

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**  
**Київський національний лінгвістичний університет**  
**Кафедра східної і слов'янської філології**

Кваліфікаційна робота магістра з польської філології  
на тему:

**НЕОЛОГІЗМИ В СУЧАСНІЙ ПОЛЬСЬКІЙ МОВІ:  
ФУНКЦІЙНО-СТИЛІСТИЧНИЙ АСПЕКТ**

Студента групи Мпол58-22  
факультету східної і слов'янської філології  
денної форми навчання  
Освітньої програми  
Сучасні філологічні студії (польська мова і  
друга іноземна мова): лінгвістика і  
перекладознавство  
Спеціальності 035 Філологія  
Спеціалізації 035.033 Слов'янські мови та  
літератури (переклад включно),  
перша – польська \_\_\_\_\_  
**Слободянюка Кирила Михайловича**  
Науковий керівник:  
докт. філол. наук, доц. **Палатовська О. В.**

Допущена до захисту  
«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2023 року  
Завідувач кафедри

\_\_\_\_\_  
(підпис) \_\_\_\_\_ (ПІБ)

\_\_\_\_\_  
Національна шкала \_\_\_\_\_  
Кількість балів \_\_\_\_\_  
Оцінка ЄКТС \_

\_\_\_\_\_  
**Київ – 2023**

## ЗМІСТ

<b>ВСТУП</b> .....	3
<b>РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ НЕОЛОГІЗМІВ ПОЛЬСЬКОЇ МОВИ</b> .....	7
1.1. Основні поняття неології і проблеми вивчення неологізмів у лінгвістиці.....	7
1.2. Класифікація неологізмів.....	12
1.3 Функційні та стилістичні характеристики неологічної лексики в сучасній польській мові.....	18
1.4 Методи дослідження неологічної лексики у функційно-стилістичному аспекті.....	25
<b>Висновки до першого розділу</b> .....	29
<b>РОЗДІЛ 2. СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНІ ТА ФУНКЦІЙНО-СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНИХ ПОЛЬСЬКИХ НЕОЛОГІЗМІВ</b> .....	33
2.1. Тематичні групи неологічної лексики в сучасному польському молодіжному сленгу.....	33
2.2. Неологічна лексика у мові польського геймера.....	40
2.3. Індивідуально-авторські неологізми в творчості А. Сапковського.....	48
2.3.1. Бестіарій А. Сапковського .....	52
2.3.2. Власні назви у творах А. Сапковського.....	56
<b>Висновки до другого розділу</b> .....	59
<b>ВИСНОВКИ</b> .....	63
<b>РЕЗЮМЕ</b> .....	66
<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ</b> .....	69
<b>СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ</b> .....	79
<b>ДОДАТКИ</b> .....	80

## ВСТУП

Поява нових слів у будь-якій мові є процесом постійним і безупинним: науково-технічний прогрес, поява нових життєвих реалій, зміни в економіці, політиці та суспільному житті тощо вимагають нових слів – неологізмів. Неологічну лексику необхідно не тільки фіксувати, а й описувати, саме тому неологізмам присвячено багато робіт вітчизняних та польських лінгвістів (Б. Ажнюк, С. Бибик, С. Єрмоленко, В. Жайворонок, Є. Карпіловська, Н. Клименко, Л. Лисиченко, Л. Омельченко, В. Русанівський, О. Тараненко, S. Bała, D. Buttler, M. Dziwisz, G. Dziamska-Lenart, S. Gajda, M. Koszarska, K. Ożóg, H. Salich, H. Zgółkowa та багатьох ін.).

Стрімкий розвиток комп'ютерних технологій та інтернету, а також високий рівень залученості молоді до користування цими технологіями зумовили появу комп'ютерних ігор як способу проведення вільного часу. Це, у свою чергу, зумовлює стрімку появу і поширення неологізмів, пов'язаних із комп'ютерними технологіями та відеоіграми. Велика спільнота геймерів у Польщі послуговується неологізмами для спілкування, ці новотвори ще недостатньо описані в сучасній лінгвістичній літературі. Необхідність глибшого дослідження неологічної лексики ігрової індустрії зумовлює **актуальність** теми кваліфікаційної роботи.

**Мета дослідження** – виявити і описати неологічні новотвори сучасної польської мови з урахуванням особливостей їх утворення, визначити основні тематичні групи неологізмів у сучасному польському молодіжному сленгу, зосередитися на індивідуально-авторських неологізмах в творчості А. Сапковського.

Досягнення поставленої мети передбачає розв'язання таких **завдань**:

- проаналізувати наукові теоретичні джерела з обраної теми;
- визначити поняття «неологізм»;
- дослідити джерела виникнення та шляхи поширення неологізмів у мові;

- проаналізувати класифікації неологізмів у сучасній лінгвістиці;
- визначити функційні стилі, в яких вживаються неологізми;
- дослідити функції неологізмів у функційних стилях;
- проаналізувати тематичні групи неологізмів у сучасному молодіжному сленгу польської мови;
- дослідити особливості неологізмів польських геймерів;
- визначити способи творення неологізмів польських геймерів;
- дослідити індивідуально-авторські неологізми у творах Анджея Сапковського;
- визначити функції та способи творення індивідуально-авторських неологізмів у творах Анджея Сапковського.

**Об'єкт дослідження** – неологічна лексика сучасної польської мови різних тематичних груп.

**Предмет дослідження** – структурно-семантичні та функційно-стилістичні особливості лексичних новотворів польських геймерів та індивідуально-авторські неологізми А. Сапковського.

**Матеріалом дослідження** слугували близько 200 неологічних лексичних одиниць, вибраних методом суцільної вибірки з онлайн-словників неологізмів, геймерських чатів, художніх творів А. Сапковського («Ostatnie życzenie», «Miecz przeznaczenia», «Krew elfów», «Czas pogardy», «Chrzest ognia», «Wieża Jaskółki», «Pani Jeziora» та «Sezon burz»), а також відеоігор компанії CD Project RED, а саме: «The Witcher», «Witcher 2: Assassins of Kings», «The Witcher 3: Wild Hunt» й доповнення «The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone» та «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine»).

Під час дослідження були використані такі **методи**:

- метод *суцільної вибірки*, за допомогою якого на початковому етапі роботи були відібрані лексичні одиниці для формування корпусу польської

неологічної лексики (мовний матеріал був відібраний із словників, соціальних мереж, художніх текстів, комп'ютерних ігор тощо);

- **описовий метод** для з'ясування диференційних ознак неологічної лексики, її класифікації, вивчення в контекстного оточення, а також аналіз функціонування в усних і писемних жанрових формах сучасного мовлення;
- **структурний метод** для виявлення механізмів творення нових слів, а саме на виокремлення словотвірних морфем і визначення продуктивних у сучасній мові способів словотворення;
- **словотвірний (морфемний) аналіз** для виявлення певних морфем у слові та оцінювання їх участі у творенні неологізму;
- **контекстуально-семантичний метод** для визначення функційної (комунікативно-прагматичної) своєрідності та стилістичних особливостей неологізмів, встановлення лексико-семантичних відхилень їх сполучуваності та особливостей входження в певний контекст;
- **стилістичний метод** для встановлення співвідношення стилістично маркованих мовних одиниць, зокрема неологізмів, до змісту інформації, поданої в тексті;
- **квантитативні методи** (а саме використання кількісних підрахунків) для визначення тенденцій уживання індивідуально-авторських неологізмів в творах Анджея Сапковського, а також визначення продуктивних способів творення нових слів у польській мові.

Крім того, загальнонаукові методи і прийоми **спостереження, зіставлення, узагальнення, аналогії, порівняння, індукції та дедукції** тощо.

**Наукова новизна** роботи полягає у тому, що завдяки дослідженню дістало подальший розвиток вивчення неологізмів польської мови, зокрема тих неологізмів, якими користуються геймери у спілкуванні. Окрім того, було вперше систематизовані індивідуально-авторські неологізми в творах Анджея Сапковського на позначення бестій.

**Практичне значення** дослідження. Отримані в роботі результати можна використовувати у викладанні лексикології, стилістики та практичного курсу польської мови у вищій школі.

**Апробація результатів** дослідження. Результати кваліфікаційної роботи апробовані на Міжнародній науково-практичній відеоконференції “Наративи сучасної України у світовій геополітиці” (Київський національний лінгвістичний університет. Київ, 18–19 травня 2023 р.).

Основні положення роботи висвітлені в публікації:

Слободянюк К. Неологічна лексика у мові польського геймера. *"Ad orbem per linguas. До світу через мови"*. Матеріали Міжнар. наук.-практ. відеоконференції “Наративи сучасної України у світовій геополітиці”. Київ: Вид. центр КНЛУ, с. 293-295.

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, двох розділів з висновками до кожного з них, висновків до всієї роботи, списків використаних джерел, двох додатків та резюме.

