. Дренеї, Оргріммар, Сільвана, Кель'тас) - не лише виконують функцію позначення, але й створюють відповідну атмосферу, формують ідентичність вигаданого світу та надають йому глибинного сенсового наповнення.

Власні назви у цьому всесвіті мають глибокий семантичний потенціал і нерідко несуть у собі символічне або навіть іронічне навантаження. Яскравим прикладом цього є ім'я Gul'dan (укр. Гул'дан) - одного з ключових антагоністів у світі гри. Згідно з ономастичними дослідженнями, це ім'я має реальні мовні корені: у татарській та казахській мовах прізвище Гулданов (від жіночого імені Гулдана) означає буквально «нащадок мудрої квітки». Такий

переклад створює виразний контраст із самою сутністю персонажа - зрадника, чорнокнижника і носія демонічної енергії. Іронічність імені підкреслює ідею морального падіння: носій красивого й благородного імені втілює темряву, руйнацію та знецінення духовного начала [38].

Не менш показовим є і приклад Тралла - одного з центральних позитивних героїв Warcraft. Його ім'я не має вигаданого звучання, навпаки - походить з англійського слова «thrall», що означає «раб». Це ім'я було дане йому в неволі людьми й мало підкреслювати його підлеглий статус. Однак у подальшому, зберігаючи це ім'я, герой трансформує його значення: із символу поневолення воно стає символом гідності, самостійності та здатності змінювати свою долю. Таким чином, семантика імені змінюється в межах самого наративу, що надає йому додаткової глибини.

Усе це свідчить про те, що у фентезі-наративах, зокрема у відеоігрових світах, оніми не лише позначають персонажів, а й є потужним засобом смислового й емоційного впливу, здатним формувати цілісне уявлення про роль героя у структурі твору [36].

Фентезійний світ, створений Крісом Метценом, є прикладом яскравого синтезу фантастичного і реалістичного елементів. Незважаючи на явну належність до жанру епічного фентезі, сюжетна структура, система цінностей, соціальні відносини та поведінкові моделі персонажів спираються на добре знайомі читачеві або гравцеві риси реального світу. Фантастична складова - магія, раси, артефакти, небувалі істоти - постійно співіснує з реалістичним тлом: політичними інтригами, соціальними конфліктами, ідеологічною боротьбою, міжрасовими протистояннями.

Як і в художній літературі, у світі Warcraft спостерігається змішання двох наративних стилів: фантастичного, в якому допускається порушення законів природи (наприклад, некромантія, портали в інші виміри, воскресіння), і реалістичного, де діють цілком земні механізми - влада, зрада, честь, етнічна ворожнеча. Наприклад, конфлікт між Ордою і Альянсом значною мірою повторює моделі міждержавної боротьби, знайомої з історії

людства, зокрема - війни за ресурси, культурні розбіжності та прагнення до самовизначення. Герої типу Arthas, Thrall, Sylvanas (укр. Артас, Тралл, Сільвана) втілюють архетипи, які близькі сучасному гравцеві: це і трагедія особистого вибору, і пошук справедливості, і конфлікт між обов'язком і почуттями.

Навіть у суто фантастичних ситуаціях у грі часто можна побачити «прошарок» реальності. Наприклад, Орден Паладинів нагадує духовно-військові ордени Середньовіччя; політика Альянсу має риси класичної монархічної системи; побут жителів Азероту - зі своїми тавернами, ярмарками, гільдіями - відображає соціальні патерни реального світу. Така гібридність дозволяє гравцеві легше зануритися у вигаданий світ, адже у ньому присутні знайомі й зрозумілі елементи, що сприяє глибшому емоційному зв'язку з персонажами та подіями.

В ономастичному просторі фентезійного світу World of Warcraft зустрічаються власні імена, що мають знайоме для гравця або читача звучання - це імена, що мають витоки у реальному ономастиконі, або містять культурні, літературні чи міфологічні відсилки. Такі імена сприяють створенню ефекту наближення вигаданого світу до реального, полегшують ідентифікацію персонажів і роблять їх психологічно ближчими. Вони дозволяють гравцеві провести паралелі з уже відомими образами, типами поведінки чи архетипами, що закріплені в культурній пам'яті.

Антропонімічний простір Warcraft є багаторівневим і складно організованим. На поверхневому рівні можна виявити знайомі мовні конструкції, що нагадують традиційні європейські або східні імена, адаптовані під стилістику фентезі. Такі імена, як Anduin, Varian, Tess, Jaina (укр. Андуїн, Варіан, Тесс, Джайна) мають структури, близькі до реального іменника, що забезпечує їм впізнаваність. Проте за цією впізнаваністю приховується глибший символічний рівень: кожне ім'я містить у собі культурний код, алюзію або стилістичний акцент, який дозволяє передати сутність персонажа.

Окрім того, чимало імен у World of Warcraft містять приховані посилання до міфів, історичних постатей чи навіть попкультурних образів. Це створює своєрідну гру між автором і гравцем - гру у впізнавання, в якій уважний учасник зможе «зчитати» додатковий зміст. Така багатовимірність імен дозволяє Warcraft поєднувати елементи реального ономастичного з фантастичним, вигаданим, що є характерною рисою якісного фентезійного світостворення.

У результаті ономастичний простір World of Warcraft виконує подвійну функцію: з одного боку, він органічно вбудовується у вигадану реальність гри, а з іншого - відкриває шлях до інтерпретації, до міжтекстуального та культурного аналізу, що робить фентезійний світ не лише естетично привабливим, а й концептуально насиченим.

Антропоніми, що функціонують у складі художнього твору, зазвичай відзначаються чисельністю та різноманітністю, тому їх класифікація можлива за кількома критеріями.

а) Традиційним методом дослідження імен персонажів є компонентний аналіз. У тексті гри або літературного твору часто можна зустріти різні варіанти іменування одного й того ж персонажа: деякі з них - це варіанти одного імені, інші функціонують як паралельні або альтернативні імена. Наприклад, персонаж з World of Warcraft - Sylvanas Windrunner може мати різні іменування: Sylvanas, Banshee Queen, Dark Lady (укр. Сільвана, Королева Банші, Темна Леді).

Серед імен можна виділити однословні одиниці (наприклад, Thrall, Jaina), які включають як справжні імена, так і прізвиська. Двочленні конструкції типу "ім'я + прізвище" наприклад Андуїн Рінн, Джайна Праудмур (укр. Anduin Wrynn, Jaina Proudmoore) або "ім'я + прізвисько" наприклад Urtrun Clanbringer (укр. Уртрун Кланотворець) є поширеними. Також спостерігаються тричленні іменування, які поєднують офіційне ім'я з почесним або описовим епітетом. Наприклад, Highlord Tirion Fordring, High

Overlord Saurfang (укр. Верховний лорд Тіріон Фордрінг, Верховний Воевода Саурфанг)

б) Антропоніми в художньому творі можуть класифікуватися за ономастичними розрядами: власні імена, прізвища, прізвиська. Найбільш чисельну групу становлять власні імена.

Основними критеріями для утворення таких номінацій є наступні ознаки:

Рід занять або професія персонажа. Наприклад, Tinza Silvermug - Тінза Срібнокухоль, власниця таверни. Її прізвище вказує на приналежність до ремісничо-торговельного середовища, зокрема до культури споживання та гостинності (англ. Silvermug - «срібний кухоль»).

Зовнішні характеристики. Наприклад, Nathanos Blightcaller - Натанос Отруювач, представник фракції відречених. Його прізвисько прямо вказує на зв'язок з чумою, розпадом і загальною естетикою смерті, характерною для його зовнішнього вигляду та поведінки.

Особливості характеру або внутрішнього світу героя. Наприклад, Griftah - персонаж-сумнівний торговець, чие ім'я походить від англійського слова grifter (аферист, шахрай). В українському перекладі - Шохрай, що асоціюється зі словом «шахрай» та підкреслює хитру, маніпулятивну суть персонажа.

Однак у ряді випадків зустрічаються іменні одиниці, ономастичний статус яких не є очевидним і потребує окремого контекстуального розгляду. Їх приналежність до власних назв визначається не лише формально-графічно (наприклад, через написання з великої літери), а й семантично, залежно від функції, яку слово виконує в конкретному мовленнєвому акті. У деяких випадках межа між апелятивом і онімом стирається, що уможливорює перехід однієї лексичної одиниці з категорії загальних назв у категорію власних. Така взаємодія часто базується на метафоричному або метонімічному перенесенні значення, що дозволяє надавати загальноновживаним словам індивідуалізованої функції.

У подібних контекстах слово набуває додаткових конотацій, які і визначають його ономастичний статус. Наприклад, у діалогах можна зустріти використання слова Вовк/Пес, що в свою чергу має на увазі конкретного героя World of Warcraft - Genn Greymane (укр. Генн Сивогривий), чия трансформація у вовкоподібну форму настільки домінантна, що його ім'я може бути зведене до позначення виду. У такому випадку слово, яке зазвичай є апелятивом, функціонує як онім і виконує ідентифікаційну функцію.

Подібне явище простежується і в антропонімічній системі. Варто особливо наголосити, що питання, пов'язані зі ступенем ономатизації - тобто здатністю одиниці функціонувати як власне ім'я - вже тривалий час перебувають у фокусі наукових досліджень.

Доведено, що ономатичний статус лексеми значною мірою залежить від мовленнєвої ситуації, у якій вона реалізується. В одному контексті та сама одиниця може функціонувати як онім, в іншому - як апелятив. Роль відіграють конотативні нашарування, які слово набуває у конкретному дискурсі: соціальному, жанровому або стилістичному. Це особливо помітно у художніх та ігрових наративах, де межа між загальним і власним часто навмисно розмивається для посилення емоційного або символічного ефекту.

Антропоніми, представлені у творах, а також відеоігрових світах, таких як World of Warcraft, можуть також класифікуватися за додатковими критеріями - семантичною структурою, походженням, функціональною роллю в наративі тощо.

в) У межах антропонімічної системи доцільно розрізняти імена, утворені за моделями, притаманними реальному антропонімікону (наприклад, Anduin Wrynn, Jaina Proudmoore), та імена, створені авторською уявою, тобто штучні, або вигадані, що характеризуються особливими словотвірними моделями.

Імена першого типу мають чітку структурну відповідність традиційним ономастичним моделям, часто включаючи ім'я + прізвище, характерні для англо-саксонського культурного простору. Вони легко інтерпретуються

реципієнтом, оскільки є лінгвістично прозорими та близькими до реального мовного вжитку.

Натомість штучні імена демонструють значно вищий рівень креативності та семантичного навантаження. Наприклад, Lor'Themar - ім'я, утворене зі штучного кореня. Ім'я Blightcaller (як у Nathanos Blightcaller) поєднує в собі англійські корені blight (агл. зараза, отрута) та caller (той, хто викликає).

Відповідно до думки українського мовознавця С.С. Єрмоленко, антропоніми можуть класифікуватися за ступенем упізнаваності носія: «втілені» (embodied) та «невтілені» (disembodied). Він зазначає, що саме «втілені» імена, які містять алюзії на відомих персонажів чи події, потребують підвищеної обізнаності читача або гравця, до його культурного та ігрового досвіду. У разі вдалої реалізації такі алюзії посилюють естетичну привабливість тексту або ігрового наративу завдяки багат шаровим асоціативним зв'язкам із позамовним контекстом - історичними або міфологічними подіями, літературними текстами, внутрішньоігровими лініями [6, с.217].

З іншого боку, «невтілені» імена є штучними, але семантично насиченими та функціонально автономними - їх сприйняття можливе, та не потребує культурно-історичного референту. Вони не несуть прямих алюзій на відомі особистості чи події поза твором чи грою, проте формують власний внутрішній світ та символічну вагу.

Антропоніми, що реалізовані у досліджуваному фентезійному світові, можуть також класифікуватися за іншими критеріями: семантичною моделлю, походженням, словотворчою стратегією, функціональною роллю у наративі (герой, антагоніст, фоновий персонаж). Це дозволяє глибше дослідити, як ім'я впливає на сприйняття образу та наративну структуру [5].

Власні назви, взаємодіючи з прикметниками в межах художнього тексту чи відеогри, формують особливу тональність, відображаючи авторське бачення простору, емоційний настрій і позицію наратора. В антропонімії

тексту реалізується низка функцій: номінативна, концептуальна, естетична, стилістична, емоційно-оцінна та інші.

У дискурсі власні назви можуть виступати як стилістичний інструмент, що підсилює характер героя, створює або розвиває інтригу, загострює конфлікт, вносить елементи комізму або вказує на соціальний статус, психологічні риси чи моральне забарвлення образу. Ім'я чи назва в такому випадку перестає бути лише засобом ідентифікації, а перетворюється на активний елемент художньої структури.

З огляду на це, завдання перекладача виходить за межі простого відтворення змісту. Воно охоплює прагнення до смислової та функціональної відповідності, досягнення аналогічного впливу на гравця, збереження художньої виразності та, що важливо, передання стилістичних засобів. Проблематика передачі онімів особливо загострюється в жанрах, насичених вигаданими іменами та алюзіями, де спостерігається значна варіативність перекладацьких рішень, що, своєю чергою, впливає на комунікативну ефективність і художню цілісність перекладу.

Смислові та граматичні невідповідності, які залишаються без належної компенсації у процесі перекладу, призводять до неминучих функціональних втрат. Якщо власне ім'я або топонім втрачає свою первісну стилістичну чи семантичну наповненість, воно перестає виконувати свою основну функцію - соціально-характеристичну або ідентифікаційну.

З одного боку, власні імена часто розглядаються як неперекладні одиниці, особливо у фантастичних або фентезійних текстах, де поряд із вигаданими іменами фігурують і реальні. У таких випадках в ігрових наративах спостерігається поєднання автентичних іноземних імен, що зберігають культурну специфіку, з вигаданими назвами, що зазнають адаптації в перекладі. Таке змішування, за умови збереження стилістичної функції, зазвичай не впливає негативно на сприйняття тексту гравцем або читачем. Водночас непостійність у передачі онімів може знизити естетичну вартість

тексту, оскільки відбувається нейтралізація семантичних відтінків, важливих для характеристики персонажів і створення наративного простору.

А. В. Федоров вважає, що справжню неперекладність мають лише ті мовні елементи оригінального тексту, які відхиляються від загальноприйнятих мовних норм. До таких він відносить, зокрема, діалектизми та слова з соціальних жаргонів, що мають яскраво виражене локальне забарвлення, адже при перекладі вони втрачають свою основну функцію - передавання місцевої мовної специфіки. Водночас інші мовні одиниці, які часто вважають «неперекладними», - назви предметів і явищ, характерних для життя певного народу (так звані реалії), звуконаслідування, вигуки, каламбури (що мають спільні риси з грою слів), національно специфічні фразеологізми, звертання тощо - можуть бути відтворені в перекладі. Це можливо завдяки граматичному й лексичному аналізу, а також застосуванню відповідних засобів мови перекладу [2].

Як вже було зазначено раніше, більшість власних назв і імен, що використовуються у світі, створеному Крісом Метценом, відображають характеристики персонажів, вказують на призначення магичних предметів тощо. Багато з них є комбінацією звичних англійських слів або звучать подібно до них, викликаючи асоціації з певними поняттями, словами чи фактами. Саме тому однією з головних задач перекладачів спільноти WoWUkrainizer було «створення» відповідників цим назвам на рідній мові. У даному дослідженні розглядається неофіційний переклад гри World of Warcraft українською мовою, а також аналізуються індивідуальні перекладацькі стратегії на основі зіставлення оригінальних імен власних із їх українськими відповідниками.

У Кріса Метцена також чимало «говорячих» імен. Система власних назв і мов у World of Warcraft є складною й ретельно продуманою, з великою кількістю внутрішньоігрових мов і культур. Імена персонажів багатьох рас - наприклад, дворфів чи гномів - часто є комбінацією англійських слів, що передають характер, зовнішність або соціальний статус персонажа

(наприклад, Ironforge, Stonefist, Darkbrew). Деякі назви, зокрема в орків (Grommash, Garrosh, Durotan), побудовані за принципами штучної мови, яку умовно можна назвати «орчиною», де звукова форма співвідноситься з внутрішньою семантикою (агресія, сила).

Назви що належать до раси ельфів (Quel'Thalas, Auberdine, Tyrande) мають естетизоване звучання та часто утворені за допомогою специфічних коренів, що створюють враження автентичної, але вигаданої мови. Частина з них, хоч і не перекладаються безпосередньо з англійської, має цілком конкретні значення у внутрішньому лексиконі гри. Багато назв мають свої варіанти в різних мовах - наприклад, людською, тауренською або тролльською мовами, що підкреслює культурну різноманітність світу.

Існує кілька версій неофіційного перекладу World of Warcraft українською. Їх аналіз демонструє, що перекладачі дотримуються різних підходів до передачі власних назв і значущих термінів гри: від калькування до адаптації, яка враховує культурні та мовні особливості української аудиторії. Ці розбіжності часто пов'язані не з технічною якістю перекладу, а з прагненням перекладачів інтерпретувати й донести до гравця своє розуміння авторського задуму.

Наприклад, перекладачі WoWUkrainizer використовували таку систему перекладу імен, де певні терміни набули звучання, більш звичного для українського гравця (наприклад, Stormwind як Штормовий, або Ironforge як Стальгорн). Способи їх творення варіативні: від часткового перекладу до повної трансформації із збереженням оригінального смислу.

Це можуть бути як смислові переклади так і авторські варіанти, адаптовані до українського мовного контексту. Іноді застосовуються складні слова або неологізми, створені за аналогією до внутрішньої логіки назв (Duskwood - Смерколісся, Lightbringer - Світлоносний).

Має місце також переклад, наближений до «українізації» звучання (Orgrimmar - Оргриммар, Darnassus - Дарнас, Ashenvale - Ясенеділ, Townlong Steppes - Танлунські степи), або надання назвам певного стилістичного

відтінку - наприклад, архаїчності чи епічності (Shadowmoon Valley - Долина Тінистого Місяця, Winterspring - Зимоключ). Часто імена створюються через поєднання слів з відчутним семантичним навантаженням, Deathwing - Смертокрил, де звучання підтримує образ загрози. Зустрічаються і дослівні переклади вигаданих топонімів або власних назв (наприклад, Twilight Highlands - Сутінкове Нагір'я).

Зустрічаються і дослівні переклади вигаданих топонімів або власних назв. У транслітерації таких назв зазвичай спостерігається певна система (наприклад, Val'Shara - Валь'шара, Loch-Modan - Лох Модан, Nazshatar - Назжатар, Azshara - Азшара.) Вживання м'яких голосних, апострофів або подвійних приголосних додає цим іменам відчуття «іншомовності», але без прив'язки до англійської мови.

У процесі перекладу завжди постає питання: чи варто передавати осмислені, багатозначні імена у перекладі, чи краще залишити їх у транслітерованому вигляді. Адже за багатьма звучними іменами з оригіналу стоїть цілий культурний пласт - англоамериканська традиція з її особливим стилем мислення, гумором, поведінковими стереотипами. У разі невдалого перекладу існує ризик перетворити ці імена на сукупність відірваних від контексту прізвиськ, які не мають жодної культурної прив'язки - ані до оригінального світу, ані до цільової культури.

