

УДК 811.111'42'373.2'255.4  
DOI: 10.26565/2227-1864-2021-88-10

## Лінгвокультурна семантика антропонімів і топонімів у романі Дж. Мартіна «Гра престолів» та особливості їх перекладу українською мовою

**Марія Павлівна Бобро**

кандидат філологічних наук,  
доцент кафедри загального та прикладного мовознавства,  
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна  
(майдан Свободи, 4, Харків, 61022, Україна);  
e-mail: m.bobro@karazin.ua; <https://orcid.org/0000-0003-4086-4607>

**Людмила Романівна Присяжнюк**

студентка 2 курсу філологічного факультету  
(другий (магістерський) рівень вищої освіти),  
Харківський національний університет імені В. Н. Каразіна  
(майдан Свободи, 4, Харків, 61022, Україна);  
e-mail: prisuazhniuklyudmila@gmail.com

Статтю присвячено аналізу лінгвокультурної специфіки антропонімів і топонімів художнього тексту та їх перекладу українською мовою з урахуванням лінгвокультурного чинника на прикладі роману Дж. Мартіна «Гра престолів». Визначено основні відмінності художніх онімів та реальних онімів, що функціонують в мові. На власні назви в художній літературі впливають такі чинники, як культурний і соціальний коди, історичні відомості, літературний простір, ставлення автора до того чи того явища. Встановлено, що імена героїв часто містять інформацію про статус та місце проживання їхніх власників: для жителів півночі Дж. Мартін бере за основу давньоанглійські, шотландські та валлійські імена, здичавілі отримують імена скандинавські, жителі півдня – варіанти римських, грецьких, арабських імен. Автор часто створює промовисті імена та алюзії до реальних історичних особистостей. Відзначено, що світ, у якому існують герої роману, вирізняється середньовічно-англійським колоритом, тому імена героїв часто нагадують реальні імена цього періоду або є похідними від них. Складні топоніми роману часто містять частини слів, що зустрічаються серед топонімів Великої Британії та несуть в собі певну історичну інформацію. Зроблено висновок про виразну лінгвокультурну специфіку власних назв роману Дж. Мартіна «Гра престолів», що відбивають національно-специфічну культурно та історично зумовлену інформацію. Вибір способу перекладу в кожному конкретному випадку залежить від перекладача, який має брати до уваги в тому числі й лінгвокультурний чинник, оскільки переклад власних назв у художніх творах є набагато складнішим, ніж передача власних назв, що реально існують, та викликає чимало суперечливих думок. У деяких випадках переклад можна назвати більш чи менш вдалим, проте єдиної стратегії відтворення семантично та культурно наповнених авторських власних назв не існує.

**Ключові слова:** художній онім, антропонім, топонім, лінгвокультурний чинник, переклад

**Бобро М. П., Присяжнюк Л. Р. Лингвокультурная семантика антропонимов и топонимов в романе Дж. Мартина «Игра престолов» и особенности их перевода на украинский язык**

Статья посвящена анализу лингвокультурной специфики антропонимов и топонимов художественного текста и их переводу на украинский язык с учетом лингвокультурного фактора на примере романа Дж. Мартина «Игра престолов». Определены основные различия художественных онимов и реальных онимов, функционирующих в языке. На имена собственные в художественной литературе влияют такие факторы, как культурный и социальный коды, исторические сведения, литературное пространство, отношение автора к тому или иному явлению. Установлено, что имена героев часто содержат информацию про статус и место проживания их обладателей: для жителей севера Дж. Мартин берет за основу древнеанглийские, шотландские и валлийские имена, одичалые получают скандинавские имена, жители юга – варианты римских, греческих, арабских имен. Автор часто создает говорящие имена и аллюзии к реальным историческим личностям. Отмечено, что мир, в котором существуют персонажи романа, отличается средневеково-английским колоритом, поэтому имена героев часто напоминают реальные имена этого периода или образованы от них. Сложные антропонимы романа часто содержат части слов, которые встречаются среди топонимов Великобритании и несут в себе определенную историческую информацию. Сделан вывод о выразительной лингвокультурной специфике имен собственных романа Дж. Мартина «Игра престолов», которые отображают национально-специфическую культурно и исторически обусловленную информацию. Выбор способа перевода в каждом конкретном случае зависит от переводчика, который должен принимать во внимание в том числе и лингвокультурный фактор, поскольку перевод имен собственных в художественных произведениях является намного более сложным, чем передача реально существующих имен собственных, и вызывает немало противоречивых оценок. В некоторых случаях перевод можно назвать более или менее удачным, однако единой стратегии воспроизведения семантически и культурно наполненных авторских имен собственных нет.