## РОЗДІЛ 1

### ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ВИВЧЕННЯ НЕОЛОГІЗМІВ ПОЛЬСЬКОЇ МОВИ

#### 1.1 Основні поняття неології і проблеми вивчення неологізмів у лінгвістиці

Зазвичай велика кількість нових слів (неологізмів) з'являлася у різних мовах у періоди глобальних історичних змін (революцій, війн), поширення мовних контактів представників різних народів, у часи науково-технічних злетів. Але, ймовірно, найбільша кількість неологізмів з'явилася у мовах світу останнім часом – на межі ХХ-ХХІ століть – у період глобалізації світової економіки, появи інтернету і мобільного зв'язку, бурхливому розвитку соціальних мереж. Вивчає неологізми неологія.

Неологія – це відносно нова наука про новітню лексику, яка вивчає виявлення нових слів та значень, аналіз причин їх появи, утворення тощо.

Неологія як розділ мовознавства виокремилася лише у другій половині ХХ століття, цьому сприяла поява великої кількості нових слів та цікавість лінгвістів до їх функціонування у мові. Але сам термін «неологія» з'явився і увійшов у науковий обіг ще на початку ХІХ століття, коли «у 1801 році в Парижі вийшла друком лексикографічна праця Л. Мерсьє «Neologie, ou vocabulaire de mots nouveaux, a renouveler, ou pris dans des acceptions nouvelles» («Неологія, або словник слів нових, слів, що підлягають оновленню, і слів, узятих у нових значеннях»)» (Колоїз, 2009, с. 57).

Неологія як розділ мовознавства зосереджений на таких проблемах, пов'язаних із дослідженням нової лексики:

1) виокремлення корпусу неологізмів певної мови на певному етапі її розвитку;

- 2) аналіз чинників виникнення та чинників засвоєння неологічної лексики;
- 3) вивчення процесів і способів творення неологізмів;
- 4) стилістичне розшарування неологізмів і їх функціонування в різних типах дискурсів;
- 5) складання словників неологічної лексики (виокремлення неографії – неологічної лексикографії, яка займається фіксування в словниках і затвердженням значень нових слів) (Борис, 2015).

Неологічна лексика користується постійною увагою як вітчизняних (див. роботи Б. Ажнюка, С. Бирик, С. Єрмоленко, В. Жайворонка, Є. Карпіловської, Н. Клименко, Л. Лисиченко, Л. Омельченка, В. Русанівського, О. Тараненка та ін), так і західних дослідників (М. Cohen, A. Darmsteter, L. Deroy, V. Gardin, P. Gilbert, L. Guilbert, J. Algeo, R. Baayen, G. Cannon, C. Cutler, W. Lee, J. Simpson та ін.). Дослідженню неологізмів присвячені наукові розвідки багатьох польських учених, серед яких варто назвати праці S. Bała, D. Buttler, M. Dziwiesz, G. Dziamska-Lenart, S. Gajda, M. Koszarska, K. Ożóg, H. Salich, H. Zgólkowa та ін. Це можна пояснити тим, що поява нових слів неперинно відбувається у всіх мовах світу, тому їх виокремлення, аналіз і опис, а також складання словників неологічної лексики завжди є актуальними проблемами теоретичних і прикладних лінгвістичних розвідок.

У довідковій та науково-методичній літературі існує дуже велика кількість визначень терміну *неологізм*, в узагальненому вигляді таке визначення можна представити у такий спосіб: неологізм – це будь-яке нове слово, словосполучення або вислів, що з'явилися на певному етапі розвитку мови.

У нашому дослідженні ми розглядаємо неологізми лексичного рівня мови, тому вважаємо за доцільне у розумінні неологічної лексики відштовхуватися від визначення О.А. Стишова, який вважає, що «*неологізми* – це слова, словосполучення, фразеологізми, окремі їхні значення, що з'явилися на певному етапі розвитку мови для позначення нових реалій і понять, периферійних



номінацій, актуалізація яких зумовлена соціальними і територіальними чинниками функціонування літературної мови, а також okazіоналізми (індивідуально-авторські новації), використані одноразово в мовній практиці певного автора, видання, редакції чи в конкретному тексті.» (Стишов, 2003, с.14).

Новизна таких слів під час їх появи у мові усвідомлюється широким загалом носіїв певної мови. При цьому виникнення нових слів відбувається як на ґрунті самої мови, так і шляхом запозичення з інших мов. З часом неологізми можуть бути прийняті суспільством і закріпитися в мовній системі, і навпаки – бути витісненими на периферію лексичної системи мови.

Можливими причинами виникнення неологізмів є:

1) переломні періоди в історії певної мовної спільноти, які мають неабиякий вплив і на мови інших країн. Так, повномасштабна російська агресія в Україні спричинила появу великої кількості неологізмів як в українській, так і в інших мовах світу, зокрема в польській. Наприклад:

*арта / arta* (артилерія),

*бавовна / bawelna*,

*чмобік/ czmobic* (частково мобілізований),

*могілізація / mogilizacja* та ін;

2) потреба називати нові предмети, явища, поняття, технології, дії, які з'являються в суспільстві. Наприклад:

*айфон*,

*айпод*,

*байрактар*,

*байрактарити*,

*кіднепінг*,

*лістинг*,

*смартфон*,

*серфінг*,

*таймишит* та ін;

3) необхідність заміни одних назв іншими, які видаються більш точними, зрозумілими і більше відповідають сучасним потребам суспільства (лексичні неологізми). Так, наприклад, останнім часом відбулося багато лексичних змін в українській мові, яка свого часу була значно русифікована:

*екземпляр – примірник,*

*процент – відсоток,*

*покликання – виноска,*

*сфера – царина,*

*фотографія – світлина;*

4) набуття нових значень у слів, які вже існують у мові (семантичні неологізми). Наприклад:

*акцептувати* (прийняти рахунок, вексель до платежу) – *акцептувати* (перен. схвалювати),

*високочолій* (елітарний);

5) бажання номінувати якість явище більш яскраво, емоційно, образно.

Наприклад:

*сепаратюга,*

*бандеромобіль,*

*наволонтерити,*

*рашизм,*

*чорнобаїти.*

Неологізми поширюються та стають відомими багатьом верствам населення за допомогою різних джерел.

На сьогодні засоби масової інформації є, мабуть, найрозповсюдженішим шляхом поширення неологізмів у мові (Форнальчик, 2012). Найчастіше у ЗМІ з'являються неологізми, пов'язані із суспільно-політичними подіями. (Вакулович, 2022). Наприклад:

*спікеріада,*  
*прем'єріада,*  
*оскароносець,*  
*стейкхолдер* та ін.

Поширення нових інформаційних технологій та залучення до інтернет-спілкування значної кількості мовців приводить до трансформацій мови, що обслуговує ці комунікації, майже на всіх рівнях. (Вакулович, 2022). Наприклад:

*емодзі,*  
*бан,*  
*бот,*  
*хештег* (варіант написання – *гештег*) та ін.

Іншим джерелом поширення неологізмів є сфера розваг, музики та культури загалом (Форнальчик, 2012). Наприклад:

*блокбастер,*  
*буккросинг,*  
*тренч,*  
*стрім*  
*стрімер* та ін.

Неологізми збагачують лексичний склад мови, багато неологічних слів поповнюють активний шар лексики. Тому перед лінгвістами постає важливе завдання фіксації нових слів і закріплення їх значень у відповідних словниках і довідниках. Цим займається неографія (неологічна лексикографія). Лексикографи у лексикографічних розвідках пояснюють семантику нового слова, оцінюють його статус у мові, належність до відповідного функційного стилю, стилістичну маркованість, частотність уживання тощо.

Отже, неологізми є надзвичайно важливими лексичними одиницями, які збагачують словниковий склад мови і свідчать про її невпинну динаміку.

## 1.2. Класифікація неологізмів

Неологізми – нові слова, що з’являються у мові. В лінгвістиці існують різні підходи до їх класифікації та аналізу. Розглянемо деякі з них.

Традиційною класифікацією неологізмів в лінгвістиці є поділ цих слів на *загальномовні* та *індивідуально-авторські (оказіональні, або стилістичні) неологізми* (Стишов, 2015, с. 35).

*Загальномовні неологізми* – це слова, які, з’явившись у мові, швидко набувають поширення серед мовців, входять до активної лексики і втрачають елемент новизни. Наприклад:

*pizzeria, jesieniara, alternatywka, lambdziara* та ін.

*Індивідуально-авторські неологізми* найчастіше виникають в художньому мовленні і мають авторів, такі новотвори, як правило, не переходять до загальноновживаної лексики. Так, наприклад, в творчості відомого польського письменника А. Сапковського вживаються такі новотвори: *alp, poroniec, oszluzg, rokutnik, him* та ін. (докладніше ці новотвори представлені у Додатку Б). Вони, як правило, вживаються в художніх текстах і виконують певну художню і естетичну функції.

Однак в історії різних мов відомі випадки, коли індивідуально-авторська лексика набула статус загальноновживаної і широко використовується у мовленні до теперішнього часу. Так, наприклад, в українську літературну мову увійшли такі авторські новотвори:

- *мрія, майбутнє, невиліковний, безнадійний, стражденний, чарівний* (М. Старицький);
- *чинник, поступовий* (І. Франко);
- *піднесений* (Т. Шевченко);
- *погляд на життя, самосвідомість* (І. Нечуй-Левицький) та ін.