Водночас перекладач має зберігати почуття міри та усвідомлювати відповідальність перед гравцем - культурним споживачем тексту. Недостатньо просто перекласти назву - важливо передати її естетику, функцію у світі гри, а також її зв'язок з характером персонажа або локації.

Серед літературознавців досі не існує єдиної думки щодо статусу жанру «фентезі». Так, наприклад, Є. Брандис і С. Лем розглядають його як: «піджанр наукової фантастики». Хоча більш розповсюдженою є схильність класифікувати фентезі як різновид літературної казки. В нашій роботі жанр фентезі, до якого належить World of Warcraft розглядається як самодостатній жанр, що має притаманні лише йому ознаки. [3]

Характерною рисою фентезі є також його виражена національно-культурна специфіка. На відміну від наукової фантастики, де культурна ідентичність може бути знеособлена або зведена до загальних понять, у фентезі вона часто формує основу світу. У World of Warcraft це особливо помітно: кожна раса, фракція чи локація має свою унікальну історію, міфологію, мову та естетику, які відображають умовну національну або культурну самобутність.

Переклади творів у жанрі фентезі демонструють, що перекладачі іноді не розмежовують фентезі та наукову фантастику або ж трактують фентезі як звичайну казку. І в одному, і в іншому випадку це призводить до суттєвих втрат: втрачається семантична глибина, міфопоетична структура і культурне тло. Серед основних проблем і труднощів, які виникають у процесі перекладу фентезі, можна виокремити такі: 1) лакуни та часткові невідповідності в національних системах фантастичних образів; 2) реалії та реалії-неологізми, засновані на алюзіях та асоціаціях, характерних для певної культури або міфології; 3) квазівласні назви - тобто значущі імена, вигадані автором для позначення неіснуючих у реальному світі об'єктів.

Таким чином, у процесі перекладу часто на перший план свідомо висувається прагнення зробити текст зрозумілим для українського читача, що може супроводжуватися частковою втратою національно-культурної специфіки оригіналу. Відбувається свого роду українізація. Проте для жанру фентезі, з огляду на центральну роль культурного та національного контексту, такий підхід є проблематичним і навіть неприпустимим.

Система власних назв у фентезі формує особливий міфологічний пласт мови. У багатьох випадках функціонування власних імен настільки відрізняється від звичайних мовних одиниць, що їх можна розглядати як окрему знакову систему. Вона піддається перекладові лише за умови застосування спеціальних перекладацьких трансформацій та адекватних мовних перетворень.

Кожен перекладач, керуючись довідковими матеріалами, коментарями, фоновими знаннями, а також особистими глосаріями, по-різному підходить до проблеми передачі вигаданих імен, назв і фантастичних реалій. Так ми можемо зустріти варіанти, що варіюються від буквального перекладу до творення неологізмів, які зберігають як смислове навантаження, так і культурну впізнаваність.

Можна стверджувати, що запорукою успішного перекладу будь-якого твору у жанрі фентезі є адекватна передача власних назв, точне відтворення реального або вигаданого світу, а також творчий хист, майстерність і мовне чуття перекладача. Однією з ключових задач залишається не лише вміння здійснювати перекладацькі трансформації, а й постійне вдосконалення знань - передусім української мови, світової культури й традицій, що формують основу фентезійного тексту.

Висновки до першого розділу

У ході дослідження лінгво-культурологічної характеристики топонімічних одиниць та власних назв було встановлено, що ономастика є комплексною міждисциплінарною наукою, яка вивчає походження, структуру, значення та функціонування власних імен у мовній та культурній системах. Особливу роль у цьому контексті відіграють топоніми, які, окрім номінативної функції, є носіями історичної, культурної та ментальної інформації, відображають світогляд і колективну пам'ять певного народу.

Ономастичний простір - динамічна система, що змінюється під впливом історичних, соціальних і культурних факторів. Він охоплює всі власні назви, які функціонують у межах певної мови чи культурної спільноти, включаючи реальні та вигадані об'єкти. Топонімічний простір, як підсистема ономастичного, фокусується на географічних назвах, які слугують не лише орієнтирами в просторі, а й символами культурної ідентичності та історичної пам'яті.

У контексті фентезійного ігрового середовища World of Warcraft лінгвокультурологічний аналіз власних назв показує, що вони виконують багатофункціональну роль: окрім ідентифікації персонажів, локацій і предметів, вони формують глибокий культурний і символічний пласт, що сприяє зануренню гравця у вигаданий світ. Світ Warcraft поєднує елементи різних культурних традицій, міфологій і мов, що підсилює його автентичність і багатовимірність ономастичного простору.

Функціонування власних назв у фентезії має специфіку, пов'язану з авторською стилістикою, жанровими особливостями та прагненням передати унікальний світогляд. Власні імена часто мають семантичне навантаження, символізм, іронію чи алюзії, що робить їх потужним засобом художньої виразності та психологічної характеристики персонажів.

Переклад власних назв у фентезійному контексті, зокрема у World of Warcraft, є складним процесом, що вимагає балансу між збереженням культурної специфіки оригіналу та адаптацією до мовного і культурного контексту цільової аудиторії. Перекладачі використовують різні стратегії - від транслітерації до смислових перекладів і неологізмів - щоб зберегти стилістичну та семантичну цілісність тексту, а також естетичну привабливість ігрового нарративу.

Таким чином, власні назви в ономастичному просторі, а особливо топоніми, є важливими лінгвокультурними одиницями, що відображають історію, культуру, менталітет і світогляд народів. У вигаданих світах фентезії вони виконують додаткові функції, створюючи багат шарову структуру смислів і символів, що сприяє глибшому сприйняттю ігрової реальності. Подальші дослідження у сфері ономастики й лінгвокультурології власних назв у віртуальних світах матимуть важливе значення для розуміння механізмів формування культурної ідентичності у цифрову епоху і розвитку міжкультурної комунікації.

Отже, дослідження власних назв та топонімів у контексті World of Warcraft демонструє, що ономастика як наука має значний потенціал для

аналізу сучасних культурних явищ, зокрема у сфері масових комунікацій і віртуальної культури, що відкриває нові горизонти для міждисциплінарних гуманітарних досліджень.

РОЗДІЛ 2. ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧНІ ТРАНСФОРМАЦІЇ ПРИ ПЕРЕКЛАДІ ТОПОНІМІЧНИХ СИМВОЛІВ ТА ВЛАСНИХ ІМЕН

2.1. Перекладацькі трансформації як засіб адаптації топонімічних символів та власних імен

У процесі перекладу художніх текстів та відеоігор, особливо тих, що належать до жанру фентезі, власні назви - або оніми - відіграють важливу роль не лише як позначення персонажів, місць чи об'єктів. Вони також виступають носіями глибокої культурної, історичної та символічної інформації. Це зумовлює додаткові труднощі для перекладача, оскільки простого мовного відтворення часто недостатньо: важливо також передати закладене в назві значення, атмосферу та стиль [12].

Особливо це актуально у випадку перекладу назв у фентезійному всесвіті World of Warcraft. Тут топоніми, імена персонажів і назви рас є частиною складної ономастичної системи, створеної спеціально для вигаданого світу. Кожна така назва - це не лише слово, а елемент світоустрою, що має своє смислове, стилістичне й культурне навантаження. Тому при перекладі таких назв важливо не лише точно передати їхній зміст, але й адаптувати їх до мовної системи та культурного фону цільової аудиторії.

Таким чином, у перекладацькій практиці фентезі особливо важливо поєднувати точність із творчим підходом, адже оніми в цьому жанрі стають ключовими засобами занурення читача чи гравця у вигадану реальність. Їхнє невдале перекладення або буквальне відтворення без урахування контексту може порушити цілісність ігрового світу та зменшити естетичне сприйняття тексту.

Оніми, тобто власні назви, мають складну смислову структуру, що включає як внутрішньомовні, так і позамовні зв'язки. Вони слугують не лише засобом ідентифікації об'єктів чи явищ, а й несуть у собі важливу культурну, історичну, а подекуди й ідеологічну інформацію. Через це переклад таких

одиниць не обмежується прямим лексичним відповідником. У більшості випадків він потребує глибшого підходу, який охоплює міжкультурне переосмислення і адаптацію значень до нових мовних і культурних реалій.

Онімна лексика була й залишається предметом зацікавлення багатьох мовознавців. Її семіотичну природу, а також особливості семантики власних назв досліджено в численних наукових працях. Усі без винятку оніми позначають конкретні об'єкти дійсності й належать до фонової лексики, тобто такої, що передає інформацію, зрозумілу лише носіям певної культури. Таким чином, оніми можуть містити значущі для адресата відомості, недоступні для представників іншого культурного середовища. Основна функція власних назв - індивідуалізація одиничних об'єктів. У художньому тексті чи відеогри ця група лексики формує особливий "онімний простір" [34].

Ономастичний простір художнього твору є джерелом як лінгвістичної, так і позамовної інформації. Він частково відображає словниковий склад мови письменника, а також свідчить про його авторський стиль і рівень мовної майстерності. Поняття ідіостилю охоплює сукупність змістових і формальних мовних характеристик, що є притаманними творам конкретного автора. Саме через ідіостиль стає зрозумілим індивідуальний спосіб мовного вираження [10].

У сучасному перекладознавстві перекладацькі трансформації розглядаються як один із провідних інструментів для передачі мовних одиниць, що містять у собі складні семантичні, стилістичні й культурні компоненти. Особливу складність у цьому контексті становлять власні назви й топоніми, зокрема ті, що належать до фентезійної літератури або ігрових світів. У таких випадках, як у грі World of Warcraft, ми маємо справу з вигаданими іменами персонажів, назвами міст, земель, фортець чи цілих континентів, які формують цілісний ономастичний простір із власною внутрішньою логікою. Щоб цей простір залишався зрозумілим і естетично прийнятним для цільової аудиторії, переклад має охоплювати не лише мовне відтворення, а й глибоку культурну адаптацію. Саме перекладач у такому

випадку виконує функцію посередника між вигаданим світом і реальним читачем чи гравцем, зберігаючи при цьому смислову точність, жанрову відповідність і художню цілісність оригіналу.

Головним завданням перекладу є встановлення еквівалентності між оригінальним і перекладеним текстами. Обидва тексти мають передавати одне й те саме повідомлення, проте перекладач повинен враховувати низку чинників, зокрема контекст, граматичні правила, особливості перекладу ідіом тощо [5, с.13].

У науковій літературі запропоновано багато визначень поняття «перекладацькі трансформації», серед яких варто згадати підходи Л.С. Бархударова, Я.І. Рецкера, А.Д. Швейцера, В.Е. Щетінкіна, Л.К. Латишева, В.Н. Комісарова, В.Г. Гака та інших.

Переклад топонімічних символів та власних імен у світі World of Warcraft ґрунтується на активному використанні перекладацьких трансформацій. Ці трансформації забезпечують не лише мовне, а й культурне узгодження вихідного матеріалу з нормами цільової мови. У сучасному перекладознавстві запропоновано кілька систем класифікації трансформацій, одна з найвідоміших належить Л.С. Бархударову. Він виділяє чотири основні типи: перестановку, заміну, додавання та опущення. Ці види трансформацій дають змогу гнучко перебудовувати граматичну, лексичну або синтаксичну структуру перекладених одиниць, забезпечуючи при цьому їхню відповідність мовним нормам та стилістичним вимогам цільової мови.

При перекладі фентезійних онімів доцільно орієнтуватися не лише на загальні класифікації трансформацій, а й на підходи, запропоновані В.Н. Комісаровим. У його системі особливу увагу приділено лексичним, граматичним і комплексним трансформаціям, що дозволяє гнучко реагувати на складність перекладних одиниць. У випадку з іменами персонажів часто застосовуються транслітерація або транскрипція. Для топонімів, які зазвичай мають описову або символічну природу, більш прийнятними є калькування або описовий переклад. Так, Silvermoon перетворюється на Срібномісяць, що

дає змогу зберегти або наблизити семантику оригіналу, водночас адаптуючи її до лексичних і стилістичних норм української мови.

Перекладацькі трансформації поділяються на лексико-семантичні, граматичні, міжрівневі та прагматичні. Кожен із цих типів трансформацій може бути застосований у залежності від структурних, стилістичних і функціональних вимог оригіналу та перекладу.

Лексико-семантичні трансформації, такі як конкретизація, генералізація, модуляція чи антонімічний переклад, дозволяють адаптувати змістову насиченість назв відповідно до норм і традицій української мови. Це дозволяє передати атмосферу гри й емоційний ефект, закладений автором.

Граматичні трансформації, наприклад, зміна частини мови, порядку слів або узгодження граматичних форм, часто є необхідними при перекладі складених топонімів, характерних для англійської мови.

Міжрівневі трансформації є особливо корисними у випадках, коли структурна побудова оніма в оригіналі не має прямого відповідника у мові перекладу. У такому разі трансформація може передбачати зміщення між рівнями - наприклад, передача прикметника у формі іменника, або ж заміна назви на функціональний опис.

Прагматичні трансформації ґрунтуються на врахуванні очікувань і культурного коду цільової аудиторії. У фентезійному перекладі це особливо важливо, оскільки частина назв створена для досягнення певного емоційного або жанрового ефекту.

Також можна акцентувати увагу на тому, що перекладач виконує функцію креативного посередника, який зобов'язаний зберегти стилістичну, змістову і прагматичну єдність тексту. Це особливо стосується перекладу онімів, що утворені за законами авторського словотвору. Фентезійні назви часто мають змішані етимології, вигадані морфеми або штучні лексеми. В таких випадках перекладач може вдаватися до створення неологізмів - власних назв, побудованих за зразками української мови, які водночас зберігають атмосферу оригіналу.

Також можна розглянути прагматичну адаптацію - концепт, що охоплює всі рівні перекладу: від лексики до стилістики й жанрової відповідності. У випадку *World of Warcraft* це означає, що переклад має зберігати жанрову специфіку фентезі, експресивність назв, а також сприяти зануренню гравця в атмосферу вигаданого світу.

Таким чином, використання перекладацьких трансформацій є не лише технічним процесом, а естетико-функціональним засобом реконструкції вигаданого ономастичного світу. Вони дозволяють забезпечити баланс між точністю та природністю, зберігаючи при цьому культурну й емоційну релевантність оригіналу [8].

Перекладацька стратегія - це метод реалізації перекладацького завдання, що полягає у максимально точній передачі комунікативного наміру автора оригіналу засобами мови перекладу. При цьому обов'язковим є врахування культурних, особистісних і мовних чинників, зокрема - особливостей мовця, загального рівня мовної компетенції, а також специфіки мовних надкатегорій і підкатегорій [5, с.96].

Переклад власних назв часто викликає у перекладача певні труднощі, оскільки ці одиниці можуть бути надзвичайно своєрідними та культурно специфічними. У деяких випадках правильна передача таких назв вимагає неабияких зусиль і творчого підходу, щоб віднайти адекватний варіант у мові перекладу. У даній роботі переклад власних назв розглядається на основі класифікацій, запропонованих Л.М. Щетиніним і В.С. Виноградова.

Л.М. Щетинін виділяє кілька основних способів передачі онімів:

Транскрипція - це фонетичне (звукове) відтворення слова оригіналу засобами мови перекладу, тобто фонетична імітація.

Транслітерація, у свою чергу, означає відтворення написання слова за допомогою літер алфавіту мови перекладу, тобто літературне відображення його форми.

Калькування - буквальный переклад, що дозволяє максимально зберегти значення іншомовної назви, однак при цьому може втрачатися її стилістичний

чи національний колорит, оскільки структура одиниці відтворюється мовними засобами мови перекладу.

Напівкалька - часткове запозичення, коли одна частина власної назви перекладається, а інша - залишається у формі оригіналу.

Створення неологізму - цей спосіб застосовується у випадках, коли в мові перекладу відсутній відповідник, або коли перекладач прагне створити унікальне ім'я задля підкреслення індивідуальності персонажа чи об'єкта.

Функціональна заміна - використання такої назви, яка викликає у читача перекладу подібні асоціації, як і оригінальна назва у носія мови джерела.

Описовий переклад - застосовується тоді, коли інші способи є непридатними, і потребує передачі змісту назви за допомогою описового виразу [30].

В.С. Виноградов у своїй класифікації також подає низку прийомів для перекладу власних назв: 1) транслітерацію та транскрипцію; 2) калькування; 3) описовий переклад; 4) наближений переклад; 5) трансформаційний переклад [5 с.106].

Перекладознавці також виділяють низку спеціалізованих прийомів, адаптованих до потреб художнього перекладу: створення неологізмів, функціональна заміна, напівкалька та інші. Ці прийоми дозволяють перекладачеві досягти культурної адаптації назв, що не мають прямого відповідника у мові перекладу, або несуть значне символічне навантаження. Так, неологізми часто застосовуються для створення унікального фонетичного ефекту або гумористичного підтексту.

Серед найбільш відомих і часто застосовуваних перекладацьких стратегій вирізняють дві протилежні за своєю природою: одомашнення (domestication) та очуження (foreignisation). Перша стратегія орієнтована на адаптацію тексту до мовних і культурних норм цільової аудиторії, що забезпечує легше сприйняття перекладу. Друга, навпаки, зберігає елементи оригіналу, прагнучи передати читачеві особливості чужої культури й мовного середовища [1, с.10].

Перекладач несе відповідальність не лише за точне відтворення номінативної функції оніма, тобто його здатності позначати певний об'єкт чи явище, а й за відповідність перекладу культурним і стилістичним нормам мови-реципієнта. Його завдання полягає в тому, щоб забезпечити цільовій аудиторії сприйняття тексту, максимально наближене до того ефекту, який виникає у носія мови оригіналу. Саме з цієї причини у перекладі фентезійних назв, де часто поєднуються незвичні звучання, міфологічні алюзії та стилістично навантажені елементи, перекладачі нерідко вдаються до комплексних трансформацій. Такі трансформації включають одночасне застосування кількох прийомів - наприклад, поєднання калькування з функціональною заміною, або транскрипції з адаптацією звукового оформлення відповідно до української мовної системи. Це дозволяє не лише передати зміст, а й зберегти жанрову і стилістичну єдність тексту.

Перекладацькі трансформації виступають ключовим інструментом у процесі адаптації топонімічних символів та власних імен фентезійного світу *World of Warcraft*. Вони дозволяють забезпечити баланс між точністю відтворення змісту та відповідністю стилістичним і культурним очікуванням українського читача. У наступних підрозділах буде проаналізовано конкретні приклади реалізації цих трансформацій у перекладацькій практиці.