**Ключевые слова:** художественный оним, антропоним, топоним, лингвокультурный фактор, перевод

**Mariia Bobro, Liudmyla Prysiazhniuk. The linguocultural semantics of the anthroponyms and toponyms in G. Martin's novel *A Game of Thrones* and the peculiarities of their translation into Ukrainian**

The article analyses the linguocultural features of the anthroponyms and toponyms in fiction and their translation into Ukrainian (linguocultural factor taken into account) basing on G. Martin's novel *A Game of Thrones*. The main differences between fiction onyms and real life onyms existing in language are defined. Fiction onyms are influenced by such factors as the cultural and social code,

historical information, fiction space, the author's attitude to this or that phenomenon. It is established that in the analysed novel, the characters' names contain information about the status and place of living of their owners: the names of those who live in the North are based on old English, Scottish and Welsh names, the wildings get Scandinavian ones, those who live in the South get variants of Roman, Greek and Arabic names. The author often makes speaking names and allusions to real historic personalities. It is pointed out that the world in which the characters of the novel exist has a medieval English colouring, so the characters' names often look like real names of that period or are their derivatives. Complex toponyms often contain parts of words that can be found among the toponyms of Great Britain and carry certain historic information. A conclusion is drawn about the expressive linguocultural features of the proper names of the novel by G. Martin *A game of Thrones* which reflect the nationally specific cultural and historic information. Choosing translation means in each case is up to the translator who has to consider the linguocultural factor too, as the translation of fiction onyms is much more difficult than the translation of real proper names. In certain cases, the translation can be called more or less successful but there is no single strategy for rendering authorial proper names that carry semantic and cultural information.

**Key words:** fiction onym, anthroponym, toponym, linguocultural factor, translation

Вивчення специфіки функціонування власних назв у художньому тексті є одним з актуальних напрямів сучасних ономастичних досліджень. «Оніми художнього тексту – це особлива філологічна проблема, оскільки в літературному творі власне ім'я функціонує як важливий та органічний елемент його стилістичної системи, виконуючи активну роль у створенні загальної образності твору» [6, с. 19]. Художні оніми мають певні особливості, що відрізняють їх від онімів реального світу: власні назви в художніх творах виконують не лише номінативну й індивідуалізувальну функції, але й виступають маркерами часу, місцевості, ставлення автора тощо.

Важливим чинником для розуміння й аналізу онімів є їх класифікація. О. Карпенко виділяє дев'ять видів онімів: антропоніми (імена, прізвища, по батькові, матроніми, а також прізвиська людей), топоніми (географічні назви), теоніми (імена богів), ергоніми (назви установ та закладів), зооніми (клички тварин), космоніми (космічні об'єкти), хрононіми (назви історичних відрізків часу), хрематоніми (назви об'єктів матеріальної культури) та ідеоніми (назви об'єктів духовної культури) [4, с. 38]. На нашу думку, антропоніми та топоніми належать до найбільш значущих власних назв художнього тексту, оскільки художня література зазвичай написана для людей та про людей, а отже, важливими виявляються імена героїв та світу, в якому вони існують.

М. Бережна зазначає, що, обираючи власні назви для свого твору, письменник орієнтується на слова, що вже існують в мові. Таким чином антропоніми можуть вказувати на національність героя, його вік або соціальний статус, а топоніми виступати маркерами культури того чи того регіону, вказувати на час та історичні обставини [1, с. 62–66].

Ю. Карпенко виділяє п'ять ознак, що відрізняють оніми в художній літературі від онімів, що існують в мові. Першою ознакою є вторинність: номінативна система художніх творів базується на реальних власних назвах, але є результатом творчості автора. Крім того, автор обирає оніми для свого тексту відповідно до задуму, тоді як в реальному світі вони формуються під впливом історичних процесів. Головною функцією онімів у художніх творах є стилістична, а не ідентифікаційна, як у

реальному житті. Основне завдання вже наявних онімів – виділити об'єкт серед інших, тоді як у художньому тексті назва має привертати увагу, мати красиве звучання або навіть відображати якісь риси об'єкта, який вона називає. Також важливим є той факт, що літературні оніми належать до фактів мовлення та можуть переходити в мову лише у вигляді символу [5, с. 34–39].