Останнім часом багато новітньої лексики з’являється в мові засобів масової інформації (ЗМІ) і розмовному мовленні. Завдяки сучасним каналам комунікації

деякі з них набувають значного розповсюдження у певній мовній спільноті. Так, наприклад, на сьогодні в українській мові і в інших мовах світу широко розповсюджена неологічна лексика воєнного часу, яка увійшла у мову перш за все завдяки ЗМІ. Наприклад:

*бавовна, джавелінити, задвохсотити, стінгерити, хаймарсити, кіборги, путлер, рашизм* та ін.

Класифікація неологізмів може відбуватися на різних підставах. Так, наприклад, традиційною в лінгвістиці є типологія за *способом утворення*: неологізми поділяються на *лексичні* та *семантичні*.

*Лексичні* неологізми утворюються за продуктивними моделями або запозичуються з інших мов (прикладом можуть слугувати такі запозичення з англійської мови в польську: *copywriting, blog, lifestylowy*).

*Семантичні* неологізми виникають в результаті надання нових значень вже існуючим словам (наприклад, *urlop tacierzyński, wymiata, komórka*).

О.А. Стишов наводить класифікацію неологізмів, підставою для якої є тип новизни того чи того слова:

- семантична новизна, тобто неологічним виступає зміст слова;
- новітньою є матеріальна оболонка неологізму;
- новизна стосується і змісту, і форми лексеми (Стишов, 2015, с. 34).

На цих підставах виділяють такі типи неологізмів (Стишов, 2003, с. 46–52):

1) *власне неологізми* – це утворення, які характеризуються абсолютною новизною як форми, так і змісту. Наприклад: *tozależyzm, zwyklak, lambadziara*.

2) *новоутворення* - це лексеми, «що характеризуються новизною за формою, оскільки звичні морфеми виступають у незвичайних поєднаннях, утворюючи одиниці з абсолютно новими значеннями» (Стишов, 2015, с. 34). Наприклад: *sakówka, tamadzer*.

3) *трансформації* – «одиниці, в яких нова форма поєднується із семантикою, раніше переданою іншими лексичними елементами» (там само,

с. 34). Такі лексеми можна назвати синонімічними новотворами. Наприклад: *wypoczek, lekarstwo*.

4) **семантичні неологізми** – це слова, семантика яких є новою, але передається вона вже відомою у мові словоформою. Тут можна виділити дві групи таких слів:

а) слова, що повністю змінили своє значення: *гривня* – грошова одиниця України з 1996 року;

б) слова, у яких з'являється новий варіант значення при збереженні попередніх значень: *дочка* («дочірнє підприємство»), *гауляйтер* (після російського вторгнення в Україну українські ЗМІ стали називати гауляйтерами тих, хто очолив окуповані населені пункти або регіони нашої країни) та ін.

5) **функційні неологізми** – це «відроджені слова та вирази минулого, деякі з яких зазнали семантичної та стилістичної модифікації» (там само, с. 35). Наприклад: *вікаріат, томос, волонтер, стилос* та ін.

Вивчаючи та аналізуючи існуючі у сучасній лінгвістиці класифікації неологізмів, українська дослідниця О. І. Дзюбіна розподіляє їх за підставами, на яких вони здійснювалися (Дзюбіна, 2018, с. 38). Виокремлені дослідницею типології неологічної лексики узагальнені в Таблиці 1.1.

Таблиця 1.1.

### Класифікації неологічної лексики у сучасній лінгвістиці

Підстави для класифікації	Характеристика неологізму
<b>I. За типом мовної одиниці</b>	1) <b>неолексеми</b> – нові слова, що виникли в результаті запозичень; 2) <b>неофрази</b> – нові стійкі сполучення слів з ідіоматичною семантикою;

	3) <i>неосеми</i> – нові значення старих слів.
<b>II. За ступенем новизни мовної одиниці</b>	1) <i>абсолютні неологізми</i> (сильні) – слова, які раніше були відсутні у мові; 2) <i>відносні неологізми</i> (слабкі) – переважно не нові слова, тобто лексичні одиниці, які колись існували, але які на сучасному етапі вже постають в іншій інтерпретації.
<b>III. За типом згаданої реалії</b>	1) означають <i>нову</i> реальність; 2) <i>стара дійсність</i> ; 3) <i>оновлена</i> реальність; 4) <i>вмираюча дійсність</i> ; 5) <i>неіснуюча</i> (гіпотетична) реальність.
<b>IV. За способом формування</b>	1) <i>запозичені</i> (поділяються на зовнішні та внутрішні позики); 2) <i>словотвірні</i> (утворені за словотвірними моделями); 3) <i>семантичні</i> (нові значення лексичних одиниць).
<b>V. За рівнем соціалізації</b>	1) <i>узуальні неологізми</i> – одиниці, що ввійшли в мовну систему; 2) <i>оказіональні неологізми</i> – одиниці мовлення, серед яких розрізняють: - <i>потенціоналізми</i> – слова, що згодом перетворюються на узувальні неологізми; - <i>індивідуально-авторські неологізми</i> .

<p><b>VI. За типом освоєння</b></p>	<p>1) <i>моментальні входження</i>, що виникають одночасно з появою важливих і актуальних понять і реалій;</p> <p>2) <i>поступові входження</i>, що апробуються в мові через вживання в синонімічних рядах;</p> <p>3) <i>несподівані</i> (випадкові) <i>входження</i> – оказіональні текстові утворення, які після тривалого вживання в результаті соціальної апробації ввійшли до нормативного словника.</p>
-------------------------------------	---

У дослідженнях неологічної лексики поширена також класифікація В. І. Заботкіної, яка виокремлює такі види неологізмів (Заботкіна, 1989, с.19-21):

1. **Фонологічні неологізми** – це унікальні конфігурації, утворені з окремих звуків. Вони мають найвищий ступінь конотації новизни і належать до сильних неологізмів через незвичність форм. Ця група лексики відрізняється від номінативних слів мови своїми семантичними, словотвірними та граматичними ознаками. Їх називають «штучними» або «фіктивними». Вони мають постійний звуковий склад, що відповідає основним закономірностям звукосполучення конкретної мови та мотивованого цим складом значення. До групи фонологічних неологізмів, на думку В. І. Заботкіної, можна віднести нові слова, утворені від вигуків. У польській мові таким прикладом може слугувати слово *ki* (варіант написання – *q*), яке використовується замість привітання (див. Додаток А).

2. **Запозичення**. До запозичень належать **варваризми** – слова, що мають синоніми в мові-реципієнті, та **ксенізми** – слова, що позначають явища та предмети, що існують лише в країні походження і відсутні в мові-реципієнті. Для варваризмів і ксенізмів характерні конфігурації звуків, не властиві мові, яка



запозичує таке слово, воно може бути нетиповим як за морфемним поділом, так і не мати мотивації для запозичення. Наприклад, пряме запозичення з англійської у мові геймерів: *spawnkill* – вбивство опонента, який щойно з'явився у точці відродження (див. Додаток А).

3. **Морфологічні неологізми** – нові лексеми, які створюються за моделями та із тих морфем, що вже існують у мовній системі. Для них характерними є аналогія та типізація. Прикладами морфологічних неологізмів з мови геймерів є *rozgrywka*, *platformówka* (див. Додаток А).

**Лексичні неологізми** (словотвірні й запозичені) – це нові слова, які утворені на основі наявних слів і елементів (складні, похідні, аббревіатурні утворення всіх видів тощо) або запозичені з інших мов. До лексичних неологізмів належать новостворені на матеріалі рідної мови слова чи вирази в повній відповідності з існуючими моделями словотворення мови (рідше запозичені), що позначають нові, раніше невідомі, неіснуючі поняття, предмети в галузі науки, професія, нові професії та ін. Наприклад в польській мові останнім часом з'явилися такі слова: *media społecznościowe*, *lifestylowy*, *bloger*.

Одним один із найпродуктивніших способів творення неологізмів є *словотвір*. При утворенні складного слова лексичні значення обох компонентів зливаються і утворюють нову семантичну одиницю з новим значенням, яке домінує над окремими значеннями основ і характеризується додатковим семантичним компонентом, якого немає в жодній з основ. Наприклад, *miniżłobkoprzedszkole*, *biedahandel*.

Отже, аналіз існуючих у мовознавстві класифікацій показує, що єдиної типології неологізмів в лінгвістиці не існує. Учені, виходячи із власних дослідницьких завдань, фокусують увагу на різних аспектах цієї одиниці лексики – семантиці, походженні, зовнішній формі, типом освоєння тощо. Спочатку кожен неологізм має свого автора і є способом його самовираження. Сам автор новотвору найчастіше залишається невідомим мовній спільноті.