У сучасному перекладознавстві широке поширення набули класифікації трансформацій, які поділяють перекладацькі зміни на лексичні, граматичні, формально-змістовні та прагматичні (Карабан, Селіванова, Ньюмарк). Зокрема, у перекладі фентезійних топонімів *WoW* особливо продуктивними є модуляція, транслітерація, транскрипція, калькування, створення неологізмів та культурна адаптація, що дозволяють не лише передати денотативне значення назв, але й зберегти їхню стилістичну та прагматичну функцію у новому культурному контексті [20].

Одним із важливих аспектів перекладу власних назв, особливо в межах фентезійного жанру, є врахування прагматичного та функціонального виміру перекладацьких трансформацій. Перекладач зобов'язаний не лише передати

номінативну функцію оніма, а й забезпечити відповідність його культурному та стилістичному контексту, у якому функціонує ця одиниця у мові оригіналу. Це положення є ключовим при адаптації назв у фентезійному всесвіті *World of Warcraft*, де кожна назва несе додаткове смислове та емоційне навантаження, а не просто ідентифікує об'єкт.

При цьому важливо враховувати принцип функціонального перекладу, який полягає у тому, що першочергове значення має не формальна відповідність між оригіналом і перекладом, а еквівалентність комунікативного ефекту. Так, наприклад, назва *Duskwood* може бути перекладена не дослівно як Сутінковий Ліс, а адаптована у вигляді Смерколісся, що викликає аналогічне сприйняття, але краще відповідає фонетичним і стилістичним нормам української мови.

Іншим важливим типом трансформації є інтерпретаційна адаптація, яка застосовується тоді, коли структура або значення оніма повністю не піддаються буквальному перекладові. У таких випадках перекладач виконує роль інтерпретатора, який не лише передає зміст, а й заново творить одиницю, співмірну за функцією, образністю та стилістикою. Наприклад, вигадана назва *Ironwold* має композитну будову, що поєднує елементи «залізо» (*iron*) і «земля» або «край» (*wold*), формуючи семантику сили, твердості, навіть військової загрози. Переклад «Залізозем'я» не є дослівним, але реалізує той самий смисловий і стилістичний потенціал: звучить міцно, візуально викликає образ холодної, суворої території, що відповідає фентезійному коду світостворення. Таким чином, інтерпретаційна адаптація дозволяє утворити новий онім, який зберігає функціональні характеристики оригіналу, водночас укорінюючи його в українському мовному й культурному просторі.

Крім того, у перекладі назв у *World of Warcraft* широко застосовуються комплексні трансформації, тобто комбінації кількох прийомів водночас. Наприклад, у випадку з назвою *Blade's Edge Mountains*, перекладач може одночасно використати кальку (Гірський Край Леза) і функціональну заміну (Гострогір'я), вибираючи той варіант, який краще передає жанрову

стилістику, ритміку та образність назви. Такі трансформації особливо ефективні у жанрі фентезі, де важливим є не лише смисловий, а й емоційно-асоціативний вплив на читача.

Таким чином, трансформації в перекладі топонімів і власних назв у фентезійних текстах мають не лише технічний, а й семантико-прагматичний характер. Їх застосування дозволяє не лише адаптувати іноземний текст до норм цільової мови, а й сформувати у реципієнта сприйняття, яке буде максимально наближене до авторського задуму. [21]

2.2. Особливості передачі власних імен та топонімічних символів у фентезійному світі World Of Warcraft

Попри суттєве зростання популярності української мови в усіх сферах суспільного життя після 2014 року, а особливо після 2022 року, індустрія відеоігор все ще демонструє уповільнену реакцію на мовні запити українських користувачів. Відомі міжнародні студії, серед яких Blizzard Entertainment, і далі ігнорують потребу в офіційних українських локалізаціях. Це особливо помітно в контексті таких масштабних проєктів, як World of Warcraft - гри, що вже понад два десятиліття має величезну аудиторію в Україні. Незважаючи на численні запити, петиції та кампанії гравців, компанія Blizzard не надала навіть планів щодо українізації гри.

Здебільшого Офіційною причиною такого рішення найчастіше називається відсутність "достатньої кількості гравців, які використовують українську мову". Така відповідь вказує на відрив компанії від актуальної соціолінгвістичної ситуації в Україні. Оскільки українські гравці не мають доступу до рідномовного інтерфейсу, більшість змушені обирати між англійською та, до недавнього часу, російською версією клієнта. Це створює подвійний тиск - з одного боку мовний (особливо для молодших користувачів), а з іншого - культурно-ідентифікаційний, адже користувачеві нав'язується наратив чужої мовної домінанти.

Відсутність локалізації також має прямі лінгвістичні наслідки. Гравці, які використовують англійську версію гри, змушені самостійно інтерпретувати зміст завдань, назв об'єктів, описів предметів тощо. Це суттєво ускладнює процес сприйняття й розуміння контенту, особливо в тих випадках, коли йдеться про фентезійну термінологію, не характерну для повсякденної мови. При цьому ігровий текст - це не лише технічна інформація, а й елемент художнього нарративу, з яким гравець вступає в когнітивну взаємодію. Відтак, мовний бар'єр зменшує глибину занурення у світ гри, що прямо впливає на загальний досвід користувача.

Таким чином, проблема відсутності офіційної української локалізації World of Warcraft виходить за межі технічного питання зручності - вона стосується питань мовної репрезентації, доступу до культурного продукту та права на рідну мову в глобальному цифровому середовищі. Наразі це питання частково компенсується ініціативами ентузіастів, проте повноцінне вирішення може забезпечити лише офіційна підтримка української мови з боку розробників. Це стане не лише жестом поваги до україномовної аудиторії, а й маркером міжнародної відповідальності компаній перед мовно-етнічними спільнотами, які формують їхній прибуток.

На тлі відсутності офіційної української локалізації World of Warcraft важливу роль починають відігравати ініціативи з боку самих гравців. Прикладом є проєкт WowUkrainizer - неофіційний українізатор, створений волонтерами з української геймерської спільноти. Цей аддон дозволяє перекласти значну частину текстового вмісту гри українською мовою, зберігаючи при цьому повну функціональність англomовного клієнта. WowUkrainizer функціонує як надбудова до стандартної версії World of Warcraft, і його можна легко інтегрувати до гри за допомогою популярних аддон-менеджерів або вручну.

Робота над аддоном ведеться з 2022 року, і за цей час його автори досягли суттєвого прогресу. За останніми даними, близько 70% назв предметів, здібностей і локацій мають повноцінний український переклад,

виконаний вручну. Це свідчить про високий рівень залучення фахівців із мовною підготовкою та про відповідальне ставлення до якості перекладу. Застосування автоматичних перекладачів (у тому числі зі штучним інтелектом) обмежується лише другорядними текстами, які не впливають безпосередньо на сюжет чи механіку гри. Таким чином, автори WowUkrainizer намагаються уникнути некоректних транслітерацій, кальок чи змістових спотворень, що часто трапляються в автоматичних перекладах.

Окремо варто зазначити, що проєкт не лише перекладає ігровий інтерфейс, а й адаптує карту світу (Maps Pack) - з україномовними назвами регіонів, міст, гірських хребтів, водойм та інших топографічних об'єктів. Це суттєво збагачує досвід гри для україномовного користувача та дозволяє глибше зануритися в наративний контекст світу Азероту.

Проєкт також має прозору систему оновлень і комунікації з користувачами: кожна нова версія аддону супроводжується публікацією списку змін, де можна побачити, які назви були додані, змінені або виправлені. Це створює умови для колективної редагування та вдосконалення. У Discord-спільнотах та на форумах можна запропонувати власні варіанти перекладу, висловити зауваження або поставити питання щодо того чи іншого терміну. Така динамічна модель спільнотного управління значно підвищує якість локалізації, адже дозволяє враховувати живу мову та реакцію реальних користувачів.

Однак, попри всі переваги, проєкт WowUkrainizer залишається неофіційним - і, відповідно, позбавленим певної технічної стабільності. Його функціональність може порушуватись через оновлення офіційного клієнта гри, і в таких випадках команда розробників мусить оперативно випускати патчі.

Незважаючи на зазначені труднощі, WowUkrainizer є надзвичайно важливим кроком до повноцінної українізації фентезійного всесвіту World of Warcraft. Він не лише забезпечує мовний комфорт, а й виконує функцію культурного опору - засвідчуючи право української мови на присутність у

глобальному цифровому просторі. Це приклад того, як спільнота здатна компенсувати мовну нерівність шляхом самостійної ініціативи, що ґрунтується на ентузіазмі, компетентності та глибокому відчутті ідентичності.

Світ World of Warcraft є одним із наймасштабніших і найвпливовіших прикладів сучасного фентезійного всесвіту, що став важливою частиною не лише ігрової, а й загальної популярної культури. Його формування бере початок у 1994 році, коли американська компанія Blizzard Entertainment випустила комп'ютерну гру Warcraft: Orcs & Humans - стратегічну гру в реальному часі, що заклала фундамент концепції конфлікту двох протидіючих сторін у вигаданому світі Азероту. Уже на початковому етапі було окреслено базові елементи географії, расового поділу та початкової міфології цього світу. Паралельно формувалась перша система власних назв - імен персонажів, назв міст, королівств, рас і магічних артефактів. Особливу увагу автори приділяли тому, щоб ці назви були фонетично й семантично вписані в контекст створеного світу, часто опираючись на вже існуючі етнокультурні моделі.

Подальший розвиток проєкту відбувався завдяки випуску наступних частин: Warcraft II: Tides of Darkness (1995) та Warcraft III: Reign of Chaos (2002). Кожна нова частина розширювала світобудову, вводила нові раси (ельфи, нічні ельфи, орки, нежить), нові континенти, елементи історії, магії та вірувань. Усе це супроводжувалося ускладненням ономастичної системи, у якій власні імена відображали етнічну специфіку, соціальний статус або релігійно-культурну приналежність персонажів. Саме в цей період з'являються культові персонажі, як-от Тралл, Іллідан, Джайна, Артас, імена яких стали символами цілих наративних ліній.

Кульмінаційним моментом стало створення у 2004 році гри World of Warcraft, яка належить до жанру масової багатокористувацької рольової гри онлайн (MMORPG). Це дозволило мільйонам гравців по всьому світу зануритись у світ Азероту, не лише спостерігаючи за його подіями, а й активно взаємодіючи з ним. Гравці отримали змогу створювати власних персонажів, подорожувати світом, виконувати завдання, вступати в альянси та

досліджувати різноманітні регіони, що мають власні мовні й культурні риси. Топоніми, як-от Штормовий (Stormwind), Стальгорн (Ironforge), Оргріммар (Orgrimmar), Срібномісяць (Silvermoon), не лише відіграють роль просторових маркерів, а й функціонують як носії культурної інформації. Назви фіксують особливості географії, менталітету, побуту рас або фракцій, до яких вони належать.

З часом світ Warcraft почав виходити за межі ігрової платформи, розширюючись у літературну площину. Було видано десятки офіційних художніх романів, графічних новел, енциклопедичних збірників, а також адаптовано фільм (2016), що додатково закріпив популярність всесвіту. В усіх цих медіа спостерігається послідовне використання власних назв, створених ще у ранніх іграх. Ця стабільність у побудові імен дозволила сформувати багатопланову ієрархію власних назв: від індивідуальних антропонімів до назв регіонів, локацій, рас і космологічних понять.

Таким чином, всесвіт World of Warcraft є прикладом цілісної лінгвокультурної системи, у якій власні імена та топоніми виконують не лише функцію позначення, а й є елементом художнього моделювання світу. Через систему імен передається ідентичність рас, культурні коди, історична пам'ять і магічна структура фентезійного простору. Цей підхід надає багатий матеріал для лінгвістичного аналізу, зокрема у контексті ономастики, перекладознавства та лінгвокультурології. Вивчення особливостей побудови та перекладу власних назв у World of Warcraft відкриває широкі можливості для дослідження мовної картини світу, створеної засобами штучного фентезійного всесвіту.

Фентезійні світи World of Warcraft, A Song of Ice and Fire та The Lord of the Rings є прикладами глибоко опрацьованих вигаданих всесвітів, у яких система власних назв виконує не лише номінативну, а й культурноносну функцію. Ономастика у кожному з цих світів є відображенням етнічної, історичної, релігійної та соціальної структури. Усі три фентезійні наративи демонструють прагнення до ономастичної достовірності, проте досягають

цього різними шляхами - через фонетичну стилізацію, реконструкцію мов або запозичення з реальних мовних систем.

World of Warcraft відрізняється мультикультурністю та штучним поєднанням стилів. Назви рас, локацій та персонажів часто несуть у собі риси реально існуючих мов (наприклад, германських, африканських, кельтських, скандинавських), але при цьому адаптовані до специфіки вигаданого світу. Наприклад, Moonbrook, Bambala, Orgrimmar, Jorundall, Valarjar поєднують гучну фонетику з елементами значеннєвого маркування. Назви фракцій і топонімів зазвичай мають символічне або описове походження, а не етимологічну глибину. Це зумовлено комерційною природою гри, що передбачає швидке впізнавання назви гравцем і її емоційне сприйняття.

На відміну від цього, ономастика у The Lord of the Rings базується на глибокій лінгвістичній реконструкції. Толкін, як професійний філолог, створив кілька повноцінних штучних мов (квенья, синдарин тощо), які лягли в основу антропонімів, топонімів і теонімів. Наприклад, Galadriel, Minas Tirith, Rohan, Eärendil - це назви, в яких закладена як звукова естетика, так і внутрішня граматики та семантика. У Толкіна кожна назва має історію, походження та зв'язок із мовною родиною, що створює враження глибокої автентичності.

У Джорджа Мартіна (A Song of Ice and Fire) домінує соціально-історичний підхід до ономастики. Багато назв мають англосаксонське, норманське або середньоанглійське звучання (Winterfell, Casterly Rock, Baratheon), що створює ефект псевдоісторичності. Імена персонажів також мають класичні відтінки, наприклад Petyr Baelish або Daenerys Targaryen. Мартін часто використовує ономастику як засіб ієрархізації: династичні прізвища, рицарські титули, географічні маркери в іменах - усе це вписано в соціальний контекст феодальної системи.

У фентезійному світі World of Warcraft власні назви та топоніми не просто позначають об'єкти, а є важливим елементом побудови атмосфери та логіки гри. Ці імена формують мовну картину вигаданого світу, передають

культурні риси рас, географічну унікальність локацій і навіть ідеологічні особливості фракцій. Завдяки цьому гравець отримує змогу краще орієнтуватися у складній системі Азероту, розуміти, де він знаходиться і з ким має справу, ще до того, як вступить у взаємодію з ігровим середовищем. Власні назви тут працюють як знаки - вони створюють смислову структуру простору, надають йому глибини та виразності.

Наприклад, назва Stormwind має одразу кілька рівнів сприйняття. По-перше, це пряме позначення столиці людей - міста, що є політичним і військовим центром Альянсу. Але водночас це слово складається з двох частин: storm (шторм) і wind (вітер), що вказує на силу, рух, могутність. Така назва підкреслює атмосферу непохитності й монументальності, яка й справді відчувається при вході до міста. Український варіант Штормвій намагається зберегти це відчуття.

Інший приклад - Orggrimmar, столиця Орди. Це ім'я гучне, жорстке, з домінуванням приголосних звуків, які створюють враження сили, грубості, первісної енергії. Це добре співвідноситься з образом орків як войовничої раси. Така назва не має чіткого перекладу українською, тому транслітерується - Оргріммар. Це зберігає оригінальне звучання, але не дає гравцю додаткових смислових підказок, якщо він не знайомий із контекстом. Проте така стратегія - с відомий вибір перекладача, який прагне залишити культурний колорит незмінним.

Назви інших міст та локацій теж мають семантичне та естетичне значення. Amirdrassil звучить м'яко, плавно, з натяком на ельфійське походження. У гравця така назва одразу асоціюється з магією, природою, високою культурою. У той час як Gadgetzan - це назва, що відсилає до технічного, хаотичного й водночас винахідливого світу. Її звучання містить певну іронію, що добре відображає атмосферу міста гоблінів: торгового, шумного, та сповненого дивацтв. Назви тут формують не лише простір, але й настрій, очікування, навіть моральні акценти. Місто людей звучить інакше, ніж поселення тролів чи орків, й це має значення.

У цьому контексті важливо розуміти, що система власних назв у World of Warcraft виконує ще й функцію культурної навігації. Завдяки їй гравець розрізняє не лише географічні зони, а й цінності, стиль життя, навіть «ментальність» рас. Назва - це сигнал, який одразу формує враження. Саме тому переклад таких назв повинен бути максимально обережним: якщо змінити назву невдало, то може змінитися вся культурна рамка локації.

Власні назви в грі працюють як ключі до розуміння світу. Вони створюють межі між расами, фракціями, ідеологіями. Вони допомагають гравцю не загубитися у величезному, складному світі, а навпаки - відчувати, що кожне місце тут має свою історію, свій характер, свою унікальність. Тому при перекладі таких назв необхідно не лише шукати відповідники, а й розуміти, які емоції, образи й асоціації ці назви викликають у носія мови оригіналу - і намагатися викликати подібний ефект у цільовій аудиторії.

Одна з головних складностей у перекладі назв у фентезійних текстах, зокрема у світі World of Warcraft, полягає в тому, що перекладач має справу не з реальними назвами, які мають чіткий географічний або культурний відповідник, а з вигаданими словами, створеними в рамках штучного світу. У таких випадках часто немає «словникового» еквівалента, і перекладач повинен самостійно визначити, як передати не тільки звучання і значення назви, а й її функціональну роль - емоційний, стилістичний і культурний ефект.

Фентезійна ономастика часто побудована на особливій стилізації: автори вигадують нові імена з використанням елементів реальних мов, але комбінують їх у незвичний спосіб. Так з'являються слова, які можуть бути зрозумілими на інтуїтивному рівні, хоча не мають чіткої етимології. Прикладом є такі назви, як Freehold (укр. Вільна Гавань), Isle of Quel'Danas (укр. Острів Кель'Данасу), Dhar Kazhad (укр. Дар Кажад), Blackrock Mountain (укр. Чорна Гора). Кожна з них створює особливий настрій. Вільна Гавань викликає асоціації з піратською вольницею, свободою, анархією; Острів Кель'Данас - з ельфійською спадщиною, високою магією; Дар Кажад звучить грубо й архаїчно, відсилає до підземного, дворфійського світу; Чорна Гора

несе загрозу, суворість, асоціюється з вулканічною активністю та присутністю зла. Такі назви не лише маркують простір, а й задають атмосферу, закладають семантичні коди, що формують у гравця або читача відповідне емоційне й сюжетне сприйняття.

Також перекладач стикається з дилемою: залишити назву без змін (транскрипція або транслітерація), чи адаптувати її до цільової мови (калькування або описовий переклад). Обидва варіанти мають свої переваги та ризики. Якщо зберегти оригінальне ім'я, наприклад Genn Greymane, це зберігає автентичність персонажа й його культурну вписаність у світ гри. Але для гравця, що не знайомий із мовною структурою англійських імен, така назва може не передати змістового навантаження: Greymane - це не просто прізвище, а натяк на вовчий образ, сивину, досвід. Якщо ж адаптувати як Генн Сірогров виникає змістова прозорість, яка додає емоційного глибини, але частково втрачається естетика оригіналу. Таким чином, вибір стратегії перекладу залежить від балансу між збереженням стилістики й передачею змісту.