На власні назви в художній літературі впливають такі чинники, як культурний і соціальний коди, історичні відомості, літературний простір, ставлення автора до того чи того явища. Часто онімам в художньому тексті притаманна вторинність: автор використовує назви, що вже існують у мові, або якимось видозмінює їх. Такі оніми можуть зазнавати впливу мовної традиції, що існує в мові оригіналу, автор може таким чином створювати атмосферу певних історичних періодів або соціального середовища.

Вигадана реальність роману Дж. Мартіна «Гра престолів», який належить до сучасного епічного фентезі, вирізняється своєю лінгвокультурною специфікою, оскільки виявляє «тісний зв'язок із міфологією, світовою історією взагалі та британською старовиною зокрема» [9, с. 135]. Такі лінгвокультурні особливості виявляються в ономастиконі аналізованого твору. Система власних назв роману Дж. Мартіна вже була об'єктом лінгвістичних досліджень [2; 7; 8; 9; 10; 12], однак лінгвокультурні особливості антропонімів та топонімів роману ще не були об'єктом окремого аналізу. Мета пропонованої статті – визначити та проаналізувати лінгвокультурну специфіку антропонімів і топонімів роману Дж. Мартіна «Гра престолів» та з'ясувати особливості їх перекладу з урахуванням лінгвокультурного чинника.

Дж. Мартін використовує антропоніми для того, щоб зробити світ свого роману більш наповненим та логічним. Імена героїв часто містять інформацію про статус та місце проживання їхніх власників: для жителів півночі Дж. Мартін бере за основу давньоанглійські, шотландські та валлійські імена, здичавілі отримують імена скандинавські, жителі півдня – варіанти римських, грецьких, арабських імен. Наприклад, ім'я *Ygritte* співзвучне популярному скандинавському імені *Ingrid*, в основі якого

лежить теонім *Ing* від імені скандинавського бога родючості Інгни-Фрейра й елемент *fríðr* – кохана або прекрасна. Скандинавський півострів частково є прототипом Півночі, мешканкою якої є ця героїня. На батьківщині *Ygritte* вважають красунею, адже вона має незвичний, рудий, колір волосся [13].

Варто зазначити, що автор часто користується промовистими іменами та створює алюзії до реальних історичних особистостей. Серед таких імен – *Bran Stark*. Його прототипом є Бран Благословенний – бог потойбічного світу, який правив Британією. *Aegon the Conqueror*, що свого часу завоював Сім Королівств, нагадує Вільгельма Завойовника (*William the Conqueror*), який підкорив Британію. *Mad King Aerys II Targaryen* також нагадує історичного діяча – короля Етельреда Безрозсудного, що, як і герой книги, приймав, не прислухаючись до порад оточення, необдумані рішення, які мали погані наслідки для держави. Також прикладом алюзій є роди *The Lannisters* та *The Starks*, назви яких є звуковим обігриванням імені Ланкастерів (*Lancaster*), які ворогували з Йорками (*York*) [10, с. 132].

Світ, у якому існують герої роману, вирізняється середньовічно-англійським колоритом, тому імена героїв часто нагадують реальні імена цього періоду або є похідними від них. Проте існує й чимало винятків. Дж. Мартін поділяє імена героїв свого твору на три групи: імена, що дійсно існують в англійській мові (*Aaron, Jason, Jeyne, Joanna, Margaery, Robert, Robin, Rowena, Samwell*); вигадані імена, створені на основі тих, що реально існують, шляхом зміни їх графічної (*Genna, Jon, Petyr*) або фонетичної (*Catelyn, Cersei, Eddard*) форми; імена, що є цілком авторськими (*Daenerys, Mordane, Pycelle, Rhaegar*) [14].

Роман Дж. Мартіна має складну та розгалужену систему родів, кожен з яких має власне прізвище. Більшість прізвищ в романі є промовистими або несуть в собі екстралінгвістичну інформацію. Система родів Семи Королівств виникла на основі шотландської кланової системи, що існувала з XIV по XVIII століття: вся територія Шотландії в цей період була розділена на сфери впливу численних гірських і рівнинних кланів, у кожного з яких був загальний предок, свої кольори, герб, девіз та ідеологія [13]. Дж. Мартін в більшості випадків дотримується звичної системи найменування героїв – ім'я та прізвище. Проте існують деякі особливості, що стосуються прізвищ. Наприклад, служителі церкви відрікаються від прізвищ та приймають звання Септи або Септона, а незаконнонароджені діти мають особливі прізвища, залежно від місця народження [2, с. 82].