У цьому дослідженні ми наслідуємо думку К. Ю. Ладоні, яка справедливо наголошує: «За час функціонування як неологізм слово може соціалізуватися (бути прийнятим суспільством) і лексикалізуватися (закріпитися в мовній системі). Процес соціалізації, як правило, проходить у два етапи: слово сприймається посередниками (журналістами, письменниками, викладачами, науковцями та ін.), які, використовуючи, доносять його до широкого загалу. Якщо слово сприймається і ним послуговується переважна частина мовців, воно лексикалізується, що відбивається в словниках загальноживаної лексики» (Ладоня, 2021, с. 45-46). У другому розділі роботи будуть розглянуті неологізми польської мови двох типів: 1) такі, що вже пройшли етапи соціалізації та лексикалізації та закріпилися у мові, 2) і такі, що є оказіональними (індивідуально-авторськими) і вживаються в художніх текстах А. Сапковського.

### **1.3. Функційні та стилістичні характеристики неологічної лексики в сучасній польській мові**

Питання неологізмів вже давно є однією з найважливіших проблем стилістичних досліджень. Можна вважати, що неологізми є стилістично та експресивно навантаженими мовними знаками, що виявляють творчий задум автора. Як правило, вони є – як стверджує Т. Скубаланка – «синтезами багатослівних найменувань із виділеною функцією», є інноваційними в контексті кожної конкретної мовної форми, як літературного твору, так і функціонального тексту, публіцистичного тексту чи навіть усної заяви, спрямованої на отримання коментарів одержувача. Неологізми як нові номінативні одиниці мови зазвичай також визначають нове сприйняття дійсності, а у формальному відношенні більшою чи меншою мірою відносяться до словотвірної системи мови (Sokólska, 2011, с. 309-325).

Неологізми є багаточисельною групою лексичних одиниць, які використовуються у різних функційних стилях (науковому, офіційно-діловому,

публіцистичному, розмовному і художньому) і в різних типах текстів, що стосуються різних сфер діяльності людини. Залежно від функційного стилю, в якому використовуються неологізми, вони виконують різні функції.

Найпоширенішою неологічна лексика є в публіцистичному стилі мови.

Публіцистичний стиль, орієнтований на широку аудиторію, присутній насамперед у засобах масової інформації, наприклад, текстах преси, повідомленнях на радіо і телебаченні, а також у науково-популярних творах. Мова журналістики змінилася після того, як періодичні видання перемістилися в Інтернет, особливо в соціальні мережі (Корсіńska, 2005).

Основними ознаками публіцистичного стилю є: новизна, динамізм, актуалізація сучасності, інформативність, суспільно-політична оцінка відповідного матеріалу, документальність, точність, привабливість, експресія, простота й доступність викладу. Ці ознаки надають публіцистичному стилю ознак інших стилів, що зумовлює популярність цього стилю серед різних груп населення. Сфера використання публіцистичного стилю охоплює різні види діяльності: громадсько-політичну, соціально-культурну, виробничу та освітню (Бочарникова, 2021, с. 41-43).

Спосіб подачі інформації в публіцистичному стилі також має свої відмінні риси. Інформація в тексті цього стилю не тільки зображує факти, а й відображає думку автора, думку, настрій, містить коментарі та міркування з приводу проблеми (там само, с. 43).

Мова журналістики дуже різноманітна, тому що вона використовується в багатьох різних жанрах, а тематика та функції окремих текстів можуть дуже сильно відрізнятися. В нарисах, фейлетонах чи репортажах він рясніє стилістичними засобами, в яких нагадує художній стиль. З іншого боку, мова інформаційних текстів – статей, прес-релізів – лаконічна, фактична і точна (Chmiel, 2020, с.49).

П. С. Дудик стверджує, що головною ознакою цього стилю є «інформативність, тобто насиченість сказаного комунікативно доцільним змістом». Автор також зазначає, що «обидві форми публіцистичного стилю (письмовий і усний) мають на меті висвітлення актуальних суспільно-політичних та інших проблем сучасності» (Кухарська, 2020, с. 19-22).

На сьогодні мова сучасних засобів масової інформації (ЗМІ) є головним джерелом поповнення словникового складу мови.

Особливістю публіцистичного стилю є вживання різноманітних шарів лексики: від науково-технічних термінів до розмовних слів і жаргонізмів. Інколи журналіст виходить за межі літературної мови, вживаючи у своєму тексті сленг і просторіччя. У свою чергу це зумовлює появу великої кількості неологізмів – новоутворених термінів чи виразів, які вже стали відомими у щоденному використанні. Так, наприклад, починаючи з 2020 року, тема пандемії коронавірусу стала такою актуальною, що, природно, допомогло створити нову лексику та використовувати її в розмовах, статтях чи соціальних мережах (Брайко, 2022, с. 17-22).

Важливим функціональним значенням неологізмів у сучасних ЗМІ є насамперед те, що вони модернізують мову. Так, наприклад, переважання неологізмів над іншими лексичними одиницями характеризує матеріали ЗМІ, присвячені економічним та соціально-політичним проблемам суспільства. Адже економіка та політика посідають провідне місце в розвитку суспільства, стаючи втіленням людських потреб, тому поява великої кількості неологізмів у їхній сфері не є дивною, враховуючи динамічний характер цих сфер. (Бочарникова, 2021, с. 41-43). Неологізми дозволяють автору видозмінювати свій текст та уникати шаблонів, кліше, мовних штампів тощо.

У такий спосіб неологізм стає виразником суспільних установок, коротко й точно передає зміст тієї чи іншої дійсності. На підтвердження цієї думки дослідниця Л. І. Мацько також запевняє, що публіцистичний стиль має

«служувати вирішенню суспільно-політичних питань, активно впливати на читачів, переконувати їх у справедливості певної ідеї, спонукати до творчої діяльності, пропагувати прогресивні ідеї, тощо» (Кухарська, 2020, с. 19-22).

Отже, неологізми в публіцистичному стилі є структурними компонентами цілого тексту. Завдяки своїй оригінальності та створенню нового лексичного значення вони надають тексту виразності. Неологізми у пресі динамічно розвивають мову і сприймаються більшою читацькою аудиторією. Вони відображають культурний, політичний та економічний розвиток суспільства і мови зокрема. Неологізми привертають до себе увагу за допомогою доречності, ненав'язливості, багатоаспектності (там само, с. 19-22).

Неологізми міцно увійшли також в мову ділової документації і наукове мовлення. У діловій сфері такі слова пов'язані з суспільно-політичною та економічною сферою життя. Це назви установ, нових органів управління, нових професій (*menedżer, diler, grafik, broker*) чи нових виробничих дій та станів. У ділових паперах вживаються усі різновиди неологізмів, особливо часто – аббревіатури (напр. *PAN* від «*Польська академія наук*», *ujot* від *Uniwersytet Jagielloński* та ін.).

У науковому стилі найважливішими є точність, фактичність, емоційна дистанція від змісту, що передається, сувора логічність аргументації. З'являється наукова термінологія, яка часто походить з іноземних мов, тому важливо її чітко визначення і використання суворо відповідно до цього визначення (Statut III Liceum Ogólnokształcącego w Krakowie, Rozdział 5: Uczniowie Liceum).

У наукових текстах до неологізмів, як правило, відноситься запозичена термінологія, яка вживається поряд із питомими термінами слов'янського походження. Наприклад: *przypadek / casus* (відмінок), *mianownik / mianujący / przypadek pierwszy* (називний відмінок), *genitywus / rodowi służący* (родовий відмінок) та ін.

В науковій, офіційно-діловій літературі неологічна лексика виконує в основному номінативну функцію (Денисова, 2017, с. 303-305).

У розмовному стилі вживається багато як загальномовних, так і okazіональних неологізмів. Головними ознаками розмовного стилю є емоційність, синтаксична простота, повтори і фразеологічні сполучення, розмовна лексика, неповні, уривчасті висловлювання. Є також зменшувально-пестливі форми і вульгаризми (Корсіńska, 2005).

У повсякденному житті неологізми створюються з об'єктивної потреби називати нові речі. Вони називають, передають інформацію і водночас збагачують мову (особливо це стосується неологізмів певного середовища, наприклад, учнівські, студентські неологізми). У розмовному мовленні неологізми виникають весь час. Як правило, вони ніде не фіксуються і швидко замінюються іншими. Прикладами таких неологізмів в польській мові є такі слова: *plązing*, *youtuber*, *parawaning*.

Як окремий підвид розмовної мови варто виділити молодіжний сленг. Пласт сленгової молодіжної лексики великою мірою становлять новоутвори (неологізми), які формуються і змінюються разом зі змінами в суспільстві. За свідченням Л. Ставицької, «сучасний молодіжний сленг є ніби посередником між інтержаргоном та мовною практикою народу, розмовно-побутовою мовою широких верств населення, яка послуговувалась і завжди послуговуватиметься здатністю мови до продукування стилістично знижених, іронічних, гротескних лексичних засобів, що в сучасних умовах демократизації стилів спілкування і виявляються адекватними жаргонним і сленговим номінаціям» (Кондратюк, 2005).

Молодіжні новотвори виникають під впливом найрізноманітніших чинників, серед яких особливо виділяються: кримінальний жаргон, інтержаргон, власна інтерпретація серед молоді деяких термінів, зокрема медичних, та інші

(там само). Прикладами неологічної молодіжної лексики є такі одиниці: *koks* – «хліб з борошна», *kopyto* – «пістолет», *śledź* – «ніж/молот».