Особливої уваги заслуговують випадки, коли назва містить гру слів, алюзії або символічні відсилки. Наприклад, Venturetown поєднує в собі значення ризикованої справи (venture) та типового позначення поселення (town). Така назва одразу викликає асоціації з підприємливістю, авантюрами, можливо - піратським або гоблінським духом пригод. Переклад як Авантюринськ є вдалим прикладом адаптивного перекладу, який не лише зберігає зміст, а й стилістично та фонетично наближений до української традиції найменувань міст. У цьому випадку переклад навіть підсилює характер і настрій оригіналу, роблячи алюзію доступнішою для україномовного гравця.

Загалом переклад фентезійної ономастики потребує балансу між точністю та стилістичною доречністю. Перекладачеві потрібно не лише зрозуміти значення імені, але й відчувати його роль у наративі, його функцію - що це за локація? Яка її атмосфера? Які емоції має викликати назва у гравця?

У фентезійному контексті саме такі питання є вирішальними, і відповіді на них мають більше значення, ніж формальна лексична відповідність.

Стратегії одомашнення та очуження становлять основу сучасного підходу до переклада інтертекстуальних одиниць у фентезійному жанрі. Інтертекстуальність - не просто декоративний елемент, а потужний інструмент смислотворення, що активізує асоціативне мислення читача, запрошує його до міжтекстового діалогу. Відповідно, завдання перекладача полягає не лише в передачі інформації, а й у збереженні або трансформації культурного контексту, в якому ці елементи функціонують.

Одомашнення передбачає адаптацію іншомовного тексту до культури реципієнта, заміну оригінальних алюзій, цитат чи ремінісценцій на функціональні аналоги, зрозумілі для цільової аудиторії. Такий підхід забезпечує емоційне залучення та легкість сприйняття, а також відкриває можливості для творчої інтерпретації. Класичним прикладом одомашнення в українській традиції є перекладацька практика Миколи Лукаша, який часто використовував знайомі українському читачеві культурні коди замість оригінальних. У цьому випадку інтертекст стає частиною локального культурного простору, підсилюючи вплив твору.

Очуження, навпаки, полягає у збереженні чужорідності тексту, автентичного звучання інтертекстуальних елементів, навіть якщо це вимагає коментарів або загрожує повною втратою емоційної ідентифікації. Така стратегія дозволяє читачеві зіткнутися з культурною відмінністю, відчути "іншого", що особливо важливо в творах, де мова про історичну, національну або авторську специфіку. Очуження часто використовується в академічних перекладах і творах, орієнтованих на вузьке коло читачів, здатних оцінити стилістичні тонкощі та культурні реалії оригіналу.

Різноманітні теоретичні моделі - від буквального підходу Ієроніма до концепцій динамічної еквівалентності Юджина Найди - демонструють широкий спектр можливостей у перекладі інтертексту. Питання не зводиться до простого вибору між «своїм» і «чужим»; йдеться про те, як створити текст,

який би функціонував у новому культурному середовищі, не втрачаючи глибинних смислів. Наприклад, в адаптивному перекладі К. Килимковича алюзії до Шевченка чи Франка виявляються не менш вагомими, ніж оригінальні образи Байрона.

Практика показує, що жодна стратегія не може бути застосована у чистому вигляді. Успішний переклад - це завжди пошук компромісу між вірністю оригіналу та потребами цільового читача. Рішення приймаються з огляду на жанр, функцію тексту, рівень підготовки аудиторії та культурний контекст.

У контексті перекладу фентезійних творів, зокрема тих, що містять складні наративні всесвіти, World of Warcraft, правильний вибір між одомашненням і очуженням дозволяє або занурити читача у вигаданий світ, зберігаючи його атмосферу, або зробити цей світ ближчим і зрозумілішим через знайомі культурні асоціації. Тому переклад інтертекстуальних одиниць у таких випадках стає не лише технічною, а й культурно-творчою задачею.

2.3. Перекладацький аналіз лексико-смантичних трансформацій при перекладі власних імен та топонімічних символів у фентазійному світі World Of Warcraft

Фентезійні світи, зокрема всесвіт World of Warcraft, формують не лише візуальний і сюжетний простір, але й цілісну мовну реальність, у якій імена персонажів і назви локацій відіграють важливу роль у створенні атмосфери та культурного коду. Переклад таких онімів вимагає особливої уваги, адже саме через них відтворюється етнокультурна специфіка рас, їхня міфологія, світогляд і навіть гумор. У межах цього дослідження буде проаналізовано понад 300 одиниць (165 власних імен та 140 топонімів), що охоплюють широкий спектр расових, мовних і стилістичних особливостей. Метою є виявити закономірності перекладацьких стратегій таких як транскрипція, транслітерація, калькування, інтерпретаційна адаптація, очуження та

одомашнення - та оцінити їхню ефективність у контексті лінгвокультурної відповідності українській аудиторії. Особливу увагу буде приділено тому, як переклад впливає на сприйняття персонажів і топографії гравцем, та яким чином зберігається цілісність вигаданого світу в умовах іншомовної локалізації.

У перекладі власних імен і топонімічних одиниць, пов'язаних із орками всесвіту World of Warcraft, застосовано різноманітні перекладацькі стратегії, кожна з яких відповідає функціональній і семантичній навантаженості оригінальних назв. Найбільш показовими у цьому плані є імена орків, які характеризуються як прозорими за значенням, так і створеними з нуля на основі фонетичних, морфологічних і етнокультурних моделей.

Деякі імена мають відкриту внутрішню форму й містять семантичну складову, що відображає характер, функцію або соціальну роль персонажа. Саме тому при їх перекладі використано часткове калькування з елементами транскрипції. Наприклад, Drog Skullbreaker (укр. Дрог Череполом), Urtrun Clanbringer (укр. Уртрун Кланотворець), Herezegor Flametusk (укр. Герезегор Вогняний Бивень), Thega Graveblade (укр. Тега Могильний Клинок) демонструють застосування комбінованого підходу: власна частина імені (антропонім) транслітерується відповідно до фонетики оригіналу, тоді як номінативний компонент перекладається відповідно до його значення в контексті.

Натомість імена, які не мають прозорої мотивації або створені як етноспецифічні елементи без прямого лексичного наповнення, передаються переважно транскрипцією або транслітерацією. Це дає змогу зберегти автентичне звучання й фентезійний колорит. До таких належать: Trak'gen (укр. Трак'ген), Shang'gok (укр. Шанг'гок), Goram (укр. Горам), Jamus'vaz (укр. Джамус'Ваз), Rugok (укр. Ругок). Їх фонетична структура покликана створити враження варварської, різко вираженої культури, й у цьому контексті спроба їх калькування була б не лише недоречною, а й шкідливою з погляду цілісності образу.

Інша група імен демонструє рольову або соціальну приналежність персонажа. Тут доречним є поєднання семантичного уподібнення з транскрипцією. Наприклад, Overlord Geya'rah (укр. Воєвода Гєя'ра), Deathguard Netharian (укр. Чатовий Смерті Нетаріан), Innkeeper Gryshka (укр. Корчмар Грішка), Grunt Nolo (укр. Вояка Ноло) - усі ці імена поділяються на титульну частину, що перекладається з урахуванням лексичних норм української мови, та індивідуальне ім'я, яке зберігає оригінальну звучність через транслітерацію.

Щодо топонімів, то спостерігаємо чітке розмежування між реалістичними назвами й вигаданими етноспецифічними топонімами. Наприклад, Crossroads (укр. Перехрестя), Thunder Ridge (укр. Громовий Кряж), Drygulch Ravine (укр. Сухий Яр), Hellfire Citadel (укр. Цитадель Пекельного Вогню) передано шляхом калькування, що дозволяє зберегти не лише лексичне значення, а й атмосферу місцевості. У той час як назви Orgrimmar (укр. Оргріммар), Durotar (укр. Дуротар), Nagrand (укр. Награнд), Draenor (укр. Дренор), Zoram'Gar (укр. Зорам'Гар), Thrallmar (укр. Траллмар) транслітеруються, адже є унікальними назвами, які не мають лексичного відповідника і створюють культурний ландшафт раси орків.

Комбіновані назви, такі як The Mor'Shan Rampart (укр. Вал Мор'Шан), Splintertree Post (укр. Застава Розколотого Дерева), Hellscream's Watch (укр. Патруль Пеклокрику), вимагають поєднання двох стратегій: транслітерації іменної частини та калькування функціонального або географічного елемента. Такий підхід забезпечує як збереження семантики, так і ідентичності вигаданого світу.

У випадку орків як раси переклад імен та назв має спиратися передусім на принцип стилістичної доцільності та етнокультурної відповідності. Для лексем із прозорою мотивацією доречне часткове калькування з транслітерацією основи, що дозволяє передати значення без втрати оркського колориту. У той час як для вигаданих або етнічно маркованих назв оптимальним є збереження звучання через транскрипцію або транслітерацію,

аби підтримати атмосферу іншомовної культури, що не має прямої аналогії в реальній мовній картині світу.

У системі перекладу імен та топонімів, пов'язаних із расою людей у всесвіті World of Warcraft, спостерігається домінування транслітерації та транскрипції. Це пояснюється тим, що людські імена значною мірою відповідають реальним англомовним іменам або принаймні стилізовані під них, і тому не потребують спеціального переосмислення чи калькування. Такий підхід можна класифікувати як *очуження* - переклад, що зберігає іноземне походження лексеми, передаючи лише її фонетичну оболонку. У більшості випадків саме це дозволяє досягти вірогідності світу, в якому люди функціонують як умовна аналогія до європейських феодальних культур.

Імена на зразок Bobby Carlisle (укр. Боббі Карлайл), Gregory Ardu (укр. Грегорі Ардус), Audrey Burnher (укр. Одрі Бернгер), Lucas Severing (укр. Лукас Северінг), Noah Scribeson (укр. Ной Писарин), High Exarch Turalyon (укр. Верховний Екзарх Тураліон), Melris Malagan (укр. Мелріс Малаган) передані шляхом транслітерації або транскрипції. Вони не мають внутрішньої семантичної форми, яка вимагала б адаптації для україномовного гравця. Цей прийом зберігає атмосферу іншомовності, підкреслюючи дистанцію між вигаданим світом і культурними реаліями цільової аудиторії.

Водночас, коли ім'я містить образну або функціональну семантику, можливе часткове одомашнення - адаптація значення чи структури, що дозволяє зробити його ближчим до гравця. Яскравий приклад - Genn Greymane (укр. Генн Сірогрив). На відміну від інших прізвищ, це ім'я перекладається частково, а не лише транскрибується. Елемент Greymane передано як Сірогрив, що є адаптацією зі збереженням метафоричної та стилістичної насиченості. Це обґрунтовано тим, що Генн Сірогрив - центральна постать у наративі раси людей. Одомашнення тут виконує функцію наближення ключового персонажа до українського гравця, надаючи йому впізнаваного символізму.

До цієї ж категорії можна зарахувати й інші приклади, де іменник + прикметник створюють семантичну структуру. Sally Whitemane (укр. Саллі Вайтмейн) залишається без калькування, адже це ім'я в грі є менш наративно центральним, і його переклад через транскрипцію вказує на збереження дистанції - ще один приклад очуження. Інший випадок - Dungar Longdrink (укр. Дунгар Довгопій): тут застосовано часткове одомашнення, що посилює гумористичний характер персонажа, відомого як п'яниця, але в межах української лексичної системи.

Імена, в яких явно відображено характеристику особи або функцію, наприклад Sneaky Pete (укр. Підступний Піт), Kerta the Bold (укр. Керта Зухвала), "Red" Jack Findle (укр. "Червоний" Джек Фіндл), також демонструють стратегічне поєднання транскрипції з частковим перекладом. Це зберігає колорит персонажа, дозволяючи гравцеві одразу уявити його риси чи поведінку. У деяких випадках, як Wanda Chanter (укр. Жезла Чарна), перекладач здійснює семантичне перетворення з урахуванням контексту (наприклад, персонаж продає чарівні жезли), що перетворює ім'я на описову назву.

У топонімії раси людей також домінує транслітерація, що підкреслює зв'язок із реальними географічними назвами або їхньою стилізацією. Назви Stormwind (укр. Штормовій), Boralus (укр. Боралус), Dalaran (укр. Даларан), Andorhal (укр. Андорал), Brennadam (укр. Бреннадам), Drustvar (укр. Друствар) передаються без калькування, підтримуючи ефект іншомовного середовища. Але назви з прозорим внутрішнім значенням, як Elwynn Forest (укр. Елвінський Ліс), Stormsong Valley (укр. Долина Штормоспіву), Redridge Mountains (укр. Багрянокряжові Гори), Goldshire (укр. Златохрестя), Lakeshire (укр. Приозерний Край), зазнають часткового або повного перекладу. Тут спостерігається помірне одомашнення, що полегшує розуміння локаційної функції для україномовного гравця.

Таким чином, для раси людей у перекладі доречно застосовувати стратегію очуження через транслітерацію або транскрипцію для збереження

автентичності фентезійного середовища, особливо коли йдеться про звичайні імена або другорядних персонажів. У випадках ключових фігур або імен із виразною образністю виправдане одомашнення - часткове калькування або семантичне наближення, що сприяє емоційному залученню гравця та глибшому сприйняттю героїв.

У перекладі імен та топонімів ельфійських персонажів і локацій із всесвіту World of Warcraft особливу увагу привертає не лише фонетична адаптація, а й глибока семантична відповідність культурно-естетичному образу двох основних підгруп ельфів - Нічних ельфів та Ельфів крові. Їхні мовні конструкції, символічні елементи та лексичні домінанти органічно переплітаються з темами, що лежать в основі їхньої расової ідентичності: ніч, місяць, спокій, природа - у нічних ельфів; сонце, світло, вогонь, розквіт - у ельфів крові.

У перекладі імен Нічних ельфів часто простежується акцент на нічних мотивах - Місяць, Тінь, тощо. Це забезпечує відповідність внутрішньому наративу раси. Mordent Evenshade (укр. Мордент Вечірня Тінь) містить кальковану другу частину, яка посилює образ темряви та загадковості. Lilian Brightmoon (укр. Ліліан Ясномісяць) - приклад символічного компонента, який поєднує світло й місячну поетику, при цьому ім'я зберігається через транскрипцію. Подібний підхід застосовано в Shandris Feathermoon (укр. Шандріс Пір'ємісяць) та Sylendra Gladesong (укр. Силендра Пісня Галявини), де описові елементи перекладено, аби зберегти зв'язок з природою - ключовою темою культури нічних ельфів.

Твірні структури, як у Malfurion Stormrage (укр. Малфуріон Лють бурі), Tyrande Whisperwind (укр. Тіранда Шепіт Вітру), або Broll Bearmantle (укр. Брол Ведмежа Мантия), представляють собою класичні складені імена: іменник + прикметник або іменник + іменник. У таких випадках застосовується часткове калькування, що дозволяє зберегти значення, водночас адаптуючи звучання. Одомашнення тут має помірний характер і слугує не для наближення до гравця, а для реконструкції образної системи.

Ельфи крові натомість тяжіють до іншої стилістики. Їхні імена, Marsilla Dawnstar (укр. Марсілла Світанкова Зоря), Sathren Azuredawn (укр. Сатрен Лазурний Світанок), Halduron Brightwing (укр. Голдурон Яснокрилий), Terric Brightwind (укр. Террік Світлий Вітер), акцентують на мотивах світанку, світла, тощо - характеристик, що асоціюються з їхньою культурною ідеєю сонця як джерела магії. Ці компоненти системно передаються українськими кальками або наближеними відповідниками, збереженими у вигляді прикметників чи іменників зі значенням світлового або небесного походження. Подібно до цього, Quel'Thas Sunstrider (укр. Кель'тас Сонячний Блукач) репрезентує важливу ідеологічну лінію Ельфів крові - шлях, зумовлений втратою Сонячного Колодязя (Sunwell) і пошуком нових джерел енергії, що й підкреслюється у перекладі.

Імена без явної семантики, як Elsharin (укр. Ельшарін), Elrodan (укр. Ельродан), Melaya Tassier (укр. Тассьєр), Noraelath (укр. Норелат) зберігаються у формі транскрипції або транслітерації, що дозволяє залишити відчуття іншомовного, втаємниченого звучання. Це є прикладом стратегічного очуження - свідоме збереження культурної дистанції між гравцем і вигаданим світом. Таке рішення підсилює атмосферу загадковості та витонченості.

Топоніми, пов'язані з Нічними ельфами, також тяжіють до міфопоетичних тем: Grove of the Ancients (укр. Діброва Древніх), Moonglade (укр. Місячна Галявина), Felwood (укр. Сквернолісся), Lor'Danel (укр. Лор'Данель), Ashenvale (укр. Ясенеділ) передані переважно через калькування або часткове перекладення з транслітерацією. У такий спосіб зберігається функціональний зв'язок між лексемою і її топографічною чи духовною природою. Особливо виразними є топоніми з вираженою семантикою культових місць, наприклад The Shrine of Aessina (укр. Святилище Ассіни).

Натомість топонімічна система Ельфів крові демонструє відданість темі вічного світла: Eversong Woods (укр. Ліс Вічноспіву), Sunstrider Isle (укр. Острів Сонячного Блукача), Sunsail Anchorage (укр. Причал Сонячних Вітрил), Suncrown Village (укр. Селище Сонячної Корони) - усі мають у собі

компоненти, пов'язані з сонцем, світлом. Тут калькування поєднується з семантичним перекладом, що дозволяє передати філософію естетики та гармонії цієї раси, не втрачаючи міфологічного змісту.

Використання вигаданого ельфійського лексикону - як у Amirdrassil (укр. Амірдассіль), Quel'Lithien Lodge (укр. Притулок Кель'Літієн), Tranquillien (укр. Мироліон), Bel'Amet (укр. Бел'амет) - виконує подвійну функцію: по-перше, зберігає етнічну окремішність раси, подруге, посилює міфологічну глибину світу. У перекладі вони майже завжди транслітеруються, з незначними адаптаціями, що підкреслює принцип очуження як стилістично необхідний для фентезі-тексту.

У підсумку, стратегія перекладу імен та топонімів ельфів повинна базуватися на принципі збереження расової семантики - ніч і спокій для Нічних ельфів, сонце і світло для Ельфів крові. Очуження домінує в нейтральних чи другорядних лексемах, дозволяючи зберегти загадковість вигаданого народу, тоді як у випадках яскраво семантизованих конструкцій або ключових імен і назв доцільним є одомашнення через калькування або семантичне уподібнення - з метою глибшого розуміння расової міфології та символіки.