Однією з особливостей антропонімів роману є те, що кожне родове ім'я зумовлене

географічним положенням або тотемною твариною роду. Дж. Мартін наголошує, що короткі, прості та описові прізвища характерні для родів, що беруть початок від Перших Людей – першої відомої раси людей, що заселила Вестерос [14]. На час подій, що описані в книзі, нащадками Перших Людей є жителі Півночі та простору За Стіною, що відбивається в їхніх прізвищах. Наприклад, прізвище *Oakheart* утворилося від прізвища засновника роду – *John the Oak*, що за легендою був високого зросту й міцної статури; прізвище *Redfort* пов'язане з назвою однойменного замку з червоного каменю, який належить представникам цього роду; прізвище *Yronwood* (видозмінене англ. *iron* – залізний, *wood* – ліс) також пов'язане з назвою однойменного замку, поруч з яким знаходяться лісові масиви, багаті на залізо та олово.

Окрім нащадків Перших Людей, вигаданий світ Дж. Мартіна населений нащадками Андалів та Ройнарів. Андали – це людська раса, що захопила частину земель, на яких існували Перші Люди за шість тисяч років до початку описаних у книзі подій. Цей народ найбільш поширений на території Семи Королівств. Дж. Мартін порівнює війну Перших Людей та Андалів з англосаксонським вторгненням в Британію, яку на той час населяли кельти. Англосаксонці, як і Андали, не змогли повністю підкорити Кельтів, але стали доміантною нацією [14]. Прізвища нащадків Андалів мають неочевидну внутрішню форму та зазвичай містять подвоєння: *Lannister, Lydden, Mallister, Mullyndore*.

Ройнари – це народ, що перекочував на територію Семи Королівств з берегів Есосу, вони змішалися з Андалами та Першими Людями. Нащадки цього змішання населяють Дорн. Представниками дорнійців в книзі є рід Мартеллів (*Martell*). В мові роману це прізвище звучить досить екзотично порівняно з прізвищами родів, що походять від Перших Людей або Андалів. Дж. Мартін зазначає, що дорнійці схожі на середземноморські народи – греків, іспанців, італійців, португальців. Також існують Ройнарські роди, що не змішалися з Андалами та Першими Людями, вони живуть в закритих общинах та не мають прізвищ взагалі [14].

Позашлюбні діти не мають права мати батькове або материне прізвище, а лише таке, що свідчить про їхню безрідність. У різних частинах Сімох Королівств дітей, народжених поза шлюбом, нарікають по-різному; їхні назви часто мотивуються назвами місцевостей: *The North* – північ – *Snow*, адже північ – найхолодніша місцевість континенту; *The Vale of Arryn* – схід – *Stone*, тому що на сході переважають гори; *The Riverlands* – центр – *Rivers*, через велику кількість річок та озер; *The Westerlands* – захід – *Hill*, адже захід – доволі

пагориста місцевість; The Iron Islands – захід–*Pyke* за назвою головної твердині островів; The Crownlands – схід – *Waters*, адже східні землі знаходяться на узбережжі материка; The Stormlands – південний схід – *Storm* через часті осінні шторми, що лютують на цих землях; The Reach – південний захід – *Flowers*, через те, що цей регіон є найродючішим в країні та славиться трояндовими полями; Dorne – південь – *Sand*, оскільки це пустельна місцевість.

Розглядаючи топоніми, відзначимо, що назви місцевостей зазвичай тісно пов'язані з історичним та культурним розвитком певного народу. Дж. Мартін широко застосовує авторські топоніми для моделювання вигаданої дійсності. Топоніми в романі можна поділити на прості та складні. Складні топоніми часто містять частини слів, що зустрічаються серед топонімів Великої Британії та несуть в собі певну історичну інформацію, наприклад *-ton*; *-fast*; *-field*; *-pool*; *-ford*; *-bury*; *-ham*; *-worth*; *-ville* та *-burg*. Відомо, що морфеми *-caster*, *-chester*, *-cester* в англійських власних назвах походять від латинського *castra*, що означає «табір» та історично бере початок від римського завоювання Британії. До того ж періоду належить морфема *-coln*, що походить від слова *colonia* (поселення). *Ros-* в назві міста *Rosby* походить з галльської мови та означає «ліс», а *-by* бере початок з давньоскандинавської та означає «село» [17].