Художній стиль характеризується широким використанням авторських новотворів, які органічно вплітаються в художній текст і відображають індивідуальне світобачення митця. Така специфіка художнього мовлення зумовлена поліфункціональністю авторських новотворів: слово, створене письменником або поетом, має потужні можливості влучної передачі не лише його світогляду, а й образного відображення особливостей національного світогляду (Пономаренко, 2014). Індивідуально-авторські неологізми утворюються аналогічно загальномовним.

Індивідуально-авторські неологізми, як правило, належать до художнього стилю, але можуть зустрічатися також у близьких до нього жанрів публіцистики. Переважна більшість таких неологізмів залишається лише у вжитку певного митця і характеризує його творчий шлях.

В художньому стилі неологізми – це спосіб самовираження митця, ідеальний спосіб відобразити колорит подій, додати тексту експресивності і стилістичного забарвлення. Поетична функція неологізмів полягає в тому, що «...кожне окреме утворення гарного письменника є цілісний словесний образ із усією гамою змістових і стилістичних відтінків» (Бойчук, 2021, с. 52-59).

Неологізми, які вживають автори у своїх творах, завдяки своїй експресивності та емоційній насиченості використовуються як могутній засіб створення художнього образу.

Авторськими неологізмами можна назвати слова-образи, що створюють мікрообраз усього твору. У результаті вживання okazіональних слів збагачується експресивність висловлювання, відображається авторський погляд на світ. Текстова функція лексичних новотворів полягає в тому, що створення поетичних творів є складним і серйозним процесом, це синтез двох складових: авторського сприйняття навколишнього середовища та продуманого відбору засобів

художнього впливу на читача. Залежно від свого положення в контексті okazіональні неологізми можуть бути ключем до розкриття мікротем; незвичайне, нестандартне позначення мікротеми акцентує на ній увагу не тільки незвичайною побудовою, а й тим, що вона здатна увібрати зміст усього фрагмента (Бойчук, 2021, с. 52-59).

Створюючи нові слова, автор художнього тексту віддає перевагу номінативній, експресивній та стилістичній функціям (там само, с. 58).

У підсумку можна зазначити, що основними функціями неологізмів у текстах, що належать до різних функційних стилів, є такі:

- **номінативна** (неологізми використовують для найменування нових предметів, явищ, понять, ситуацій тощо, збагачуючи у такий спосіб лексику різними стилістичними різновидами, наприклад, новими науково-технічними та спеціальними термінами, а також поетичними неологізмами);
- **мовної економії** (вони забезпечують стислість і зв'язність мовлення); часто цю функцію виконують скорочення чи аббревіатури;
- **експресивна** (неологізми використовуються для опису емоційних станів і суб'єктивних переживань автора; отже, вони є засобом вираження та оцінки світу).

Отже, за функційним критерієм виділяють два типи неологізмів: загальномовні неологізми та стилістичні (індивідуально-авторські, okazіональні) неологізми, що зустрічаються переважно в художніх творах.

Неологізми вживаються у всіх функційних стилях, проте найпоширенішими вони є у художньому, публіцистичному, науковому та розмовному стилях.



#### 1.4. Методи дослідження неологічної лексики у функційно-стилістичному аспекті

Вивчення мовних одиниць у функційно-стилістичному аспекті було неодноразово висвітлено в роботах як вітчизняних, так і польських учених (І. Вихованець, А. Загнітко, В. Капінос, Л. Лисиченко, Т. Dobrzyńska, М. Dziwisz, J. Płoszaj та багато ін.). Такі дослідження, як правило, ґрунтуються на принципі єдності мови і мовлення, розгляді мовних об'єктів у триаді «людина – мова – соціум» (Палатовська, 2020, с. 73). Принципи та методи функційно-стилістичного аналізу мають антропоцентричну спрямованість і націленість вивчення «людини у мові» (Е. Бенвеніст).

Дослідження лексичного рівня мови в функційно-стилістичному аспекті припускає розгляд лексичних одиниць, зокрема неологізмів, в контекстному оточенні з урахуванням усіх складових комунікативної ситуації:

- учасників мовленнєвої події;
- обставин, в яких відбувається комунікація;
- цілей, які наслідують комуніканти.

За такого підходу розглядаються умови вживання неологізмів мовцем або письменником та закономірності функціонування неологічної лексики, що належить до різних функційних стилів. Такий підхід безпосередньо пов'язаний із стилістичною функцією мовного знаку. А. Загнітко у «Сучасному лінгвістичному словнику» визначає стилістичну функцію мовного знаку у такий спосіб:

«1) співвідношення мовного знаку з відповідним стилем, тобто типом взаємодії суб'єктів, унаслідок чого використовують відповідний знак;

2) роль мовного знаку, що сприяє досконалості, доречності, адекватності мовлення та сприймання» (Загнітко, 2020, с. 884).

Саме такий функційно-стилістичний підхід до вивчення неологічної лексики сучасної польської мови прийнятий в цьому дослідженні. Опис і аналіз польських неологізмів в роботі зосереджений на чинниках і шляхах проникнення

нової лексики у мову-реципієнт, особливостях функціювання цих одиниць в різних комунікативних ситуаціях і сферах використання, а також на їх стилістичних характеристиках – виражальних можливостях і емоційно-експресивному забарвленні. Такий аналіз є релевантним лише на матеріалі текстів різних функційних стилів і жанрів, тому що уживаність неологізмів і їх функції у різних стилях неоднакові.

Мета і завдання кваліфікаційної роботи зумовили застосування цілого комплексу методів і прийомів дослідження сучасної польської неологічної лексики, які склали певну методику дослідження мовного матеріалу.

Визначимо спочатку ключові поняття: метод, прийом, методика.

«Метод (*грецьк. methodos, methodikos* – шлях дослідження, спосіб пізнання) у мовознавстві – спосіб або система прийомів, що використовуються у процесі дослідження мови» (Загнітко, 2020, с. 422).

Прийом дослідження розуміємо як частину методу дослідницької діяльності, тому що «кожен метод є сукупністю певної кількості науково-дослідних прийомів, що їх послідовно застосовують до досліджуваного матеріалу» (Кульбабська, Шатілова, 2016, с. 108).

Методику дослідження визначають як систему «правил використання методів, прийомів та способів для проведення будь якого дослідження, у т.ч. й техніку та різноманітні операції з фактичним матеріалом» (Кульбабська, Шатілова, 2016, с. 109).

Методика дослідження неологізмів в сучасній польській мові складалася з п'яти основних етапів:

- 1) вивчення теоретичних праць з теми дослідження і формування методологічного підґрунтя роботи;
- 2) формування корпусу польської неологічної лексики з різних джерел: словників, соціальних мереж, комп'ютерних ігор, художніх текстів;

- 3) з'ясування диференційних ознак неологічної лексики, її інвентаризація та класифікація;
- 4) аналіз мовного матеріалу за допомогою власне лінгвістичних методів і прийомів;
- 5) узагальнення і підбиття підсумків, формулювання висновків і з'ясування перспектив дослідження.

Усі методи і прийоми, що використовувалися в роботі, можна розділити на загальнонаукові, які використовуються багатьма науками, і власне лінгвістичні, тобто специфічні саме для мовознавчих досліджень.

До загальнонаукових методів і прийомів, які використовувалися в роботі, можна віднести такі:

- 1) метод **суцільної вибірки**, за допомогою якого на початковому етапі роботи були відібрані лексичні одиниці для формування корпусу польської неологічної лексики (мовний матеріал був відібраний із словників, соціальних мереж, художніх текстів, комп'ютерних ігор тощо);

- 2) **спостереження**, що охоплює аналіз, фіксацію та виокремлення неологізмів у їх функціюванні у мовленні – сучасних усних і писемних текстах (як, наприклад, сучасні словники неологізмів, усна мова геймерів або художні тексти, написані у стилі фентезі);

- 3) **зіставлення** необхідне для аналізу загальноновживаної нормативної лексики і неологічних інновацій;

- 4) **узагальнення**, що уможливорює аналіз і класифікацію корпусу неологічної лексики, яка була сформована із застосуванням методу суцільної вибірки.

Окрім того, в роботі використані загальнонаукові прийоми **аналогії**, **порівняння**, **індукції** та **дедукції** тощо.

Власне лінгвістичні методи, використані в роботі, містять *описовий, структурний, контекстуально-семантичний* і *стилістичний* методи дослідження неологічної лексики. Розглянемо кожен з них більш детально.

Традиційний для лінгвістичних досліджень *описовий метод* необхідний для з'ясування диференційних ознак неологічної лексики, її інвентаризації та класифікації, пояснення особливостей структурної організації і вивчення в контекстного оточення, а також аналізі функціонування в усних і писемних жанрових формах сучасного мовлення.