У перекладі імен і топонімів, пов'язаних із тролями у всесвіті World of Warcraft, простежується виразна стратегія відтворення екзотичного, архаїчного й племінного колориту. Ця раса була створена на основі синтезу кількох реально існуючих культур - африканських племен, цивілізацій майя та ацтеків, а також островних народів Карибського регіону. Цей культурний базис втілюється в іменах, візуальній естетиці, релігії (зокрема концепції Лоа - духів-божеств), а також у синтаксичній структурі мови тролів.

Імена тролів часто мають гортанну, ламану фонетику з великою кількістю апострофів та відкритих складів: Gez'li (укр. Гез'лі), Vol'Jin (укр. Вол'Джин), Zen'Tabra (укр. Зен'Табра), Vol'Kaal (укр. Вол'Каал), Xan'Tish (укр. Ксан'Тіш), що створює відчуття вигаданої, але автентично звучної мови. Тут домінує транскрипція з мінімальною адаптацією, що є прикладом

стратегічного очуження - збереження етнокультурної дистанції між іменем і гравцем, яка в даному випадку виступає стилістично виправданою.

У деяких іменах застосовано часткове семантичне перекладення, зокрема, коли йдеться про функціональні ролі чи ігрові архетипи. Наприклад, Griftah (укр. Шохрай) передає гру слів із англійського grifter (аферист, шахрай) і власного імені, завдяки чому вдається зберегти комічний ефект і культурну іронію. Також Unjari Feltongue (укр. Унжарі Язик Скверни) - приклад комбінованого перекладу, де другий елемент передається описово, що відповідає ігровій сутності персонажа, пов'язаного зі скверною.

Особливу увагу заслуговує персонаж Bwonsamdi (укр. Бвонсамді), що виступає в ігровому світі як Лоа смерті. Ім'я має безпосереднє відсилання до гаїтянського божества Baron Samedi - духа смерті та покровителя мертвих у вудуїстській традиції. Звукова і візуальна схожість з Bawon Sanmdi у креольській формі очевидна. Його ім'я - результат інтертекстуальності, що об'єднує західноафриканські, карибські та ігрові уявлення про смерть, духів та поховальні ритуали. У перекладі збережено транслітерацію імені, що дозволяє не лише зберегти оригінальну форму, а й підтримати впізнаваність цього культурного архетипу серед обізнаних гравців.

Семантика багатьох імен має міфопоетичний характер, який передається або збереженням звучання, або адаптованим перекладом. Так, Zul The Prophet (укр. Пророк Зул) - ім'я, що поєднує функціональний титул із семантичним коренем Zul, присутнім у багатьох топонімах, як-от Zul'Aman (укр. Зул'Аман), Zul'Gurub (укр. Зул'Гуруб). Збереження цих структур є важливим для підтримання релігійно-племінного характеру трольської культури.

У топонімії також домінує збереження оригінальної звучності з незначною фонетичною адаптацією - Zandalar (укр. Зандалар), Atal'Dazar (укр. Атал'Дазар), Dazar'Alor (укр. Дазар'Алор), Jintha'Alor (укр. Джинта'Алор), що підтримує автентичність расової географії. Топоніми часто містять вигадані корені з консонансом до реальних назв племінних поселень у Центральній

Америці чи Центральній Африці. У низці назв присутній суфікс -'Алор або -'Аман, які можуть позначати святилища, міста або важливі ритуальні центри.

Деякі назви мають функціональне значення, яке адаптується за допомогою перекладу. Наприклад, Slidfen (укр. Слизьке Болото) - повний переклад, що зберігає описовість і зчитуваність. Zirazi The Star-Gazer (укр. Зіразі Споглядальниця Зірок) - збереження власного імені з адаптацією прикметникового компонента.

Таким чином, переклад імен і топонімів тролів вимагає гнучкого підходу, який поєднує очуження - через збереження етнофонетичної структури - та вибіркове одомашнення, особливо у випадках, коли потрібна передача функціонального значення або міжкультурного посилення (як у випадку Wwonsamdi). Такий підхід дозволяє зберегти глибину трольської культури, в основі якої лежать мотиви смерті, шаманізму, предків та архаїчного племінного ладу.

У перекладі імен і топонімів, пов'язаних із гоблінами та гномами у World of Warcraft, перед перекладачем стоїть надзвичайно креативне завдання. Ці раси об'єднані своїм технічним і винахідницьким світоглядом, але відрізняються стилістично. Гноми - майстри стабільних, надійних механізмів, з чіткою системністю у діях. Гобліни - навпаки, химерні, схильні до ризику, експериментів і імпульсивної інженерії, часто з вибуховими наслідками. Ці риси глибоко вкорінені у засобах іменування персонажів і місцевостей, що вимагає від перекладу відтворити як технічність, так і гумористичну або навіть іронічну насиченість.

Імена типу Randall Goldsprocket (укр. Рендалл Златозірка), Kizi Copperclip (укр. Кізі Мідна Шпилька), Linzy Blackbolt (укр. Лінзі Чорногвинт), Hobart Grapplehammer (укр. Гобарт Молотохват) репрезентують системний підхід до перекладу гномських імен, де використано моделі словотворення за формулою ім'я + функціональний чи технічний додаток. Такі приклади дозволяють передати як інженерну суть персонажа, так і зберегти звукову органічність в українській мові. Тут спостерігається часткове одомашнення -

перекладається прикметниково-іменникова складова, що створює ефект технічного терміну, властивого винахідникам.

Гоблінські імена, Shuga Blastcaps (укр. Шуга Шашкобух), Quizla Blastcaps (укр. Квізла Підривайло), Emeline Fizzlefry (укр. Емелін Іскрожар), Blax Bottlerocket (укр. Блакс Пляшколїт), демонструють креативний, часто гротескний підхід до складання імен. Тут переклад вимагає високого рівня творчості - поєднання метафоричної насиченості з технічними натяками. Часто використовується гра слів (Fizzlefry як суміш слів "іскра" та "підсмажування", Bottlerocket - "пляшкова ракета"), яку важко передати без адаптації. Український переклад через одомашнення вибухових або побутових неологізмів дозволяє зберегти динаміку й гумористичність (наприклад, Підривайло, Пляшколїт, Шашкобух).

Показовим прикладом гібридного підходу є Marin Noggenfogger (укр. Марін Дурмантуман), де використовується інтерпретація Noggenfogger як результату якогось нестандартного алхімічного продукту або напою. Тут переклад не буквальный, а стилістично насичений, що відповідає внутрішньому комічному тону оригіналу.

Особливо цікавою є ситуація з топонімами. Одне з міст, що належить гоблінам - Gadgetzan (укр. Гаджетан) - у перекладі WoWUkrainizer залишився майже без змін, з адаптованою транслітерацією. Хоча така форма, безсумнівно, зберігає впізнаваність, її можна вважати не зовсім вдалою з точки зору передачі функціональної семантики. Слово Gadget у контексті гоблінів має величезний потенціал для адаптивного перекладу - воно означає дрібну технічну штучковину, інженерний "прибамбас". Тому цілком логічно було б застосувати слово Прибамбас, із додаванням градобудівного суфікса -ск, - Прибамбаск. Такий варіант краще передає культурний контекст гоблінів.

Інші топоніми також передають яскраво виражену ідеологію раси. Booty Bay (укр. Бухта Наживи) - повне калькування з адаптацією, яка зберігає торгівельно-піратський дух гоблінів. Ratchet (укр. Кабестан) відсилає до технічної термінології, тут збережено морську лексику через адаптацію слова

як пристрою для підйому вантажів. Undermine (укр. Рудовище) - приклад образного перекладу, що відсилає до підземної індустріальної діяльності. У той час як Venturewood (укр. Авантюринськ) - стильна адаптація, що підтримує дух ризику та ділової хитрості, притаманної гоблінам.

На противагу цьому, Назва New Tinkertown (укр. Новий Штукарів) у перекладі вдало передає як формальну структуру, так і семантичну суть оригіналу. Базове слово Tinker - це ремісник, винахідник, інженер-практик, що ідеально відображає гномську культуру у World of Warcraft, з її технічністю, точністю та функціональністю. Переклад Штукар створений за принципом одомашнення, використовуючи український сленговий неологізм, що позначає "умільця", "кмітливого майстра", чим блискуче вловлює національний колорит і одночасно технологічний стиль гномів. Суфіксальний елемент -ів надає назві форми населеного пункту, де проживають такі майстри, а прикметник Новий підкреслює початок нового етапу чи колонії. Такий переклад не лише зберігає значення, але й стилістично відтворює дотепний характер гномів, їхню схильність до точності, системності та розумного винахідництва.

Таким чином, у перекладі імен і топонімів гномів і гоблінів потрібен гнучкий і висококреативний підхід. Для гномів доцільним є помірне одомашнення зі збереженням технічної термінології, а для гоблінів - вільне використання словотвору, неологізмів та стилістичних трансформацій, які передають їхню експресивність, ризикованість і креативну інженерію. Зокрема, варто переосмислювати і переклад назв на кшталт Gadgetzan, використовуючи метафоричну адаптацію, аби наблизити її до культурного стилю самих персонажів.

У перекладі імен та топонімів, пов'язаних із расою дворфів у World of Warcraft, ключовим чинником є збереження семантичної і фонетичної ідентичності, що формує відчуття масивності, сили та гірського походження цієї раси. Ім'я та мова дворфів у грі стилізовані під германські та

скандинавські корені, з виразними твердими приголосними, особливо “g” та “k”, що передають відчуття грубуватості, але цілеспрямованої натури.

Імена дворфів, такі як Muradin (укр. Мурадин), Magni (укр. Магні), Kurdran (укр. Курдран), Thargas (укр. Таргас), Borin (укр. Борін) демонструють системну транскрипцію з урахуванням збереження гортанних, твердих звуків. У більшості випадків у перекладах дотримано стилістичного принципу очуження - імена не адаптуються семантично, що дозволяє зберегти расову унікальність.

Цікаво, що у топоніміці, попри загальну тенденцію до збереження оригінальної звучності, певні моменти викликають питання відповідності. Зокрема, Loch Modan (укр. Лох Модан), з урахуванням того, що ця назва є частиною внутрішнього мовного коду дворфів (вигаданої мови), логічніше було б адаптувати її як Лок Модан - із твердим звуком “k” замість м’якшого “x”. Такий підхід зберігає внутрішню ритміку і риторику мови дворфів. Подібна ситуація з Kharanos - його відтворено як Харанос, однак значно автентичнішим було б написання Каранос, що відповідає твердій, масивній стилістиці культури гірських мешканців.

Інші топоніми Ironforge (укр. Залізогорн), Dun Morogh (укр. Дун Морог), Thelsamar (укр. Телсамар) демонструють комбінацію калькування й транслітерації. У Ironforge вдало поєднано калькування (залізо) з адаптацією терміна forge (ковальський горн, замість прямого кузня), що передає функцію міста як індустріального центру, не втрачаючи героїчного стилістичного відтінку.

Також унікальною є назва Cinderbrew Meadery (укр. Медоварня Вуглепива), де переклад демонструє гумористичний, але стилістично точний підхід: збережено культурний код медоварні, ключовий для дворфів, а компоненти перекладено з адаптацією - Cinderbrew передає стиль життя раси через пряму номінацію міцного напою.

У підсумку, переклад імен та топонімів дворфів потребує особливої уваги до фонетичної структури, де пріоритет має тверде звучання, зокрема

використання літери “к” замість “х” у тих випадках, коли йдеться про внутрішні назви раси. Тверда “т” також відіграє роль стилістичного маркера, що посилює гірський, стійкий характер персонажів. Змішаний підхід - транскрипція, калькування, неологізми - дозволяє зберегти як національний колорит, так і лексико-семантичну глибину культури дворфів.

У системі імен і топонімів раси пандаренів у World of Warcraft особливо яскраво простежується вплив китайської культури - як у візуальному стилі, так і у мовній реконструкції. Цей вплив реалізується через точну передачу китайських антропонімів і топонімів, що підтримує глибоку етнокультурну автентичність вигаданого народу. Імена пандаренів, як правило, наслідують фонетичні і синтаксичні моделі китайської мови, де передача імен базується на транскрипції за принципами пін'їнь - з відповідними адаптаціями під українську фонетику.

Імена Ji Firepaw (укр. Цзі Вогняна Лапа), Mei Mei Ironpaw (укр. Мей Мей Залізна Лапа), Taran Zhu (укр. Тажань Чжу), Lei Kanglei (укр. Лей Канлей) зберігають як порядок, типовий для китайських імен (прізвище-ім'я або подвійне ім'я), так і автентичну звукову стилістику. У перекладі доречно збережено звучання та елементи, що точно передають китайське походження. Таким чином переклад виконує функцію очуження, створюючи лінгвістичну дистанцію і підкреслюючи культурну унікальність пандаренів.

Разом із тим частина імен поєднує транскрипцію з одомашненням, тобто частковим перекладом прикметниково-іменникових конструкцій, June Whiteblossom (укр. Цзюйн Білий Цвіт), Yalla Sagewhisper (укр. Яла Мудрий Шепіт), Brewmaster Lei Kanglei (укр. Бровар Лей Канлей), Clever Ashyo (укр. Розумник Айшо). Це забезпечує баланс між екзотичним звучанням і семантичною прозорістю, дозволяючи гравцеві інтуїтивно зрозуміти риси або соціальну функцію персонажа, водночас не порушуючи мовної цілісності.

Окрему увагу заслуговують імена пандаренських небожителів - що є своєрідною уявою і відсиланням на чотири китайські символи або ж священних звіра таких як Yu'Lon (укр. Юй'Лунь), Niuzao (укр. Нюцзао), Chi-

Ji (укр. Чі-Цзі), Xuen (укр. Сюень) - які відсилають до китайської міфології та буддистських концепцій. Зокрема, Yu'Lon нагадує образ дракона-охоронця (лунь - "дракон"), а Chi-Ji поєднує силу духу журавля. Імена передано максимально точно з погляду китайської транскрипції, що зміцнює зв'язок із їхнім духовним та релігійним походженням.

Топоніми пандаренського світу також ґрунтуються на китайських мовних шаблонах і мають виразну функціональну семантику. Назви як The Jade Forest (укр. Нефритовий Ліс), Temple of the Jade Serpent (укр. Храм Нефритової Змії), Terrace of Endless Spring (укр. Тераса Вічної Весни), Valley of the Four Winds (укр. Долина Чотирьох Вітрів) - є результатом калькування, що зберігає не лише лексичне значення, але й естетичну м'якість, притаманну китайській філософії гармонії з природою. Усі ці назви тяжіють до метафоричного змісту й образного мислення - цвітіння, вітер, вода, спокій.

Багато назв містять складні багатокомпонентні структури з використанням імен особистостей або уявних форм, Gao-Ran Battlefront (укр. Передова Гао-Жаня), Mogu'Shan (укр. Могу'шань), Guo-Lai Halls (укр. Зали Го-Лай), що передають структуру китайського словотвору. Тут також переважає транскрипція з додаванням описової частини.

Назви на кшталт Townlong Steppes (укр. Танлунські степи), Krasarang Wilds (укр. Красаранські Пущі), Paoquan Hollow (укр. Ущелина Паоцюань), Zouchin Province (укр. Провінція Цзоучін) демонструють використання китайських топоформантів (-шань, -цюань, -цзинь, -лунь), які залишено без адаптації - правильне рішення, що дозволяє зберегти мовний колорит пандаренського ландшафту. Водночас додавання українських географічних лексем, як степи, пущі, провінція, забезпечує читабельність та картографічну ясність.

Таким чином, переклад імен і топонімів пандаренів - це приклад вдалої адаптації китайської мовної традиції у межах фантастичного світу. Комбінація транскрипції за принципами пін'їнь і часткового одомашнення семантично значущих елементів дозволяє зберегти культурну цілісність раси. Цей підхід

не лише підтримує етнокультурну унікальність пандаренів, а й робить їх частиною світоглядного розмаїття всесвіту World of Warcraft.

Імена та топоніми, пов'язані з драконами та драктирами у World of Warcraft, створюють особливий ономастичний пласт, який характеризується високим ступенем стилізації, функціональною символікою та виразною морфологічною структурою. Особливість цієї раси - поділ драконів на окремі рої або "рода", що уособлюють різні аспекти буття: час, життя, магію, природу, силу. Цей поділ безпосередньо відображено у морфології імен - унікальні суфіксальні схеми дозволяють гравцеві миттєво ідентифікувати приналежність дракона до певного роду.

Сині дракони, носії магії, мають характерні закінчення *-gos*, *-gosa*, *-el*, що зустрічаються в Kalecgos (укр. Калегос), Sindragosa (укр. Сіндрагоса), Stelagosa (укр. Стелагоса), Azurathel (укр. Лазуратель). Ці імена зберігають латинізовану гучність і ритміку. В українському перекладі домінує транскрипція з незначною адаптацією до фонетики української мови (зокрема збереження м'якого г, де потрібно).

Бронзові дракони, які опікуються часом, позначаються суфіксами *-ormu*, *-ormi*, як у Chronormu (укр. Хронорму), Coridormi (укр. Корідормі), Antiqdormi (укр. Антикдормі), Numeronormi (укр. Цифронормі). Їхні імена зазвичай утворюються шляхом поєднання латинських або грецьких коренів (*chrono*, *antique*, *numeric*) з власне драконічними маркерами. Цей суфікс також стилістично вказує на фатальність, мудрість та циклічність, притаманну хронодраконам. Особливу увагу привертає ім'я Nozdormu (укр. Ноздорму) і його антагоністична версія - Murozond (укр. Дорнозму), що є анаграмою першого.

Червоні дракони, пов'язані з життям і захистом, часто мають закінчення *-asza*, *-asz*, що помітно в Alexstrasza (укр. Алекстраза) та Rumiastrasz (укр. Румястраза). У перекладі імена збережено без калькування, але з грамотною адаптацією через транскрипцію.

Інші імена, як Malicia (укр. Маліша), Corxian (укр. Корксіан), Calderax (укр. Кальдеракс), Seltherex (укр. Селтерекс), мають менш чітку прив'язку до роду, але зберігають внутрішню ритміку, пов'язану з силою або агресією. Вони могли б належати до чорного роду драконів або драктирів, що вирізняються індивідуальністю, войовничістю або хаотичністю.

Драконічні топоніми, як Valdrakken (укр. Вальдраккен), Thaldraszus (укр. Тальдразус), Neltharus (укр. Нелтарій), відзначаються унікальним поєднанням гортанних, твердих приголосних з рідкісними морфемами, що підсилюють враження давньої, міфічної географії. Valdrakken, столиця драконів, зберігає центральний корінь -drakk- - відсилання до драконів, із суфіксом, що формує топонімічну завершеність. У перекладі залишено оригінальну транскрипцію з незначною адаптацією до української фонетики, що підтримує очуження і епічність локації.

Імена локацій типу The Waking Shores (укр. Береги Пробудження), The Azure Span (укр. Лазурний Проліт), Dawn of the Infinite (укр. Зоря Нескінченного), Temporal Conflux (укр. Часове Сплетіння) демонструють калькування з незначною стилістичною адаптацією. Подібний підхід дає змогу поєднати описову ясність із метафізичним змістом.