В тексті роману також присутні прості топоніми, що утворені за допомогою топонімічної конверсії: *the Gorge*, *the Rock*, *The North*, *the Wall*, *the Reach*. Багато з таких топонімів є метафоричними: *Axe* (назва острова, що за формою нагадує сокиру), *Fingers* (назва групи вузьких півостровів, що нагадують пальці), *Trident* (найменування ріки, що має три притоки). Також в тексті є прості топоніми, що не мають жодного зв'язку з реальністю та є повністю вигаданими: *Ghis*, *Ib*, *Vaith*, *Asshai*, *Myr*.

Оскільки оніми виконують в художній літературі важливі функції, постає проблема адекватного та еквівалентного їх перекладу. Оніми в мовленні зазвичай транслітерують або транскрибують (за деякими винятками), тож вони не складають серйозної перекладацької проблеми, тоді як оніми в художній літературі потребують більш детального розгляду.

На думку М. Бережної, під час перекладу власних назв необхідно або підібрати відповідник, що вже існує в мові перекладу, або створити новий, якщо його ще немає. Одним із варіантів є перенесення оригінального написання власної назви до перекладу, проте частіше за все специфіка тексту не дозволяє залишити назву в оригінальному написанні, тому часто вживаними є транскрипція та транслітерація [1, с. 64].

Український правопис встановлює чіткі правила транскодування власних назв іншомовного походження. Так, за правилами *L* передається твердим або м'яким *л* – при перекладі звертають увагу на те, який варіант звучатиме більш звично для україномовного читача та є більш милозвучним: *Balon* – *Балон*, *Luwin* – *Лювін*. Літера *j* передається залежно від вимови в мові оригіналу, тобто у словах французького походження як *ж*: *Jérôme* – *Жером*; у словах англійського походження – через *дж*: *James* – *Джеймс*; у словах іспанського походження – через *х*: *Badajoz* – *Бадахос* [11, с. 124–131]. Проте, оскільки оніми в художніх текстах відрізняються від вже наявних тим, що виникають як один з художніх засобів для втілення авторського задуму, а не утворюються завдяки культурному та історичному розвитку того чи того народу, такі оніми можуть бути вирваними з одного контексту та поміщеними в інший. Наприклад, в іспанській мові є ім'я *Jaime*, що читається як [*ˈxajme*] та традиційно транскрибується як *Хайме*. Герой із таким ім'ям є в аналізованому романі Дж. Мартіна, проте в контексті вигаданого художнього світу це ім'я втратило національне забарвлення та вимовляється як [*ˈdʒeimi*] [18], отже переклад *Джейме* є більш прийнятним.

*G* і *h* зазвичай передаються літерою *г*: *Harwin* – *Гарвін*, *Garlan* – *Гарлан*. *F* і *ph* передаються літерою *ф*: *Fossway* – *Фосовей*. Дифтонги *au*, *oi* транслітерують як *ау*, *оу*, *ав*: *Blount* – *Блаунт* [11, с. 124–131]. У номінативній системі роману «Гра престолів» існують авторські імена з дифтонгом *ae*, що за аналогією з латиною може читатися як [*e*]. Дж. Мартін зазначає, що в переважній більшості випадків, за рідкісними винятками, це буквосполучення читається як англійське [*ei*] [18], тобто відповідником є українське [*ей*], тому, *Daenerys* – *Дейнеріс*, *Baelor* – *Бейлор*, *Maekar* – *Мейкар*, *Daeron* – *Дейрон*, *Aerys* – *Ейріс*, *Aemon* – *Еймон*, *Aegon* – *Ейгон*.

Оскільки в творі присутні авторські антропоніми, при перекладі варто покладатися не лише на правила правопису іншомовних власних назв, а й на особливості вимови, які вкладав в ці імена автор. Так літеру *y* за чинними правилами слід читати як [*ai*] у відкритому складі (*Tywin* [*ˈtʰaɪwɪn*], *Tyrell* – [*ˈtʰaɪˌleɪ*]) та як [*i*], якщо за нею йде літера, що позначає голосний звук (*Arya* – [*ˈaːrɪə*]) і в закритому складі (*Catelyn* – [*ˈkætɪn*]) [16]. Проте у вимові автора є винятки. Наприклад, *Tyion* читається як [*ˈtʰiːliən*], з наголосом на першому складі. Щодо імені *Catelyn*, існують різні варіанти читання. Сам Дж. Мартін вимовляє її ім'я то як [*ˈkeɪtɪn*], то як [*ˈkætɪn*]. На пряме запитання щодо правильної вимови цього імені автор відповів, що вимовляють його і так, і так, але він схиляється до варіанту [*ˈkætɪn*], бо рідня

героїні скорочує її до просто *Cat*, тому, на нашу думку, найбільш вдалим є варіант транскрипції цього імені, що пропонує авторка офіційного перекладу Н. Тисовська, – Кетлін [15; 19].