*Структурний метод* у вивченні неологічної лексики спрямований на виявлення механізмів творення нових слів, а саме на виокремлення слівотвірних морфем і визначення продуктивних у сучасній мові способів словотворення. У багатьох дослідженнях слівотвір розглядають як систему поповнення лексикону.

*Слівотвірний (морфемний) аналіз*, а саме виявлення певних морфем у слові та оцінювання їх участі у творенні неологізму, сприяє визначенню типів продуктивних моделей словотвору, за допомогою яких з'являється більшість неологізмів в сучасній польській мові.

*Контекстуально-семантичний метод* слугує для визначення функційної (комунікативно-прагматичної) своєрідності та стилістичних особливостей неологізмів, сприяє вияву їх комунікативного потенціалу для використання в різних функційних стилях і жанрових формах, а також мовленнєвих ситуаціях. Вивчення контекстного оточення неологічної лексики необхідне для встановлення лексико-семантичних відхилень їх сполучуваності та особливостей входження в певний контекст.

При цьому *семантичний аналіз* неологічної лексики об'єднує такі напрями роботи: вивчення словникових значень неологізмів, складання і опис тематичних груп неологізмів, актуальних на сучасному етапі розвитку мови, а *контекстуальний аналіз* розглядає їх функціонування в певному контекстному оточенні.

Контекстуально-семантичний аналіз тісно корелює з найпоширенішим і традиційним у мовознавстві *стилістичним методом*, сутність який полягає у встановленні співвідношення стилістично маркованих мовних одиниць, зокрема неологізмів, до змісту інформації, поданої в тексті. Провідним прийомом при цьому виступає зіставлення, тому що найбільшого стилістичного ефекту марковані мовні одиниці досягають лише на тлі стилістично нейтральних. Отже зіставлення стилістично забарвлених лексичних одиниць (неологізмів) із унормованою загальноживаною лексикою є сутністю стилістичного аналізу, використаного в роботі.

Застосування *квантитативних методів* (а саме використання кількісних підрахунків) дозволило визначити тенденції уживання індивідуально-авторських неологізмів в творах Анджея Сапковського, а також визначити продуктивні способи творення нових слів у польській мові. Використання квантитативних методів значно підвищує достовірність отриманих результатів.

Отже, вивчення неологічної лексики польської мови у функційно-стилістичному аспекті повинно здійснюватися в координатах мови, мовця і соціуму, при цьому дослідник має розуміти єдність і зв'язаність форми лексичної одиниці та її семантики, а також закономірності комунікативного процесу. Правильно визначений в науковій роботі комплекс методів, методик і прийомів дослідження забезпечує досягнення мети і виконання поставлених завдань.

### **Висновки до розділу 1**

Під час роботи над першим розділом було проаналізовано наукову літературу та встановлено, що найбільша кількість неологізмів з'явилась у різних мовах світу на межі XX-XXI століть. Вони завдячують своїй появі бурхливому розвитку технологій, глобалізації світової економіки і, не в останню чергу, появі інтернету та соціальних мереж.

Перший параграф присвячений визначенню поняття "неологізм" та дослідженню причин виникнення та шляхів поширення неологізмів. У нашій роботі найбільш доцільним є дефініція О. А. Стишова, який визначає неологізми як слова, словосполучення, фразеологізми, окремі їхні значення, що з'явилися на певному етапі розвитку мови для позначення нових реалій і понять, а також okazіоналізми (індивідуально-авторські новації), використані одноразово в мовній практиці певного автора, видання, редакції чи в конкретному тексті. Вивченням неологізмів займається такий розділ мовознавства як неологія. Ця наука займається аналізом чинників, які впливають на появу та засвоєння нової лексики, вивчає способи творення неологізмів та класифікує їх. Окрім того, неологія досліджує стилістичне розшарування неологізмів та їх функціонування у різних типах дискурсів.

Неологізми виникають через переломні моменти в історії, потребу називати нові явища та технології чи замінювати старі номінації новими, більш точними, а також через набуття вже наявними у мові словами нових значень та необхідність створити більш експресивні номінації. Найбільшого поширення неологізми набувають саме через мову засобів масової інформації, зокрема у висвітленні суспільно-політичних подій. Не менш важливим джерелом поширення неологізмів стало поширення нових інформаційних технологій та залучення до інтернет-спілкування значної кількості мовців.

У другому параграфі були розглянуті класифікації неологізмів, запропоновані науковцями. Традиційно неологізми поділяють на загальномовні та індивідуально-авторські (оказіональні, або стилістичні) неологізми. За способом утворення розрізняють лексичні та семантичні неологізми. Лексичні неологізми утворюються за продуктивними моделями або запозичуються з інших мов, а семантичні неологізми виникають в результаті надання нових значень тим словам, які вже існують у мові.

За типом мовної одиниці виокремлюють неолексеми, неофрази та неосеми. За ступенем новизни є абсолютні та відносні неологізми. З погляду формування неологізми поділяють на запозичені, словотвірні та семантичні. Поділ за рівнем соціалізації відбувається на узуальні та okazіональні неологізми, а за типом освоєння - на моментальні, поступові та несподівані (або випадкові) входження.

У третьому параграфі ми дослідили функційні та стилістичні характеристики неологічної лексики. Неологізми використовуються у різних функційних стилях (науковому, офіційно-діловому, публіцистичному, розмовному і художньому) і в різних типах текстів, що стосуються різних сфер діяльності людини. Неологічна лексика найбільше трапляється саме у публіцистичних текстах. Інформація в тексті цього стилю не тільки зображує факти, а й відображає думку автора, його настрої, містить коментарі та міркування з приводу проблеми. У текстах ЗМІ часто вживається лексика із різноманітних шарів, наприклад, науково-технічні терміни, жаргонізми чи сленг. Переважання неологізмів над іншими лексичними одиницями характеризує матеріали ЗМІ, присвячені економічним та соціально-політичним проблемам суспільства. Окрім того, неологізми вживаються також у науковому та офіційно-діловому стилях, які характеризуються точністю, фактичністю, емоційна дистанцією від змісту, логічністю аргументації.

Розмовний стиль є важливим полем функціонування неологічної лексики. Часто неологізми у розмовному стилі ніде не фіксуються та змінюються іншими. Найбільше неологізмів у розмовному стилі утворюються у молодіжному сленгу, які виникають під впливом найрізноманітніших чинників, серед яких особливо виділяються кримінальний жаргон та власна інтерпретація серед молоді деяких термінів.

Окремо варто відзначити художній стиль, тому що у ньому вживаються переважно індивідуально-авторські неологізми. У художніх творах неологізми використовуються як могутній засіб створення художнього образу. Okazіональні

неологізми можуть бути ключем до розкриття художнього світу письменника, показником його індивідуально-авторського стилю.

У зазначених вище функційних стилях неологізми виконують номінативну та експресивну функції, а також функцію мовної економії.

Четвертий параграф присвячений методам дослідження неологічної лексики. Метод розуміємо як спосіб або систему прийомів, що використовуються у процесі дослідження мови. Прийоми дослідження послідовно застосовують до досліджуваного матеріалу. Методи та прийоми можна поділити на загальнонаукові та лінгвістичні. Серед загальнонаукових методів були використані методи суцільної вибірки, спостереження, зіставлення та узагальнення, а також прийоми аналогії, порівняння, індукції та дедукції. До власне лінгвістичних методів, використаних у роботі належать описовий, структурний, контекстуально-семантичний і стилістичний методи.



## РОЗДІЛ 2

### СТРУКТУРНО-СЕМАНТИЧНІ ТА ФУНКЦІЙНО-СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СУЧАСНИХ ПОЛЬСЬКИХ НЕОЛОГІЗМІВ

#### 2.1 Тематичні групи неологічної лексики в сучасному польському молодіжному сленгу

Значну роль у креації та поширенні неологізмів відіграє молодіжний сленг. Ми вважаємо за необхідне детальніше дослідити неологізми молодіжного сленгу, оскільки мова геймерів – через зацікавленість молоді у комп'ютерних іграх – належить саме до цього широкого пласту лексики.

Насамперед важливо підкреслити, що розвиток інтернет-технологій та зокрема соціальних мереж значною мірою вплинув на створення та поширення неологізмів. Інтернет-користувачі послуговуються неологізмами для різних цілей, щоб наприклад, називати раніше невідоме; задовольнити потребу в експресивності; розсмішити; образити супротивників або виділитися та отримати лайки («вподобання» від інших користувачів) і славу. Неологізми свідчать про мовну креативність користувачів нових медіа. Наприклад, дуже популярне в Інтернеті слово *leming* – «лемінг» – донедавна було відоме лише любителям гризунів, а сьогодні його вживають і журналісти, і політики, щоб описати групу виборців однієї з політичних партій (Leszczyński, 2016).

Так звана «*najmłodsza polszczyzna*» – молодіжна польська, – у 21 столітті стала одним із найбільш впізнаваних і найвпливовіших різновидів розмовної мови. Це стосується як сфери експресивної мовної поведінки (вона сприяє ідентифікації та презентації суб'єктів у певній спільноті або в їхньому природному біопсихічному середовищі), так і культурних наслідків, пов'язаних із загальною практикою мовного «маркування» молодості як стиль життя (Banińska, 2008). Одним із яскравих доказів такого стану речей є популярність

плебісциту «Молодіжне слово року», який організовується з 2015 року. Це опитування стосується лексичних одиниць, які, за задумом організаторів, «є одними з найпопулярніших слів/описів/виразів серед молоді» (Wileczek, 2018).