Назви, як-от Skytop Observatory (укр. Небесна Обсерваторія), Algeth'ar Academy (укр. Академія Алгет'Ар), мають функціонально-інституційне значення. Тут переклад вимагає збереження терміна і незначної адаптації власного імені, особливо якщо воно є унікальним у світі гри. Algeth'ar є класичним випадком псевдодревнього іменування, і залишення його в транскрипції дозволяє зберегти враження архаїки.

У результаті аналізу імен та топонімів драконів і драктирів можна стверджувати, що система іменування є глибоко структурованою та символічною, кожен суфікс виконує роль маркера належності до роду. Перекладацька стратегія повинна передбачати збереження цих маркерів через транскрипцію з мінімальною адаптацією, що дозволяє утримати як стилістичну чистоту, так і внутрішню ієрархію. Калькування виправдане лише

у функціонально-описових топонімах або титулованих іменах. Такий підхід зберігає цілісність міфопоетичного світу драконів і поглиблює наративну логіку в межах локалізації.

Висновки до другого розділу

У другому розділі підкреслюється важливість перекладацьких трансформацій як ключового інструменту при адаптації топонімічних символів та власних імен у фентезійному світі World of Warcraft. У процесі перекладу складних ономастичних одиниць, що містять багатшарову семантику, стилістичне та культурне навантаження, простої мовної передачі часто недостатньо. Тому перекладач повинен поєднувати точність із творчим підходом, застосовуючи різноманітні трансформації - від транскрипції та транслітерації до калькування, неологізмів і функціональних заміन, що дозволяє зберегти жанрову цілісність та атмосферу оригіналу

У фентезійному перекладі особлива увага приділяється збереженню культурного коду та прагматичного ефекту, що є характерними для власних назв, які формують унікальний ономастичний простір. Стратегії одомашнення та очуження виступають основою вибору перекладацьких рішень, що дозволяють або наблизити текст до цільової аудиторії, або зберегти чужорідність і колорит вигаданого світу. Важливою є роль перекладача як креативного посередника, який має враховувати міжкультурні відмінності та жанрові особливості, забезпечуючи еквівалентність комунікативного ефекту, а не лише формальну відповідність

Аналіз перекладу власних імен та топонімів, пов'язаних із різними расами всесвіту World of Warcraft, демонструє застосування диференційованих підходів. Для орків переважає комбінування транскрипції з калькуванням семантичних елементів, що зберігає етнокультурний колорит та функціональне навантаження. Людські імена переважно передаються транскрипцією, що підкреслює їхнє реалістичне походження, з винятками для

ключових персонажів, де застосовується часткове одомашнення для посилення символізму.

У перекладі імен і топонімів ельфів чітко простежуються семантичні мотиви, пов'язані з їхніми культурними ідеями - ніч, місяць, світло, сонце - що передається через помірне калькування та транскрипцію. Тролі зберігають свою екзотичність і племінний колорит через очуження, водночас іноді застосовуючи описові переклади для функціональних назв. Гноми та гобліни потребують творчого підходу, де гномські імена більше системні та технічні, а гоблінські - креативні, з використанням неологізмів і метафор. Дворфи характеризуються твердим гортанним звучанням із переважанням транскрипції та калькування, що відтворює їхню масивність і силу.

Пандарени підтримують етнокультурну автентичність через транслітерацію китайських імен із частковим одомашненням прикметниково-іменникових конструкцій. Дракони та драктири мають глибоко структуровану систему іменування з суфіксальними маркерами роду, які зберігаються через транскрипцію з мінімальною адаптацією, а функціональні топоніми перекладаються калькуванням.

У ході дослідження було проаналізовано корпус власних назв та топонімів восьми ігрових рас (орки, ельфи, люди, гноми та гобліни, дворфи, пандарени, дракони, тролі). У більшості випадків використовувалася транскрипція, коли необхідно було передати звукове звучання, характерне та унікальне для тієї чи іншої раси орки - 70%, ельфи - 20%, люди - 80%, гноми та гобліни - 5 %, дворфи - 20%, пандарени - 72%, дракони - 24%, тролі - 79%. Поряд із цим застосовувалися калька та транслітерація, які давали змогу передати змістову складову назв, зберігаючи при цьому їхню впізнаваність орки - 25 %, ельфи - 5%, люди - 15%, гноми та гобліни - 15%, дворфи - 40%, пандарени - 10%, дракони - 60%, тролі - 5%.

Окремі раси виявилися більш схильними до адаптації та одомашнення назв, що пояснюється складною або багатокomпонентною структурою їхніх антропонімів і топонімів, а також можливістю творчого підходу до їхнього

перекладу. Так, адаптація: орки - 5%, ельфи - 70%, люди - 3%, гноми/гобліни - 25%, дворфи - 30%, пандарени - 13%, дракони - 11%, тролі - 10%; одомашнення: орки - 0%, ельфи - 5%, люди - 2%, гноми та гобліни - 55%, дворфи - 10%, пандарени - 5%, дракони - 5%, тролі - 6%.

Такі результати свідчать, що вибір стратегії перекладу значною мірою залежить від специфіки раси, її культурного та звукового образу, а також від характеру самої назви - чи вона орієнтована на фонетичне враження, чи містить семантичні елементи, що вимагають додаткового тлумачення або креативної адаптації.

Таким чином, цей розділ демонструє, що переклад топонімічних символів і власних імен у фентезійному всесвіті World of Warcraft - це складний багаторівневий процес, який вимагає не лише лінгвістичних знань, а й глибокого розуміння культурного контексту та жанрових особливостей. Правильно обрані перекладацькі трансформації сприяють збереженню цілісності вигаданого світу, підтримують емоційне занурення користувача та забезпечують баланс між точністю передачі і творчою адаптацією. Цей підхід є фундаментальним для успішної локалізації подібних проєктів і відкриває широкі перспективи для подальших досліджень у галузі перекладознавства, ономастики та лінгвокультурології.

ВИСНОВКИ

У результаті дослідження можна зробити висновок, що топоніми та власні назви фентезійного світу World of Warcraft формують внутрішньо узгоджену ономастичну систему, яка відображає етнічне, культурне, стилістичне й символічне розмаїття цього вигаданого всесвіту. Як і в реальних ономастичних системах, цій лексичній групі властива динамічність: одні назви з'являються разом із новими ігровими локаціями, інші зазнають трансформацій та змін у структурі, семантиці або звучанні. Особливо помітною є адаптація назв у процесі перекладу, що охоплює фонетичні, графічні та смислові зміни відповідно до норм цільової мови й культурного контексту.

Аналіз основних понять і класифікацій топонімічних одиниць та власних назв показав, що ономастика – це складна наука, яка вивчає як виникають, будуються, що означають і як функціонують власні імена в мові та культурі. Важливе місце в ономастиці займають топоніми – географічні назви, які виконують не тільки функцію називання, але й передають культурну, історичну та ментальну інформацію. Вони є частиною колективної пам'яті, показують етнічну належність і світогляд певної спільноти.

Поняття ономастичного простору є важливим для розуміння того, як функціонують власні назви в межах певної мови чи культури. Цей простір постійно змінюється під впливом історії, суспільства та культури, тому склад і роль власних назв також змінюються. Ономастичний простір охоплює як реальні, так і вигадані об'єкти, що свідчить про його широку сферу застосування та гнучкість у сучасному мовленні.

У межах ономастичного простору власні назви поділяються на різні типи, і серед них важливе місце займають топоніми – назви географічних об'єктів. Топонімічний простір є частиною ономастичного простору, який зосереджується на назвах, пов'язаних із певними місцями. Ці назви не тільки позначають місце, а й передають культурну, історичну та ментальну

інформацію. Вони є мовними пам'ятками, що зберігають знання про народ, його традиції, історію та світогляд.

У науковій літературі класифікація топонімічних одиниць представлена різними підходами, що пов'язано зі складністю цього явища. Найпоширенішими є лексико-семантичний, морфолого-словотвірний, історичний, лінгвістичний та комбіновані підходи. Кожен з них має свої сильні сторони й обмеження, а вибір конкретної класифікації залежить від цілей і завдань конкретного дослідження.

Лексико-семантичний підхід базується на смисловому наповненні топонімів, розподіляючи їх на групи, пов'язані з природними об'єктами, соціальними явищами, етнічною приналежністю тощо. Морфолого-словотвірний підхід акцентує увагу на структурних особливостях назв, розрізняючи, наприклад, іменникові, прикметникові чи складні топоніми. Історична класифікація дає змогу розглядати топоніми у часовому розрізі, що дозволяє простежити їх еволюцію і зв'язок з історичними подіями.

Топоніми формуються не випадково, а в тісному зв'язку з культурою, історією та соціальним устроєм народу. Вони відображають ментальні й релігійні уявлення, ставлення до природи й суспільства, а тому є важливим джерелом для міждисциплінарних студій у мовознавстві, етнології, географії та історії. Особливо вагому роль топоніми відіграють у збереженні історичної пам'яті та етнічної ідентичності, адже часто залишаються єдиним свідченням зниклих мов і культур.

Їх вивчення дозволяє реконструювати міграційні шляхи, межі розселення, культурні контакти й мовні впливи, надаючи їм статусу своєрідних «мовних пам'яток». Таким чином, поняття топонімічних одиниць охоплює широкий спектр назв із чіткою класифікаційною структурою, динаміка якої залежить від культурних, історичних і мовних чинників. У сукупності з антропонімікою, топоніміка становить невід'ємну частину ономастики як наукової дисципліни, що поєднує лінгвістичні, історичні,

етнографічні та культурологічні аспекти й сприяє глибшому розумінню мовної картини світу та ідентичності народів.

У ході дослідження культурологічної обумовленості використання топонімів та власних назв у фентезійному ігровому світі World of Warcraft було встановлено, що ономастика як міждисциплінарна наука є потужним інструментом для аналізу лінгвокультурних явищ у сучасних масових комунікаціях, зокрема в цифрових віртуальних світах. Власні назви, зокрема топоніми, у цьому контексті виконують не лише номінативну функцію, а й стають носіями глибокої культурної, історичної, символічної та ментальної інформації, що формує багатовимірний ономастичний простір, який відображає світогляд і колективну пам'ять як реальних, так і вигаданих спільнот.

Фентезійний світ World of Warcraft вирізняється складним культурно-символічним пластом, у якому власні назви не просто позначають персонажів чи локації, а створюють багатовимірний ономастичний простір. Через поєднання елементів різних мов, міфологій і культур, ці назви набувають глибокого лінгвокультурологічного значення, реалізованого через алюзії, символіку, стилістику та іронію. Виявлено, що оніми у фентезійному наративі є не лише ідентифікаторами, а й важливими компонентами художнього стилю, які впливають на емоційне й когнітивне сприйняття. Імена у Warcraft, створені Крісом Метценом, мають високий ступінь продуманості, де фонетика й морфемна структура відображають етнічні, соціальні та психологічні риси персонажів і локацій.

У межах дослідження особливу увагу приділено українізації гри, зокрема в межах неофіційного проєкту WowUkrainizer. Переклад власних назв у фентезі вимагає балансу між збереженням культурної специфіки й адаптацією до мовного простору цільової аудиторії. Перекладачі застосовують різноманітні стратегії – транскрипцію, транслітерацію, калькування, неологізми й функціональні заміни, що дозволяє зберегти смислову та стилістичну цілісність ігрового тексту.

Перекладацькі трансформації відіграють ключову роль у адаптації топонімічних символів і власних імен, забезпечуючи комунікативну еквівалентність, жанрову цілісність і відповідність культурним очікуванням цільової аудиторії. Використання лексико-семантичних, граматичних, міжрівневих і прагматичних трансформацій дозволяє зберігати не лише буквальне значення назв, а й емоційний, символічний і культурний контекст, що є особливо важливим у фентезійному дискурсі. У цьому контексті ономастичний простір World of Warcraft постає як цілісна лінгвокультурна система, де власні назви не лише маркують простір, а й конструюють міфологічну, історичну та культурну структуру вигаданого світу, сприяючи глибокому емоційному зануренню гравця у віртуальну реальність.

Культурологічна обумовленість використання топонімів та власних назв у фентезійному ігровому світі World of Warcraft полягає у тому, що вони є складовою частиною лінгвокультурного коду, який формує ідентичність вигаданих спільнот, передає їхні цінності, світоглядні установки, історичні наративи та соціальні структури. Власні назви у фентезі – це не просто позначення, а смислові конструкції, що забезпечують культурну навігацію, емоційний зв'язок і художню цілісність світу гри. Аналіз і переклад цих назв вимагають комплексного підходу, що поєднує лінгвістичну точність, культурну компетентність і творчу адаптацію, що є фундаментальним для успішної локалізації та сприйняття фентезійних світів у різних мовних і культурних спільнотах.

Перекладацькі трансформації є важливим засобом адаптації власних назв і топонімів у фентезійному жанрі, зокрема у світі World of Warcraft. Аналіз показав, що найефективнішим є поєднання лінгвістичної точності з творчим підходом, що дозволяє зберегти зміст, стиль і культурне наповнення назв. У фентезійному тексті оніми не просто називають об'єкти, а створюють особливий простір, який відображає етнічні та культурні риси рас, фракцій і місць. Кожна назва має глибоке смислове навантаження і допомагає гравцеві краще сприймати вигаданий світ. Застосування різних типів трансформацій -

лексико-семантичних (наприклад, конкретизація, генералізація, модуляція), граматичних, міжрівневих і прагматичних – дає змогу адаптувати назви до мови й культури цільової аудиторії, не втрачаючи при цьому жанрової єдності та емоційної виразності.

У фентезійному контексті перекладу основними способами передачі власних назв є транскрипція, транслітерація, калькування, напівкалька, створення неологізмів, функціональна заміна та описовий переклад. Вибір конкретної стратегії залежить від семантики назви, її стилістичних особливостей і культурного контексту. Важливим чинником також виступає прагматична адаптація, яка враховує очікування цільової аудиторії та особливості мовного простору перекладу. У фентезійному жанрі назви мають не лише інформативне навантаження, а й виконують естетичну й емоційну функцію, що вимагає особливої чутливості до символіки, алюзій і словесної гри, закладених у вихідному матеріалі.

У процесі перекладу фентезійних онімів часто застосовуються комплексні трансформації, які є комбінацією кількох прийомів одночасно. Це дозволяє зберегти жанрову єдність, ритміку та образність назв, що важливо для підтримання цілісності вигаданого світу. У World of Warcraft система власних назв виконує роль культурної навігації, допомагаючи гравцям орієнтуватися у складній структурі світу, розуміти культурні, расові та ідеологічні особливості різних локацій і персонажів.

Аналізуючи порівняльний аспект, було виявлено, що ономастика у World of Warcraft має мультикультурний і штучний характер, поєднуючи елементи різних реальних мовних традицій (германських, кельтських, африканських тощо), що відрізняє її від глибокої лінгвістичної реконструкції Толкіна чи соціально-історичного підходу Джорджа Мартіна. Такий підхід забезпечує швидке впізнавання назв та емоційне сприйняття гравцями.

У перекладі фентезійних текстів постає дилема між стратегіями одомашнення та очуження: перша забезпечує культурну близькість і зрозумілість для цільової аудиторії, друга – зберігає автентичність і

чужорідність вигаданого світу. У практиці перекладу World of Warcraft перекладачі часто комбінують ці підходи, аби досягти балансу між доступністю й збереженням оригінального колориту. У цьому контексті перекладацькі трансформації постають не як технічні операції, а як складний лінгвокультурний процес, що поєднує адаптацію, інтерпретацію й творче переосмислення. Вони дозволяють не лише точно передавати зміст, а й зберігати стилістичну, емоційну та культурну єдність тексту - необхідну умову повноцінного занурення у фентезійний світ гри.

У процесі аналізу перекладацьких трансформацій власних імен і топонімів у фентезійному світі World of Warcraft було проведено комплексне лексико-семантичне дослідження, що дозволило виявити характерні особливості та стратегії перекладу, адаптовані до мовної й культурної специфіки кожної раси. Переклад у цьому жанрі вимагає поєднання лінгвістичної точності з творчою адаптацією, що забезпечує жанрову цілісність, передачу культурного коду та прагматичну ефективність.

Проведений аналіз засвідчив, що успішна локалізація потребує не лише мовної компетентності, а й глибокого розуміння жанрових, культурних і ономастичних особливостей першоджерела. Для адаптації власних назв у World of Warcraft застосовуються різноманітні стратегії: транскрипція, транслітерація, калькування, одомашнення й очуження. Вибір конкретного підходу залежить від функціонального призначення назви, її семантики та прагматичних цілей - чи то збереження атмосфери вигаданого світу, чи то максимальна зрозумілість для україномовної аудиторії.

Статистичний аналіз корпусу, що охоплював понад 300 одиниць (165 власних імен і 140 топонімів), виявив характерні тенденції використання перекладацьких засобів для різних рас у грі World of Warcraft. Для орків найпоширенішим є поєднання транскрипції 70 % з калькою і транслітерацією 25 % та мінімальною адаптацією 5 %, що дозволяє зберегти етнокультурний колорит. Людські імена переважно передаються транскрипцією 80 %, рідше калькою або транслітерацією 15 %, а в окремих випадках - адаптацією 3 % чи

частковим одомашненням 2 %. У назвах ельфів домінує адаптація 70 % як засіб передачі їхньої міфопоетичної семантики, поряд з транскрипцією 20 %, калькою 5 % й одомашненням 5 %. Для гномів і гоблінів характерна висока частка одомашнення 55 % і адаптації 25 % із залученням креативних неологізмів, тоді як калька становить 15 %, а транскрипція лише 5 %. Дворфи вирізняються рівномірнішим розподілом: калька - 40 %, адаптація - 30 %, транскрипція - 20 %, одомашнення - 10 %, що передає їхню фонетичну масивність. Імена пандаренів базуються переважно на транскрипції 72 % за принципами пінїнь, з частковою адаптацією 13 %, калькою 10 % та одомашненням 5 %. У системі імен драконів переважає калька 60 %, далі - транскрипція 24 %, адаптація 11 % і одомашнення 5 %, що дозволяє зберегти символізм та структурованість назв. Нарешті, тролі здебільшого передаються через транскрипцію 79 %, що забезпечує ефект очуження, при мінімальному застосуванні адаптації 10 %, одомашнення 6 % і кальки 5 %. Отримані результати свідчать про диференційований підхід до перекладу, зумовлений як етнокультурною специфікою рас, так і жанровими вимогами фентезійного дискурсу.

Серед основних стратегій передачі власних імен і топонімів у World of Warcraft домінують транскрипція та транслітерація, які зберігають індивідуальне звучання назв і підкреслюють чужорідність культури. Калькування й адаптація використовуються для відтворення семантики й культурних кодів, особливо в іменах з описовими або символічними компонентами. Одомашнення ж сприяє емоційному наближенню до читача й актуалізується при передачі важливих персонажів або локацій. У більшості випадків застосовується комбінований підхід: транскрипція - для збереження фонетичної основи, а калькування чи адаптація - для семантичних частин. Аналіз також засвідчив, що вибір перекладацької стратегії залежить від расової специфіки: орки й тролі тяжіють до очуження, ельфи, пандарени й дракони – до гнучкої адаптації з креативними рішеннями, а гноми й гобліни

вимагають неологізмів, які передають технічність і динамічність їхнього культурного коду.