Складнощі під час перекладу виникають, коли необхідно перекласти оніми, що несуть у собі закодовану інформацію, яка є важливою для повного розуміння тексту. Наприклад, прізвище *Crane* (англ. *Журавель*) пов'язане з легендою про те, що жінки з цього роду мають магічну здатність перетворюватися на журавлів [13]. В офіційному перекладі Н. Тисовської це прізвище транскрибовано як Крейн, тоді як в аматорському перекладі В. Бородового прізвище адаптоване до українських реалій – Журав. В першому випадку втрачається внутрішня форма слова, а в другому – перекладач віддаляється від оригінального звучання.

Перекладач має передати внутрішню форму слова, втілюючи її в новому слові мовою перекладу, інакше втрачається важлива частина екстралінгвістичної інформації, яка сприймається читачем оригіналу, але є недоступною для читача перекладу. В тексті роману присутні промовисті прізвища, а також топоніми, що утворені шляхом топонімічної конверсії (*The Vale* – Долина, *The Reach* – Розлоги, *The Crag* – Скеля) або є метафоричними, наприклад назви, що утворились через зовнішню схожість об'єктів на ті чи ті речі (*Fingers* – Пальці, *The Broken Arm* – Зламана рука). Такі семантично наповнені оніми несуть в собі важливу інформацію, яка через транскрибування буде повністю втрачена.

Д. Ермолович пропонує створювати відповідники, спираючись на декілька принципів відповідності – принцип звукової або графічної подібності, принцип адаптації слова до граматичної системи мови перекладу, етимологічної та історичної відповідності мові перекладу та врахування внутрішньої форми слова. Формування відповідників за принципом

звукової подібності відбувається за допомогою методу транскрипції (*Genpa* – *Дженна*), графічної подібності досягають методом транслітерації (*Oberyu* – *Оберин*). Якщо онім потребує адаптації до граматичної системи мови перекладу, застосовують метод морфограматичної модифікації, за якої перекладач вносить деякі зміни до форми слова, наприклад додає закінчення жіночого роду (*Margaery* – *Маргерія*). Для досягнення етимологічної відповідності застосовують метод транспозиції (*Piper* – *Дудар*). Якщо специфіка тексту потребує звернення до історичної традиції, перекладач має застосовувати в якості відповідника традиційне найменування, що вже існує в мові перекладу (*Stone Hedge* – *Стоунгедж*). Якщо онім є семантично наповненим, науковець пропонує вдаватися до методу калькування (*Starfall* – *Зоренад*) [3, с. 115–167].

Отже, можемо зробити висновок про виразну лінгвокультурну специфіку власних назв роману Дж. Мартіна «Гра престолів», що відбивають національно-специфічну культурно та історично зумовлену інформацію. Вибір способу перекладу в кожному конкретному випадку цілком залежить від перекладача, який має брати до уваги в тому числі й лінгвокультурний чинник, оскільки переклад власних назв в художніх творах є набагато складнішим, аніж передача власних назв, що реально існують, та викликає чимало суперечливих думок. У деяких випадках переклад можна назвати більш чи менш вдалим, проте єдиної стратегії відтворення семантично та культурно наповнених авторських власних назв не існує. Перспективи подальших досліджень вбачаємо у порівняльному аналізі використання перекладацьких засобів для передачі власних назв в україномовних перекладах роману, а також в україномовних версіях його кіноадаптації.

## Література

1. Бережна М. В. Тринадцять етапів перекладу власних імен та назв. *Вісник СумДУ. Серія Філологія*. 2007. Том 2. С. 62–66.
2. Борисова О. В. Особливості перекладу власних назв (на матеріалі роману Дж. Мартіна «Гра престолів» та його перекладів українською мовою). *Мовні і концептуальні картини світу*. 2014. Вип. 50. Ч.1. С. 80–85.
3. Ермолович Д. И. Имена собственные на стыке языков и культур. Москва: Р. Валент, 2001. 200 с.
4. Карпенко О. Ю. Проблематика когнітивної ономастики: монографія. Одеса: Астропринт, 2006. 378 с.
5. Карпенко Ю. А. Имя собственное в художественной литературе. *Филологические науки*. 1986. № 4. С. 34–40.
6. Максимюк М. Особливості постмодерністського тексту та їх вплив на онімний простір. *Актуальні питання суспільних наук та історії медицини*. 2016. № 1 (9). С. 19–23. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/apcnim\\_2016\\_1\\_5](http://nbuv.gov.ua/UJRN/apcnim_2016_1_5) (дата звернення: 20.09.2020)
7. Малахова А. А. Лексико-семантичні та структурні особливості топонімів у романі-фентезі Дж. Мартіна «Пісня Льоду й Полум'я: Гра Престолів». *Вісник Студентського наукового товариства ДонНУ імені Василя Стуса*. 2019. Вип. 11. Т. 2. С. 126–130.
8. Савчук Г. Ю. Особливості перекладу топонімів у циклі романів Джорджа Р. Р. Мартіна «Пісня Льоду й Полум'я». *Матеріали науково-практичної конференції «Розвиток філологічної науки в сучасному міжкультурному просторі» (3-4 травня 2019 р., м. Хмельницький)*. Херсон: «Молодий вчений». 2019. С. 86–90.