Незважаючи на неоднорідність обговорюваного явища в соціальному (вікова стратифікація, інституційна приналежність, місце проживання користувачів) і категоріальному (субкультурне розмаїття лексики) молодіжний сленг слід локалізувати ближче до експресивного та відкритого сленгу, ніж до таємного жаргону. Однією з відмінних рис цього різновиду є велика лінгвістична креативність. Можна спостерегти створення нових смислів і оновлення існуючих на основі гумору та спонтанності. Неологізми та неосемантизми відповідають потребам позначення емоцій (риторичний фактор) та престижу та моди (психосоціальний фактор) (Banińska, 2008). Крім того, сленг широко трактується як «розмовний, нетрадиційний та експресивний стиль мови» (Widawski, 2010, с. 11), який надає повідомленням спонтанної сугестивності та забезпечує «найбільшу можливу ефективність мовного впливу» (Kiklewicz, 2006, с. 100).

Молодіжний сленг забезпечує реалізацію одного з парадоксів постмодерної культури – контрмовлення («бути індивідуумом») як прояв незрілої нарцисичної ідентичності («бути в центрі уваги інших») і захист приналежності («бути правим»). Цей мовний код, з одного боку, забезпечує опору для певної спільноти, пов'язаної зі специфічним «формуванням» реальності, з іншого – приховує великий творчий потенціал (Banińska, 2008).

Характерною особливістю молодіжного сленгу є мовна гра. Мовна гра тут означає певний спосіб організації ресурсів з різних рівнів лінгвістичної системи і навіть з різних мов і культурних кодів. Наприклад, нехтування правилами у сфері орфографії та побудови запозичень, у використанні лексичних елементів рідної мови (наприклад, *mejwen* – від англ. *maven* «фахівець», *trajhardować* – від англ. *try hard* «старатися», *czitera* – від англ. *cheater* «обманщик»), нехтування правилами правильності загальної мови (наприклад, *pińcetplusy*, *pure*, *gusta*,

*polka*), створення оригінальних морфологічних структур (наприклад, *PLZ* «будь ласка», *GZ* «вітаємо», *nastoro* «звичайно», *bulwers* «обурення»), використання семантичних і синтаксичних інновацій (наприклад, *mieć stajla* – «мати стиль», *yo tan* – «привіт, друже») (Banieska, 2008).

Сленг сучасного молодого покоління багатий на англіцизми. Це пов'язано з популярністю англійської мови як носій змісту сучасної культури, що проникає із Заходу і поширюється в рамках глобалізації. Немало значення має той факт, що сьогодні більшість молодих людей вивчає англійську мову в школі (Przybylska, 2009).

Ми пропонуємо застосувати у роботі широке розуміння терміну «англіцизм», тобто таке, згідно з яким англіцизм є лексичною одиницею, яка:

- 1) має англійське походження і запозичено безпосередньо з англійської;
- 2) має англійське походження, але запозичено іншою мовою, наприклад, німецькою або французькою;
- 3) не англійського походження, а було запозичене через англійську мову, в яку воно проникло раніше (Witalisz, 2016).

Молодіжний сленг зустрічається переважно в усному спілкуванні, але тепер він все частіше функціонує і в письмовій формі, точніше в інтернет-спілкуванні (наприклад, електронною поштою, в чатах, блогах, інтернет-форумах, тощо). Тому типовим є послаблення форми, особливо графічної, слів, запозичених з англійської мови. Вони з'являються в багатьох орфографічних і морфологічних варіантах, ближчих до оригінального англійського написання або повністю полонізованих фонетично та графічно (Przybylska, 2009). Це відбувається, наприклад, за допомогою польських суфіксів *-ka* та *-ówka* (*mobilka* «мобільний телефон» від *mobilephone*, *karówka* «автомобіль» від *car*).

Цікавим є той факт, що сама молодь створює в Інтернеті аматорські словники молодіжного сленгу, відкриває дискусійні форуми на цю тему.

Кількість сайтів, присвячених молодіжному діалекту, вражає велика (Przybylska, 2009).

Прикладом може слугувати польський онлайн-словник *Vasidas.pl Slang Neologisms Mowa potoczna*, який був створений ще 2003 року, проте він і досі поповнюється неологізмами. Словниковий запас, зібраний на веб-сайті *Vasidas.pl*, є не широко зрозумілою розмовною польською мовою, а її частиною – передусім молодіжним сленгом, хоча важко вказати вікову категорію, до якої належать її користувачі — і водночас безпосередні творці словника. Цей ресурс був створений, щоб полегшити людям розуміння слів, які є частиною розмовної мови зокрема молоді та підлітків. У цьому словнику постійно записуються нові фрази та слова, а адміністратори цього порталу роблять ретельний відбір лексем, відповідно до їх популярності та очікуваної зручності використання (Dyszak, 2018).

Одну із чисельних та різноманітних груп неологізмів у молодіжному сленгу складають експресивні неологізми, які надають оцінку явищам та предметам.

Молодіжний сленг фіксує насамперед те, що відхиляється від нормальності та нормативності. Завдяки цьому переживання, стани, почуття, які є соціально чи, ширше, культурно небажаними, оскільки порушують правила адекватності щодо міри, віку чи обставин, але інтенсивно позначені у внутрішньому світі людини – набувають вираження. І тому вираження емоцій коливається від максимально позитивних до максимально негативних, ігноруючи проміжні стани (Banińska, 2008).

Прикладами прикметників та прислівників, які дозволяють виразити позитивну оцінку, захоплення та вдячність є *best, the best* «найкращий», *cool* «особливо привабливий, гідний захоплення, цікавий», *happy/hepi* «веселий, задоволений», *jezzi/jazzy* «чудово» від англ. *jazzy* «у яскравих кольорах, модний», *flashi* «модний», *lajt* «легкий, приємний», *perfect* «класний, чудовий». Деякі з них

мають досить численні словотворчі родини. Наприклад, іменники *debeściak* «хтось найкращий у чомусь», *debeściara* (жіноча форма з тим же значенням) і прикметник *debeściarski* походять від офографічно зміненого *the best*. Від *cool* утворені прикметники та прислівники із суфіксами *-owo / -owy: coolowy/ kulowy, coolowo/kulowo* та *awy/ -awo coolawy/kulawy, coolawo/kulawo*.

Для позначення негативних емоцій у польському молодіжному сленгу є такі неологізми як *meksyk, kongo, kijowo, żenua, padaka, masakra, masakabra, masakryczny, niehalo, rzeźnia* та ін.

Іншу тематичну групу неологізмів у молодіжному сленгу складають лексеми на позначення та характеристику людей чи певних професій. Неологізми, які не характеризуються додатковою експресією, створюються за допомогою суфіксів *-arz*, напр., *lajciarz, sofciarz* «хтось милий і розслаблений», *-owiec*, наприклад, *grungowiec* – «шанувальник гранж-музики», *metalowiec* – «шанувальник музики стилю метал», *pankowiec* – «фанат панк-музики», *hardcorowiec* – «той, хто любить екстремальні ситуації». Тоді як експресивний, іноді образливий, іноді позитивний тон надає назвам часто вживаний суфікс *-o/* або *-ut, -or*, наприклад *hipol* – «представник хіп-хоп субкультури», *hiviol / hifiol* – «носії ВІЛ», *frendziol, frenol* від англ. *friend* «друг». Часто жіночі позначення походять від чоловічих шляхом парадигмального утворення або додаванням суфікса *-ka*, наприклад, *blokerka, krejzolka, hardkorówka, pankerka* (Przybylska, 2009).

Прикладами позначення професій за допомогою неологізмів є *bluesman/ bluemen* – «поліцейський» від синього кольору його форми, *bykoten* – «студент ветеринарної медицини» тощо.

Окремо варто теж підкреслити роль власних назв - в даному випадку імен відомих осіб - як основу для створення оцінних неологізмів. Наприклад, *alpacino* «красень» від імені Аль Пачіно (відомий американський актор), *arnold* «сильна людина» від Арнольда Шварценеггера, *benny hill/benny* «хтось дурний» від Бенні

Гіл (англійський комік, відомий з телебачення), *forest* «хтось дурний» від імені головного героя фільму «Форест Гамп», *shrek* «потворна людина» від імені головного героя однойменного анімаційного фільму (там само).