Переклад власних імен та топонімів у фентезійному світі World of Warcraft є складним творчим процесом, що вимагає балансу між збереженням автентичності оригіналу та адаптацією до культурних і мовних особливостей цільової аудиторії. Використання лексико-семантичних трансформацій, таких як транскрипція, транслітерація, калькування, одомашнення та очуження, дає змогу зберегти жанрову цілісність, культурний код і прагматичний ефект, що є ключовими для успішної локалізації.

Таким чином, результати дослідження свідчать про те, що ефективний переклад у жанрі фентезі – це не просто технічна задача, а творчий процес культурного посередництва, де перекладач виступає як креативний агент, що враховує міжкультурні відмінності, жанрові особливості та прагне забезпечити еквівалентність комунікативного ефекту. Цей підхід є фундаментальним для розуміння та подальшого розвитку перекладознавства, ономастики та лінгвокультурології, особливо в контексті локалізації складних мультимедійних проєктів.

У цій кваліфікаційній роботі нами було здійснено лінгвокультурологічне дослідження топонімічних одиниць та власних назв у фентезійному світі World of Warcraft, що відкриває перспективи для подальшого поглиблення та розширення аналізу. У майбутньому дослідження може бути доповнене іншими ігровими всесвітами або порівняльним аналізом з реальними ономастичними системами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Андрейко Л. В. Стратегії очуження та одомашнення при перекладі інтертекстуальних одиниць в художньому творі. Філологічні трактати. 2015. Т. 7. № 3. С. 7–13.
2. Федоров А.В. Основи загальної теорії перекладу. К., 1968.
3. Брандіс С. Реальність і міфи. Всесвіт. 1983. № 6.
4. Березович Є.Л. Топонімія у етнолінгвістичному аспекті. Автореф. дис. . докт. філол. наук [Текст], 1998. 39 с.
5. Виноградов В. С. Вступ до перекладознавства (загальні та лексичні питання). URL: <https://studfile.net/preview/879000/page:25/>
6. Єрмоленко С. С. Мовою власних імен: сучасна українська епонімія в інтерлінгвістичному і міжкультурному контексті. Українська мова і європейський лінгвокультурний контекст. 2020. С. 198–233.
7. Кульчицька Т. Топономастика як історичне джерело в науковій концепції Мирона Кордуби. Записки Львівської національної наукової бібліотеки України імені В. Стефаника. 2011. № 3. С. 520–530.
8. Конспект лекцій з дисципліни «Основи перекладознавства» (для здобувачів вищої освіти I курсу денної та заочної форм навчання спеціальності 035 «Філологія» спеціалізації 035.041 «Германські мови та літератури (переклад включно), перша - англійська») [вид. 2-ге] / уклад. А. Ю. Бовт. Київ: Вид-во СНУ ім. В. Даля, 2023. 73 с.
9. Лабінська Г. Топоніміка України: навчально-методичний посібник. Львів, 2020. 60 с. URL: <https://geography.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2020/09/Toponimika.pdf>
10. Леонович О. А. Описи англійської ономастики: посібник. Київ: Інтерфакс, 1994.
11. Лучик В. В. Народна і наукова етимологія топонімів України. Магістеріум. Мовознавчі студії. 2013. Вип. 50. С. 50–59.

12. Мазур О. В., Новицька Е. Е. Особливості творення та перекладу власних назв у циклі книг Дж. Мартіна «Пісня льоду й полум'я». Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2018. № 37. Т. 4. С. 179–182.
13. Мурзаев Є. М. Очерки топоніміки. Харків: Мисль, 1974.
14. Ніконов В.А. Вступ до топоніміки [Текст]. К.,1965. 305с.
15. Педан М. Особливості перекладу власних назв в художніх творах. К., 2013.
16. Подольська Н. В. Ономастика. Лінгвістичний енциклопедичний словник / гол. ред. В. М. Ярцева. Київ, 2010. С. 346–347.
17. Ребрій О. В. Сучасні концепції творчості у перекладі: монографія. Харків: Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна, 2012.
18. Рецкер Я. И. Теорія перекладу та перекладацька практика. Одеса: Р. Валент, 2004.
19. Сидоренко Ю. Власні назви в жанрі фентезі та їх переклад. Львівський філологічний часопис. 2023. № 13. С. 174–179.
20. Смолянінова В. А. Аналіз перекладацьких трансформацій при перекладі з української на англійську (на прикладах авторської лексики): кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра за спеціальністю 035 «Філологія». Суми: Сумський державний університет, 2024.
21. Солощенко А. П. Формування та функціонування англомовних неологізмів у ЗМІ: кваліфікаційна робота на здобуття освітнього ступеня магістра за спеціальністю 035 «Філологія». Суми: Сумський державний університет, 2024. 92 с.
22. Стріха М. В. Український художній переклад. Київ: Факт - Наш час, 2006.
23. Суперанська А. В. Теоретичні проблеми ономастики: автореф. дис. д-ра філол. наук. Ленінград, 1974.
24. Таранова Н. Б. До питання про класифікацію топонімів. Наукові записки Тернопільського національного педагогічного університету імені Володимира

- Гнатюка. Серія: Географія. 2015. № 2. С. 15–20. URL: <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/7167/1/Taranova.pdf>
25. Тіліга А. Ю. Відтворення топоніміки як складової фантастичної художньої картини світу в англо-українських перекладах. Філологічні трактати: наук. журнал. Суми: СумДУ. 2012. Т. 4. № 2. С. 114–118.
26. Титаренко А. А. Місце урбанонімів у загальній класифікації онімів. Філологічні студії. Науковий вісник Криворізького державного педагогічного університету. 2013. Вип. 9(2). С. 171–180. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/PhSt_2013_9\(2\)_24](http://nbuv.gov.ua/UJRN/PhSt_2013_9(2)_24)
27. Топоров В. М. З галузі теоретичної топонмастики. Питання мовознавства. 1962. № 6. С. 3–12.
28. Топоров В. Н. К проблеме классификации в топонимии. Исследования по структурной типологии. 1963. С. 226–231.
29. Торчинський М. М. Лексико-семантична структура назв поселень Південно-Західного Поділля. Студії з ономастики та етимології. Київ, 2002. С. 206–215.
30. Щетінін Л. М. Імена і назви. К., 1968.
31. Швець А. Предметно-номінативна класифікація онімів та місце в ній фольклорних онімів. Сучасні тенденції розвитку мов. 2015. С. 227–234.
32. Abdolmaleki, Saleh. Proper names in translation: An explanatory attempt. The social sciences. vol. 7.6. 2012. pp. 832–837.
33. Davies E. A goblin or a dirty nose? The treatment of culture-specific references in translations of the Harry Potter books. The Translator. vol. 9.1. 2003. pp. 65–100.
34. Gerhards J. The Name Game: Cultural Modernization and First Names. New Brunswick, NJ: Transaction Publishers, 2005. 157 p.
35. Waliński J. T. Translation Procedures. Łódź, 2015. URL: https://www.researchgate.net/publication/282504599_Translation_Procedures

36. Zarei Rouhollah, Norouzi Somayeh. Proper nouns in translation: Should they be translated? International journal of applied linguistics and English literature. vol. 6. 2014. pp. 152–161.
37. Blizzard Entertainment. World of Warcraft: The War Within [Електронний ресурс], версія 11.2. Irvine, CA: Blizzard Entertainment, 2025. URL: <https://worldofwarcraft.blizzard.com/>
38. Gul'dan [Електронний ресурс]. Wowpedia. URL: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Gul'dan> (дата звернення: 15.06.2025).
39. Warcraft [Електронний ресурс]. Вікіпедія. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/Warcraft> (дата звернення: 15.06.2025).
40. WoWHead [Електронний ресурс]. URL: <https://www.wowhead.com/>
41. WoWHub - українізатор гри World of Warcraft, версія 1.15.9 [Електронний ресурс]. URL: <https://wowhub.com.ua/ukrainizer/>
42. World of Warcraft [Електронний ресурс]. Вікіпедія. URL: https://uk.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft (дата звернення: 15.06.2025).

ДОДАТКИ

ВІДПОВІДНІСТЬ АНГЛОМОВНИХ І УКРАЇНОМОВНИХ
ВЛАСНИХ ІМЕН ТА ТОПОНІМІВ У ГРІ
WORLD OF WARCRAFT

№	Раса	Ім'я (англ.)	Ім'я (укр.)	Топонім (англ.)	Топонім (укр.)
1	Орки	Drog Skullbreaker	Дроґ Череполом	Orgrimmar	Оргріммар
2	Орки	Urtrun Clanbringer	Уртрун Кланотворець	Crossroads	Перехрестя
3	Орки	Herezegor Flametusk	Герезегор Вогняний Бивень	Durotar	Дуротар
4	Орки	Thega Graveblade	Теґа Могильний Клинок	Razor Hill	Лезосхилл
5	Орки	Overlord Geya'rah	Воевода Гея'ра	Thunder Ridge	Громовий Кряж
6	Орки	Deathguard Netharian	Чатовий Смерті Нетаріан	Drygulch Ravine	Сухий Яр
7	Орки	Trak'gen	Трак'ген	Nagrand	Награнд
8	Орки	Shang'gok	Шанг'гок	Draenor	Дренор
9	Орки	Goram	Горам	Shadowmoon Valley	Долина Тіністого Місяця
10	Орки	Jamus'vaz	Джамус'Ваз	Frostfire Ridge	Хребет Морозного Вогню
11	Орки	Rugok	Ругок	Warspear	Бойовий Спис
12	Орки	Innkeeper Gryshka	Корчмар Грішка	Hellfire Citadel	Цитадель Пекельного Вогню
13	Орки	Grunt Nolo	Вояка Ноло	Grimrail Depot	Депо похмурих колій
14	Орки	Barra The Quick	Барра Швидкий	Blackrock Foundry	Ливарня Чорної Гори
15	Орки	Ukos Bloodwhisper	Укос Кривавий Шепіт	The Mor'Shan Rampart	Вал Мор'Шан
16	Орки			Splintertree Post	Застава Розколотого Дерева
17	Орки			Hellscream's Watch	Патруль Пеклокрику
18	Орки			Zoram'Gar	Зорам'Гар
19	Орки			Thrallmar	Траллмар
20	Люди	Nathanos Blightcaller	Натанос Отруювач	Stormwind	Штормовий
21	Люди	Sneaky Pete	Підступний Піт	Elwynn Forest	Елвінський Ліс
22	Люди	High Exarch Turalyon	Верховний Екзарх Тураліон	Goldshire	Златохрестя
23	Люди	High Sorcerer Andromath	Верховний Чаклун Андромат	Westbrook Garrison	Гарнізон Заходоводдя
24	Люди	Bobby Carlisle	Боббі Карлайл	Moonbrook	Мунбрук
25	Люди	Caledhring	Калдерінґ	Boralus	Боралус
26	Люди	Conflago	Конфлаго	Tiragarde Sound	Тірагардська Протока

27	Люди	Noah Scribeson	Ной Писарин	Stormsong Valley	Долина Штормоспіву
28	Люди	Gregory Arduis	Ґрегорі Ардус	Duskwood	Смерколісся
29	Люди	Audrey Burnhep	Одрі Бернґеп	Darkshire	Темнолісся
30	Люди	Kaellin Tarvane	Келлін Тарван	Raven Hill	Воронячий Пагорб
31	Люди	Lucas Severing	Лукас Северінґ	Redridge Mountains	Багрянокряжові Гори
32	Люди	Anduin Wrynn	Андуїн Рінн	Lakeshire	Приозерний Край
33	Люди	Varian Wrynn	Варіан Рінн	Freehold	Вільна гавань
34	Люди	Captain Lancy Revshon	Капітан Ленсі Ревшон	Mistport	Містпорт
35	Люди	Dungar Longdrink	Дунґар Довгопій	Drustvar	Друствар
36	Люди	Alyn Black	Алін Чорний	Waycrest Manor	Масток Уейкрестів
37	Люди	Melris Malagan	Мелріс Малаган	Brennadam	Бреннадам
38	Люди	Genn Greymane	Генн Сіроґрив	Dalaran	Даларан
39	Люди	Sally Whitemane	Саллі Вайтмейн	Stratholme	Стратгольм
40	Люди	Ol' Emma	Старенька Емма	Andorhal	Андорал
41	Люди	Aerith Primrose	Еріс Первоцвіт		
42	Люди	Kerta the Bold	Керта Зухвала		
43	Люди	"Red" Jack Findle	"Червоний" Джек Фіндл		
44	Люди	Wanda Chanter	Жезла Чарна		
45	Ельфи	Mordent Evenshade	Мордент Вечірня Тінь	Amirdrassil	Амірдассіль
46	Ельфи	Lilian Brightmoon	Ліліан Ясномісяць	Grove of the Ancients	Діброва Древніх
47	Ельфи	Malfurion Stormrage	Малфуріон Лють бурі	Lor'Danel	Лор'Данель
48	Ельфи	Tyrande Whisperwind	Тіранда Шепіт Вітру	Felwood	Сквернолісся
49	Ельфи	Shandris Feathermoon	Шандріс Пір'емісяць	Bashal'Aran	Башал'Аран
50	Ельфи	Sylendra Gladesong	Силендра Пісня Галявини	Moonglade	Місячна Галявина
51	Ельфи	Broll Bearmantle	Брол Ведмежа Мантія	Astranaar	Астранаар
52	Ельфи	Archdruid Lilliandra	Верховня Друїдка Лілліандра	The Shrine of Aessina	Святилище Ассіни
53	Ельфи	Saelienne	Салієн	Bel'Amet	Бел'Амет
54	Ельфи	Alleria Windrunner	Аллерія Вітроґін	Ashenvale	Ясенеділ
55	Ельфи	Elsharin	Ельшарін	Silvermoon	Срібномісяць
56	Ельфи	Elrodan	Ельродан	Eversong Woods	Ліс Вічноспіву
57	Ельфи	Lor'Themar Theron	Лор'темар Терон	Sunstrider Isle	Острів Сонячного Блукача
58	Ельфи	Halduron Brightwing	Голдурон Яснокрилий	Isle of Quel'Danas	Острів Кель'Данасу
59	Ельфи	Grand Magister Rommath	Верховний магістр Роммат	Sunsail Anchorage	Причал Сонячних Вітрил
70	Ельфи	Kraes of Eversong	Крес із Вічноспіву	Suncrown Village	Селище Сонячної Корони
71	Ельфи	Noraelath	Норелат	Tranquillien	Мироліон

72	Ельфи	Marsilla Dawnstar	Марсілла Світанкова Зоря	Quel'Lithien Lodge	Притулок Кель'Літієн
73	Ельфи	Terric Brightwind	Террік Світлий Вітер		
74	Ельфи	Melaya Tassier	Мелая Тассєр		
75	Ельфи	Quel'Thas Sunstrider	Кель'тас Сонячний Блукач		
76	Ельфи	Sathren Azuredawn	Сатрен Лазурний Світанок		
77	Троллі	Slidfen	Слизьке Болото	Sen'Jin Village	Селище Сен'Джин
78	Троллі	Gez'li	Гез'лі	Echo Isles	Острова Відлуння
79	Троллі	Griftah	Шохрай	Zul'Aman	Зул'Аман
80	Троллі	Vol'Jin	Вол'Джин	Zul'Gurub	Зул'Гуруб
81	Троллі	Zen'Tabra	Зен'Табра	Dazar'Alor	Дазар'Алор
82	Троллі	Vol'Kaal	Вол'Каал	Atal'Dazar	Атал'Дазар
83	Троллі	Zan'Chi	Зан'Чі	Zuldazar	Зулдазар
84	Троллі	Overlord Natorj	Володар Натой	Gurubashi	Гурубаші
85	Троллі	Xan'Tish	Ксан'Тіш	Bambala	Бамбала
86	Троллі	Bwemba	Бвемба	Jaguero Isle	Острів Ягуєро
87	Троллі	Jin'Diza	Джін'Діза	Nazmir	Назмір
88	Троллі	Zul The Prophet	Пророк Зул	Zandalar	Зандалар
89	Троллі	King Rastakhan	Король Растакхан	Ruins of Zul'Mamwe	Руїни Зул'Мамве
90	Троллі	Bownsamdi	Бвонсамді	Jintha'Alor	Джинта'Алор
91	Троллі	Sesebi	Сесебі	Shaol'Watha	Шаоль'Вата
92	Троллі	Zirazi The Star- Gazer	Зіразі Споглядальниця Зірок		
93	Троллі	Jagden Fla	Ягден Фла		
94	Троллі	Shadow-walker Zuru	Тінехід Зуру		
95	Троллі	Unjari Fel tongue	Унжарі Язик Скверни		
96	Троллі	Sijambi	Сіджамбі		
97	Гобліни та Гноми	Gazlowe	Газлоу	Gadgetzan	Гаджетан
98	Гобліни та Гноми	Glutonia	Ненажерія	Booty Bay	Бухта Наживи
99	Гобліни та Гноми	Randall Goldsprocket	Рендалл Златозірка	Ratchet	Кабестан
100	Гобліни та Гноми	Kizi Copperclip	Кізі Мідна Шпилька	Kezan	Кезан
101	Гобліни та Гноми	Linzy Blackbolt	Лінзі Чорногвинт	Everlook	Кругозір
102	Гобліни та Гноми	Lalla Brightweave	Лалла Яснопліт	Undermine	Рудовище
103	Гобліни та Гноми	Sminx Glasseye	Смінкс Шкляноока	Bilgewater Harbor	Гавань Трюмних Вод
104	Гобліни та Гноми	Emeline Fizzlefry	Емелін Іскрожар	Gnomeregan	Гномреган
105	Гобліни та Гноми	Glaciela Rimebang	Гласієла Морозночуб	Incontinental Hotel	Готель “Підконтинен- тальний”
106	Гобліни та Гноми	Didi The Wrench	Діді Викрутка	Gallajio	Галладжіо
107	Гобліни та Гноми	Hobart Grapplehammer	Гобарт Молотохвват	Blackwater Marina	Гавать Чорних Вод
108	Гобліни	Skaggit	Скергіт	Venturewood	Авантюринськ