9. Старостенко Т. М. Тотемні тварини і поетика номінацій у романі Джоржа Р. Р. Мартіна «Гра престолів» за циклом «Пісня льоду і полум'я». *Наукові записки Харківського національного педагогічного університету ім. Г. С. Сковороди. Серія «Літературознавство»*. 2013. Вип. 3 (2). С.135–147.
10. Старостенко Т. М. Феномен імені у романі Дж. Р. Р. Мартіна «Гра Престолів» за циклом «Пісня Льоду і Полум'я». *Наукові записки Харківського національного педагогічного університету ім. Г. С. Сковороди. Серія «Літературознавство»*. 2014. Вип. 2 (78). Ч. II. С. 128–137.
11. Український правопис. 2019. 282 с. URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/05062019-onovl-pravo.pdf> (дата звернення: 20.09.2020).
12. Шлюсар О. Художня топоніміка роману Дж. Мартіна «Гра престолів». *Проблеми і перспективи гуманітарних наук в умовах глобалізації: матеріали I Всеукраїнської наукової конференції (3 грудня 2018 р. м. Тернопіль)*. Тернопіль: ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2018. С. 91–95.
13. A-Game-of-Thrones-Guide URL: <http://7kingdoms.ru/2011/guide-gameof-thrones> (дата звернення: 20.09.2020).
14. An Evening with George R. R. Martin. 2019. URL: <https://youtu.be/lflpY0eEA84> (дата звернення: 20.09.2020).
15. George RR Martin on Coming up with Character Names. 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zfffCzEZwqI> (дата звернення: 20.09.2020).
16. Reading Rules. URL: <https://grammarway.com/ua/reading-rules> (дата звернення: 20.09.2020).
17. The Origin of Place Names URL: <http://www.dailykos.com/story/2014/12/27/1354316/-Origins-of-English-Place-Names> (дата звернення: 20.09.2020).
18. Transcript of Chat with George R. R. Martin on March 18, 1999. URL: <http://web.archive.org/web/20001005212114/eventhorizon.com/sfzine/chats/transcripts/031899.html> (дата звернення: 20.09.2020).
19. Valyrian Names in Game of Thrones. URL: <https://hmtturnbull.com/game-of-thrones/valyrian-names/> (дата звернення: 20.09.2020).

## References

1. Berezhna, M. V. (2007). Trynadsyat etapiv perekladu vlasnykh imen ta nazv. *Visnyk SumDU. Seriiia Filolohiia*, 2, 62–66.
2. Borysova, O. V. (2014). Osoblyvosti perekladu vlasnykh nazv (na materialy romanu Dzh.Martina «Hra prestoliv») ta yoho perekladiv ukrainskoiu movoiu) *Movni i kontseptualni kartyny svitu*, 50, 1, 80–85.
3. Ermolovich, D. I. (2001). Imena sobstvennye na styke iazykov i kultur. Moscow: R. Valent.
4. Karpenko, O. Yu. (2006). Problematyka kohnityvnoi onomastyky: monohrafiia. Odesa: Astroprynt.
5. Karpenko, Yu. A. (1986). Ymia sobstvennoe v khudozhestvennoi lyterature. *Fylolohycheskye nauky*, 4, 34–40.
6. Maksymiuk, M. (2016). Osoblyvosti postmodernistskoho tekstu ta yikh vplyv na onimnyi prostir. *Aktualni pytannia suspilnykh nauk ta istorii medytsyny*, 1 (9), 19–23. URL: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/apcnim\\_2016\\_1\\_5](http://nbuv.gov.ua/UJRN/apcnim_2016_1_5) (data zvernennia: 20.09.2020).
7. Malakhova, A. A. (2019). Leksyko-semantychni ta strukturni osoblyvosti toponimiv u romani-fentezi Dzh.Martina «Pisnia Lodu y Polumia: Hra Prestoliv». *Visnyk Studentskoho naukovo-ho tovarystva DonNU imeni Vasylia Stusa*, 11, 2, 126–130.
8. Savchuk, H. Yu. (2019). Osoblyvosti perekladu toponimiv u tsykli romaniv Dzhordzha R.R. Martina «Pisnia Lodu y Polumia». *Materialy nauko-ho-praktychnoi konferentsii «Rozvytok filolohichnoi nauky v suchasnomu mizhkulturnomu prostori»*. (3-4 travnia 2019 r., m. Khmelnytskyi). Kherson: «Molodyi vchenyi», 86–90.
9. Starostenko, T. M. (2013). Totemni tvaryny i poetyka nominatsii u romanі Dzhordzha R. R. Martina «Hra prestoliv» za tsyklom «Pisnia lodu i polumia». *Naukovi zapysky Kharkivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu im. H.S.Skovorody. Seriiia «Literaturoznavstvo»*, 3 (2), 135–147.
10. Starostenko, T. M. (2014). Fenomen imeni u romanі Dzh. R. R. Martina «Hra Prestoliv» za tsyklom «Pisnia Lodu i Polumia». *Naukovi zapysky Kharkivskoho natsionalnoho pedahohichnoho universytetu im. H. S. Skovorody. Seriiia «Literaturoznavstvo»*, 2 (78), II, 128–137.
11. Ukrainskyi pravopys. (2019). URL: <https://mon.gov.ua/storage/app/media/zagalna%20serednya/05062019-onovl-pravo.pdf> (data zvernennia: 20.09.2020).
12. Shliuser, O. (2018). Khudozhnia toponimika romanu Dzh. Martina «Hra prestoliv». *Problemy i perspektivy humanitarnykh nauk v umovakh hlobalizatsii: materialy I Vseukrainskoi nauko-ho konferentsii (3 hrudnia 2018 r. m. Ternopil)*. Ternopil: TNPU im. V. Hnatiuka, 91–95.
13. A-Game-of-Thrones-Guide URL: <http://7kingdoms.ru/2011/guide-gameof-thrones> (data zvernennia: 20.09.2020).
14. An Evening with George R. R. Martin. 2019. URL: <https://youtu.be/lflpY0eEA84> (data zvernennia: 20.09.2020).
15. George RR Martin on Coming up with Character Names. 2018. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=zfffCzEZwqI> (data zvernennia: 20.09.2020).
16. Reading Rules. URL: <https://grammarway.com/ua/reading-rules> (data zvernennia: 20.09.2020).
17. The Origin of Place Names URL: <http://www.dailykos.com/story/2014/12/27/1354316/-Origins-of-English-Place-Names> (data zvernennia: 20.09.2020).
18. Transcript of Chat with George R. R. Martin on March 18, 1999. URL: <http://web.archive.org/web/20001005212114/eventhorizon.com/sfzine/chats/transcripts/031899.html> (data zvernennia: 20.09.2020).
19. Valyrian Names in Game of Thrones. URL: <https://hmtturnbull.com/game-of-thrones/valyrian-names/> (data zvernennia: 20.09.2020).

**Бобро Мария Павловна**, кандидат филологических наук, доцент кафедры общего и прикладного языкознания, Харьковский национальный университет имени В. Н. Каразина (площадь Свободы 4, Харьков, 61022, Украина); e-mail: m.bobro@karazin.ua; <https://orcid.org/0000-0003-4086-4607>

**Mariia Bobro**, Candidate of Philological Sciences, associate professor of the Department of General and Applied Linguistics, Karazin Kharkiv National University (4 Svobody Square, Kharkiv, 61022, Ukraine); e-mail: m.bobro@karazin.ua; <https://orcid.org/0000-0003-4086-4607>

**Присяжнюк Людмила Романовна**, студентка 2 курса филологического факультета (второй (магистерский) уровень высшего образования), Харьковский национальный университет имени В. Н. Каразина (пл. Свободы, 4, Харьков, 61022, Украина); e-mail: prisuazhniuklyudmila@gmail.com

**Liudmyla Prysiashniuk**, 2-year student of the Faculty of Philology (second (master's) level of higher education), Karazin Kharkiv National University (4 Svobody Square, Kharkiv, 61022, Ukraine); e-mail: prisuazhniuklyudmila@gmail.com