	та Гноми				
109	Гобліни та Гноми	Shuga Blastcaps	Шуга Шашкобух	Slam Central Station	Станція Ударна Центральна
110	Гобліни та Гноми	Quizla Blastcaps	Квізла Підривайло		
111	Гобліни та Гноми	Marin Noggenfogger	Марін Дурмантуман		
112	Гобліни та Гноми	Capps Carlin	Кеппс Карлін		
113	Гобліни та Гноми	Tinza Silvermug	Тінза Срібнокухоль		
114	Гобліни та Гноми	Revi Ramrod	Реві Шомпол		
115	Гобліни та Гноми	Blax Bottlerocket	Блакс Пляшколіт		
116	Гобліни та Гноми	Stoki Wonderwand	Стокі Дивопаличка		
117	Гобліни та Гноми	Shakey Flatlap	Здригач Причипайло		
118	Дворфи	Thermalseer Arhdas	Термовидець Аргдас	Dun Morogh	Дун Морог
119	Дворфи	Borgos	Боргос	Kharanos	Харанос
120	Дворфи	Jessamin Spitz	Джессамін Шпіц	Ironforge	Стальгорн
121	Дворфи	Toht Twofingers	Тот Два Пальці	New Tinkertown	Новий Штукарів
122	Дворфи	Brann Bronzebeard	Бранн Бронзобородий	Loch-Modan	Лох-Модан
123	Дворфи	Dagran Thaurissan II	Дагран Тауріссан II	Dun Algaz	Дун Альгаз
124	Дворфи	Agmera	Агмера	Anvilmar	Ковадлобрак
125	Дворфи	Falstad Wild Hammer	Фалстад Дикий Молот	Thelsamar	Телзамар
126	Дворфи	Ragnar Thunderbrew	Рагнар Громовар	Aerie Peak	Вершина Ері
127	Дворфи	Wilder Seabraid	Вайлдер Морська Коса	Blackrock Mountain	Чорна Гора
128	Дворфи	Kholmar Sunrunner	Холмар Сонцехід	Dornogal	Дорногал
129	Дворфи	Deirdre Flemmin	Дейдрє Флеммін	Dhar Oztan	Дар Озтан
130	Дворфи	Herald Breccia	Вісниця Бресція	Freywold Village	Селище Плодозем'я
131	Дворфи	Garl Grimgrizzle	Гарл Лихохмур	Golgrin's Reach	Край Голгріна
132	Дворфи	Halga Steelbarrow	Галга Сталевіз	Ironwold	Залізоzem'я
133	Дворфи	Bragund Brightlink	Брагунд Світлов'яз	Cinderbrew Meadery	Медоварня Вуглепива
134	Дворфи	Dagna Flintlock	Дагна Кремінний Запал	Dhar Kazhad	Дар Кажад
135	Дворфи	High Speaker Brinthe	Верховна Мовиця Брінта	Rambleshire	Гуляйкрай
136	Дворфи	Thanid Glowergold	Танід Златогляд	Gundargaz	Гундаргаз
137	Дворфи	Darithel The Insightful	Дарітель Проникливий	Khaz-Algar	Каз-Алгар
138	Дворфи	Talvfrida	Талвфріда		
139	Пандарени	Ji Firepaw	Цзі Вогняна Лапа	Townloong Steppes	Танлунські Степи
140	Пандарени	Taran Zhu	Тажань Чжу	Dread Wastes	Моторошні Пустоши
141	Пандарени	June Whiteblossom	Цзюйн Білий Цвіт	Krasarang Wilds	Красаранські Пущі
142	Пандарени	Yao The Collector	Яо Колекціонер	Valley of the Four Winds	Долина Чотирьох Вітрів

143	Пандарени	Brewmaster Lei Kanglei	Бровар Лей Канлей	Vale of Eternal Blossom	Діл Вічного Цвітіння
144	Пандарени	Xiao	Сяо	The Jade Forest	Нефритовий Ліс
145	Пандарени	High Elder Cloudfall	Верховний Старійшина Хмаропад	Kun-Lai Summit	Вершина Кунь-Лай
146	Пандарени	Tanji The Fisher	Рибалка Танцзі	Timeless Isle	Позачасовий Острів
147	Пандарени	Yu'Lon	Юй'Лунь	Mogu'Shan	Могу'Шань
148	Пандарени	Xuen	Сюень	Guo-Lai Halls	Зали Го-Лай
149	Пандарени	Yalla Sagewhisper	Яла Мудрий Шепіт	Paoquan Hollow	Ущелина Паоцюань
150	Пандарени	Niuzao	Нюцзао	Terrace of Endless Spring	Тераса Вічної Весни
151	Пандарени	Chi-Ji	Чі-Цзі	Halfhill	Півгорок
152	Пандарени	Hanchoon Yi	Ханьчунь ї	Tavern in the Mists	Таверна "Серед Туманів"
153	Пандарени	Mei Mei Ironpaw	Мей Мей Залізна Лапа	Temple of the Jade Serpent	Храм Нефритової Змії
154	Пандарени	Hopsmaster Chang	Стрибун Чан	Gao-Ran Battlefront	Передова Гао-Жаня
155	Пандарени	Kora Kang	Кора Кан	Serpent Spine	Зміїний Хребет
156	Пандарени	Clever Ashyo	Розумник Айшо	Shado-Pan Garrison	Гарнізон Шадо-Пань
157	Пандарени	Guard Captain Oakenshield	Капітан Варти Дубощит	Zouchin Province	Провінція Цзоучін
158	Пандарени	Lorewalker Cho	Хранитель Історії Чо	Tu Shen Burial Grounds	Могильник Ту Шеня
159	Пандарени	Taoshi	Таоші	Paw'Don Village	Селище Лапо'Дон
160	Дракони	Azurathel	Лазуратель	Valdrakken	Вальдраккен
161	Дракони	Coridormi	Корідормі	The Waking Shores	Береги Пробудження
162	Дракони	Kalecsgos	Калегос	Thaldraszus	Тальдразус
163	Дракони	Malicia	Маліша	The Azure Span	Зоря Нескінченного
164	Дракони	Corxian	Корксіан	Dawn of the Infinite	Зоря Нескінченного
165	Дракони	Calderax	Кальдеракс	Temporal Conflux	Часове Сплетіння
166	Дракони	Seltherex	Селтерекс	Abberus, The Shadowed Crucible	Аберрій Тінисте Горнило
167	Дракони	Alexstrasza the Life-Binder	Алекстраза Берегиня Життя	Neltharus	Нелтарій
168	Дракони	Rumiaszrasza	Румястраза	Algeth'ar Academy	Академія Алгет'Ар
169	Дракони	Nozdormu	Ноздорму	Skytop Observatory	Небесна Обсерваторія
170	Дракони	Murozond	Дорнозму	Cobalt Assembly	Кобальтова Асамблея
171	Дракони	Stelagosa	Стелагоса	Vakthros	Вактрос
172	Дракони	Sindragosa	Сіндрагоса	The old Weyrn Grounds	Старі землі Вейрнів
173	Дракони	Maligos	Малігос		
174	Дракони	Chronormu	Хронорму		
175	Дракони	Mythressa	Мітресса		
176	Дракони	Antiqdormi	Антикдормі		
177	Дракони	Numeronormi	Цифронормі		
178	Дракони	Aeoreon	Еореон		

SUMMARY

As a result of the research, it can be concluded that the toponyms and proper names of the fantasy world of World of Warcraft form an internally coherent onomastic system that reflects the ethnic, cultural, stylistic, and symbolic diversity of this fictional universe. Similar to real-world onomastic systems, this lexical group is characterized by dynamism: some names emerge alongside new in-game locations, while others undergo transformations and changes in structure, semantics, or phonetics. Particularly notable is the adaptation of names during the translation process, which involves phonetic, graphic, and semantic modifications in accordance with the norms of the target language and cultural context.

The analysis of key concepts and classifications of toponymic units and proper names has shown that onomastics is a complex field that studies how proper names originate, structured, what they mean, and how they function within language and culture. A significant place in onomastics is occupied by toponyms - geographical names that serve not only a naming function but also convey cultural, historical, and mental information. They are part of collective memory, reflecting the ethnic identity and worldview of a particular community.

The concept of onomastic space is essential for understanding how proper names function within a particular language or culture. This space is constantly evolving under the influence of history, society, and culture, which means that the composition and role of proper names also change. Onomastic space encompasses both real and fictional entities, highlighting its broad applicability and flexibility in contemporary language use.

Within the onomastic space, proper names are divided into various types, with toponyms, or names of geographical objects, holding a particularly important place. The toponymic space is a part of the onomastic space that focuses on names associated with specific locations. These names not only indicate a place but also convey cultural, historical, and mental information. They function as linguistic monuments, preserving insights into a people's traditions, history, and worldview.

In academic literature, the classification of toponymic units is represented through various approaches, reflecting the complexity of the phenomenon. The most common among them are the lexico-semantic, morphological and word-formation, historical, linguistic, and combined approaches. Each has its strengths and limitations, and the choice of a particular classification depends on the aims and objectives of the specific study.

The lexico-semantic approach is based on the semantic content of toponyms, grouping them according to associations with natural features, social phenomena, ethnic identity, and other factors. The morphological and word-formation approach focuses on the structural characteristics of names, distinguishing, for example, nominal, adjectival, or compound toponyms. The historical classification allows for the examination of toponyms over time, allowing researchers to trace their evolution and connection to historical events.

Toponyms are not formed randomly but are closely connected to the culture, history, and social structure of a people. They reflect mental and religious beliefs, attitudes toward nature and society, and therefore serve as an important source for interdisciplinary studies in linguistics, ethnology, geography, and history. Toponyms play a particularly significant role in preserving historical memory and ethnic identity, as they often remain the only evidence of extinct languages and cultures.

Their study makes it possible to reconstruct migration routes, settlement boundaries, cultural contacts, and linguistic influences, granting them the status of unique «linguistic monuments». Thus, the concept of toponymic units encompasses a wide range of names with a clear classificatory structure, the dynamics of which are shaped by cultural, historical, and linguistic factors. Together with anthroponymy, toponymy forms an integral part of onomastics as a scientific discipline that combines linguistic, historical, ethnographic, and cultural studies, contributing to a deeper understanding of the linguistic worldview and the identity of peoples.

In the course of investigating the cultural conditioning of the use of toponyms and proper names in the fantasy game world of World of Warcraft, it was established that onomastics, as an interdisciplinary science, is a powerful tool for analyzing linguocultural phenomena in contemporary mass communication, particularly within digital virtual worlds. In this context, proper names, especially toponyms - serve not only a nominative function but also act as carriers of deep cultural, historical, symbolic, and mental information. They shape a multidimensional onomastic space that reflects the worldview and collective memory of both real and fictional communities.

The fantasy world of World of Warcraft is distinguished by a complex cultural and symbolic layer, in which proper names do not merely indicate characters or locations but construct a multidimensional onomastic space. Through the integration of elements from various languages, mythologies, and cultures, these names acquire deep linguocultural significance, expressed through allusions, symbolism, stylistics, and irony. It has been found that onyms in fantasy narratives serve not only as identifiers but also as key components of artistic style, influencing emotional and cognitive perception. The names in Warcraft, created by Chris Metzen, demonstrate a high level of thoughtfulness, with phonetics and morphemic structure reflecting the ethnic, social, and psychological characteristics of both characters and locations.

Within the framework of this study, particular attention is given to the Ukrainian localization of the game, especially through the unofficial project WowUkrainizer. Translating proper names in fantasy requires a careful balance between preserving cultural specificity and adapting to the linguistic context of the target audience. Translators employ a variety of strategies such as transcription, transliteration, calque, neologisms, and functional substitutions which help maintain the semantic and stylistic integrity of the game text.

Translation transformations play a key role in adapting toponymic symbols and proper names, ensuring communicative equivalence, genre coherence, and alignment with the cultural expectations of the target audience. The use of lexico-semantic, grammatical, inter-level, and pragmatic transformations allows for the

preservation not only of the literal meaning of names but also of their emotional, symbolic, and cultural context, which is especially important in fantasy discourse. In this context, the onomastic space of World of Warcraft emerges as a cohesive linguocultural system, where proper names not only designate space but also construct the mythological, historical, and cultural framework of the fictional world, contributing to the player's deep emotional immersion into the virtual reality.

The cultural conditioning of the use of toponyms and proper names in the fantasy game world of World of Warcraft lies in the fact that they are an integral part of the linguocultural code that shapes the identity of fictional communities, conveys their values, worldview, historical narratives, and social structures. In fantasy, proper names are not merely indicators but semantic constructs that provide cultural navigation, emotional connection, and artistic coherence within the game world. The analysis and translation of these names require a comprehensive approach that combines linguistic precision, cultural competence, and creative adaptation which is an essential foundation for the successful localization and perception of fantasy worlds across different linguistic and cultural communities.

Translation transformations are a crucial tool for adapting proper names and toponyms in the fantasy genre, particularly in the world of World of Warcraft. The analysis has shown that the most effective approach combines linguistic accuracy with creative adaptation, allowing the preservation of the meaning, style, and cultural richness of the names. In fantasy texts, onyms do not merely name objects - they create a unique space that reflects the ethnic and cultural traits of races, factions, and locations. Each name carries deep semantic weight and helps the player better perceive the fictional world. The use of various types of transformations such as lexico-semantic (concretization, generalization, modulation), grammatical, inter-level, and pragmatic, makes it possible to adapt names to the language and culture of the target audience without losing genre consistency or emotional expressiveness.

In the context of translation the fantasy genre, the primary methods for rendering proper names include transcription, transliteration, calque, semi-calque, the creation of neologisms, functional substitution, and descriptive translation. The

choice of a specific strategy depends on the name's semantics, stylistic features, and cultural context. Pragmatic adaptation is also an important factor, as it takes into account the expectations of the target audience and the characteristics of the target language environment. In the fantasy genre, names carry not only informational content but also fulfill aesthetic and emotional functions, requiring particular sensitivity to the symbolism, allusions, and wordplay embedded in the source material.

In the process of translating fantasy onyms, it is common to apply compound strategies such as blending several techniques in a single instance. This approach helps maintain genre coherence, as well as the rhythm and vividness of the names, both of which are crucial for preserving the integrity of an imaginary universe. In *World of Warcraft*, the naming system functions as a form of cultural mapping, guiding players through the intricately structured world and shedding light on the cultural, ethnic, and ideological dimensions of various locations and characters.

A comparative analysis reveals that the onomastic system in *World of Warcraft* is multicultural and artificially constructed, incorporating elements from various real-world linguistic traditions such as Germanic, Celtic, and African. This distinguishes it from J.R.R. Tolkien's deep linguistic reconstruction or George R.R. Martin's socio-historical naming strategy. The use of such a hybrid approach enhances name recognizability and fosters immediate emotional engagement among players.

In translating fantasy texts, a key dilemma arises between the strategies of domestication and foreignization. The former promotes cultural familiarity and ease of understanding for the target audience, while the latter preserves the authenticity and «foreignness» of the fictional world. In the practice of translating *World of Warcraft*, translators often blend both strategies to strike a balance between accessibility and the retention of the original's distinctive flavor. In this context, translation transformations should not be viewed merely as technical procedures but as a complex linguocultural process that involves adaptation, interpretation, and creative reimagining. These transformations enable not only accurate meaning

transfer but also the preservation of the stylistic, emotional, and cultural coherence of the text - an essential condition for deep immersion into the fantasy universe of the game.

Through the analysis of translational transformations of proper names and toponyms in the fantasy world of World of Warcraft, a comprehensive lexico-semantic study was conducted, which revealed distinctive features and translation strategies tailored to the linguistic and cultural specificity of each race. Translation in this genre requires a careful balance between linguistic accuracy and creative adaptation. This ensures not only genre consistency but also the effective transmission of cultural codes and pragmatic relevance for the target audience.

The analysis has demonstrated that successful localization requires not only linguistic competence but also a deep understanding of the genre, cultural nuances, and onomastic features of the source material. In adapting proper names for World of Warcraft, various strategies are employed, including transcription, transliteration, calque, domestication, and foreignization. The choice of a specific approach depends on the functional role of the name, its semantics, and pragmatic goal, whether the aim is to preserve the immersive atmosphere of the fictional world or to ensure maximum clarity for a Ukrainian-speaking audience.

A statistical analysis of the corpus, comprising over 300 units (165 proper names and 140 toponyms), revealed distinct trends in the use of translation strategies across different races in World of Warcraft. For orcs, the most common approach is transcription 70%, combined with calque and transliteration 25%, and minimal adaptation 5%, which helps preserve their ethnocultural distinctiveness. Human names are predominantly rendered through transcription 80%, with less frequent use of calque or transliteration 15%, and occasional adaptation 3% or partial domestication 2%. In the case of elf names, adaptation dominates 70% as a means of conveying their mythopoetic semantics, followed by transcription 20%, calque 5%, and domestication 5%. Names for gnomes and goblins are heavily influenced by domestication 55% and adaptation 25%, often involving creative neologisms, while calque accounts for 15% and transcription only 5%. Dwarven names show a

more balanced distribution: calque 40%, adaptation 30%, transcription 20%, and domestication 10%, which reflects their phonetic solidity. Pandaren names are primarily based on transcription 72% using pinyin principles, with partial adaptation 13%, calque 10%, and domestication 5%. The naming system for dragons is led by calque 60%, followed by transcription 24%, adaptation 11%, and domestication 5%, preserving the symbolic and structured nature of these names. Finally, troll names are predominantly translated through transcription 79%, reinforcing a sense of exoticism, with minimal use of adaptation 10%, domestication 6%, and calque 5%. These results indicate a differentiated translation approach shaped by both the ethnocultural features of each race and the genre conventions of fantasy discourse.

Among the primary strategies for rendering proper names and toponyms in World of Warcraft, transcription and transliteration prevail, preserving the unique phonetic character of names and emphasizing the cultural foreignness of the source world. Calque and adaptation are employed to convey semantic meaning and cultural codes, particularly in names with descriptive or symbolic elements. Domestication, on the other hand, fosters emotional proximity for the target audience and is typically used for key characters or iconic locations. In most cases, a hybrid approach is adopted - transcription is used to maintain phonetic integrity, while calque or adaptation addresses the semantic components. The analysis further shows that translation strategy selection is closely linked to racial specificity: orcs and trolls favor foreignization, elves, pandaren, and dragons lean toward flexible adaptation with creative reinterpretation, while gnomes and goblins often require creation of neologisms that reflect the technicality and dynamism of their cultural code.

The translation of proper names and toponyms in the fantasy world of World of Warcraft is a complex and creative process that requires a careful balance between preserving the authenticity of the original and adapting to the cultural and linguistic features of the target audience. The use of lexico-semantic transformations such as transcription, transliteration, calque, domestication, and foreignization helps

maintain genre coherence, convey the cultural code, and achieve pragmatic impact, all of which are essential for successful localization.

Thus, the results of this study demonstrate that effective translation in the fantasy genre is not merely a technical task, but a creative act of cultural mediation. The translator functions as a creative agent, navigating intercultural differences, genre conventions, and striving to achieve communicative equivalence. This approach is fundamental to the understanding and further advancement of translation studies, onomastics, and linguoculturology, particularly in the context of localizing complex multimedia projects.

In this master paper, a linguoculturological study was conducted on toponymic units and proper names in the fantasy world of World of Warcraft, opening up prospects for further in-depth and expanded analysis. Future research may be extended to include other game universes or involve comparative analysis with real-world onomastic systems.