Агресія в інтернеті є поширеним явищем і теж складає окрему тематичну групу неологізмів – у першу чергу неологізмів семантичних. Вербальна форма агресії включає всі лінгвістичні та паралінгвістичні дії, які служать для приниження та нападу на співрозмовника – вульгаризми, непристойні чи грубі слова (Peisert, 2004, с. 199). Взаємодія на основі агресії характеризується взаємною неприязню учасників акту спілкування, що часто призводить до конфлікту. Хейт (польською теж неологізм – *hejting*) є формою прямої словесної агресії. У сучасному розумінні хейт (*hejt*) означає словесна агресія. Іншими неологізмами на позначення мовної ворожнечі виступають слова *trolling* та *flaming*. Прикладами таких неологізмів є *ciemnogród pissowski* – «люди, які не можуть думати самостійно, сліпо вірять у всі гасла, які проголошує партія Prawo i Sprawiedliwość», *wiewiórka ruska* – «зневажливо про людину, яка дуже схвально відгукується про Росію», *szczyt głupoty* – «поведінка, яка демонструє повну відсутність мислення» та інші (Kapelewska, 2020).

Важливою характеристикою інтернет-спілкування є явище вподобання («лайкання»), а потім «репост», тобто поширення, стислого контенту. Той самий механізм застосовується у закритих або відкритих групах за інтересами, на підсторінках сайтів соціальних мереж, у каналах із відеоконтентом, на сайтах соціальних новин або часто розважальних сайтах із жартівливими картинками та текстовими повідомленнями, наприклад, текстовими коментарями з посиланнями до інших джерел, gif і відео про повсякденне життя. Якщо матеріали, що жартівливо коментують поточні події – точні, несподівані, емоційні чи контркультурні – за короткий час наберуть достатньо велику кількість лайків (лайків, ок) або синтетичних коментарів, то вони можуть набути «вірусного» поширення (Banieska, 2008). Такі матеріали називають мемами. Мем

– одиниця культурної інформації (аудіовізуальна, текстова), яка володіє віральною швидкістю поширення від людини до людини, часто маючи сатиричний або ж іронічний контекст (Алексіюк, 2020).

Польську мову в мемах можна розглядати з двох точок зору: нормативної та описової. Перший підхід буде зосереджений на відхиленнях від орфографічних, пунктуаційних, флексійних, синтаксичних, лексичних (наприклад, різні види фразеологічних модифікацій, неосемантизмів) і стилістичних норм.

Перший підхід має довшу історію в описі мемів і пов'язаний із акцентуванням уваги на неправильному написанні та невідповідних підписах у поєднанні з великою часткою ненормативної лексики. На думку А. Некревич, порушення орфографічних і пунктуаційних норм у мемах зазвичай є функційно виправданими: вони використовуються для гри слів, характеристики персонажів, провокації, привернення уваги реципієнта (Niekrewicz, 2016, с. 95; 2015, с. 71). Вони часто є результатом функціонування певних шаблонів, деякі з яких служать для того, щоб знецінити людей (наприклад, політиків чи знаменитостей) або створити стереотипні персонажі (наприклад, *Typowa babcia, Pioter, Janusz*). Досить часто написання покликане відобразити домінуючий або характерний спосіб вимови (Burkacka, 2020).

Інтернет-меми також є джерелом нових ідіом, наприклад, *co ja racze, Niemiec płakał jak sprzedawał, janusze biznesu, janusze Internetu, janusze kierownicy*. Деякі з наведених дослідницею прикладів варто класифікувати чи описати дещо інакше, наприклад, слово *Janusz* не є новим словом, це чоловіче ім'я, яке стало основою нового значення, пов'язаного з характеристиками персонажа, відомого із мемів (Kaczerzewska, 2018). Безсумнівно, меми сприяють поширенню багатьох цитат і роблять їх крилатими, наприклад, *sorry, taki mamy klimat* (трохи модифіковане висловлювання Ельжбети Беньковської), *, spieprzaj dziadu; taka sytuacja* (Niekrewicz 2015, с. 230–236, Burkacka, 2018).

Явищем, характерним для польської мови в інтернет-мемах, є також поширення лексики з різних соціолектів, яка дуже швидко стає елементом мови молоді, а потім і розмовним варіантом, наприклад, *kminić, rozkminiać, nie zajqc, nieogar, human 'humanista', zajarać, reset, niehalo*. Значною мірою ці одиниці мають нечіткі значення або значення, які додатково визначаються контекстом (Lubaś 2003, с. 163, 176, Burkacka, 2015).

Варто додати, що вживання неологічної лексики пов'язане зі спілкуванням у групі, яка знає і розуміє вживані слова, а властивістю мемів є певна лаконічність виразів. Нерідко вживати ненормативну лексику як у повному, так і в евфемістичному вигляді (наприклад, із використанням зірочок або хештегів), наприклад, *śmiechłem w ch\** (Burkacka, 2020).

Іншими тематичними підгрупами молодіжного сленгу, де трапляються неологізми є музика, мода, проведення вільного часу, комп'ютер та Інтернет, міжособистісні стосунки. Вони показують основні кола інтересів молоді. Неологічну лексику, пов'язану із використанням комп'ютера та зокрема комп'ютерними іграми ми розглянемо у наступних параграфах.

## 2.2 Неологічна лексика у мові польського геймера

Протягом нового тисячоліття розвиток комп'ютерних технологій швидко просувається вперед, що суттєво впливає на всі сфери життя людей, однією з яких є сфера комп'ютерних відеоігор, яка поступово набирає все більше обертів. Кожен день з'являлися нові жанри, сфери, режими і стратегії онлайн-ігор. Такий інтенсивний розвиток ігрової індустрії, звісно, не може розвиватися, не охопивши мову. Лексикон шанувальників відеоігор швидко поповнюється новими словами. Сучасні геймери являють собою умовно замкнене інтернаціональне середовище, яке постійно поповнюється новими членами і всередині якого складається неофіційний ігровий сленг (соціолект). Відповідний геймерський соціолект існує і в польській мові.



Доцільно вважати геймерську неологічну лексику невід'ємною частиною сленгу. Неологічна лексика польського геймера є більш вузьким поняттям порівняно зі сленгом.

Вивчення сленгу неможливе без уточнення його визначення і відмежування даного поняття від близьких йому понять. У наш час існує досить велика кількість визначень сленгу, що нерідко суперечать один одному. Суперечності ці стосуються насамперед обсягу поняття «сленг»: суперечка йде, зокрема, про те, чи включати в сленг одні лише виразні, іронічні слова, які є синонімами літературних еквівалентів, або ще й усю нестандартну лексику.

Дати визначення сленгу намагалися багато вчених, як вітчизняні (І. О. Подгурська, О. П. Глазова, С. М. Додуріч та ін.), так і зарубіжні (Ч. Фріз, Е. Партрідж, Р. Спірс, В.А. Хом'яков, О.С. Ахманова, І.Р. Гальперін та ін.). Однак можна констатувати, що, за всієї його популярності, до сьогодні науковці ще не повністю зійшлися на думці щодо точного визначення сленгу. А власне соціолект геймерів все частіше стає предметом наукових розвідок лінгвістів (D. Urbańska-Galanciak, R. Maćkowiak, M. Szumańska, P. Sporek та ін.), але динамічний лінгвальний матеріал, який постійно змінюється та доповнюється новими лексичними одиницями, потребує нових напрацювань.

Н.О. Орлова виділяє найбільш актуальні особливості сленгу:

- Сленг – це нелітературна лексика, тобто слова та сполучення слів, що знаходяться за межами літературної мови – з погляду вимог сучасної літературної норми.
  - Сленг – це лексика, що виникає і вживається перш за все, в мовленні.
  - Сленг має різноманітне емоційне забарвлення забарвлення: жартівливе, іронічне, глузливе, зневажливе, грубе і навіть вульгарне).
- (Орлова, 2004, с. 4-8).

Існує кілька класифікацій сленгу. Наприклад, можна класифікувати сленг за мовами, де він представлений. Тоді ми отримаємо британський,

американський, російський, польський та інші види сленгу. Майже в кожній мові буде присутній шар лексики, який називають сленгом.

Можна класифікувати сленг і за сферою вживання. І тут виділяють такі види сленгу, як молодіжний, військовий чи комп'ютерний (Лихолитов, 1997, с. 43-49).

Комп'ютерний сленг є ключовим поняттям для нашого дослідження. Комп'ютерний сленг є невід'ємною частиною мови геймерів, який вже став основою лексикону мільйонів поляків.

Наразі у всьому світі розвитку комп'ютерних технологій приділяється велика увага. У зв'язку з цим першою за кількістю нових слів є саме область комп'ютерних технологій. Польща в цьому контексті не є винятком.

В. Рюгемер вважає, що, відмінність комп'ютерного лексикону від тих самих професіоналізмів, жаргонізмів та вульгаризмів полягає в тому, що ми маємо справу з деяким синтезом усіх трьох видів нелітературної лексики (Рюгемер 1989, с. 31).

По-перше, комп'ютерний сленг використовується для спілкування людей однієї професії – програмістів, або просто людей, які використовують комп'ютер з метою розваги. При цьому сленгові слова використовуються як синоніми до англійських професійних термінів, відрізняючись від них емоційним забарвленням.

По-друге, комп'ютерна англійська мова відрізняється зацикленістю на реаліях світу комп'ютерів. Ми не можемо виключати англіцизми зі сфери дослідження, адже саме вони є основою лексикону геймера, яким почали послуговуватися і польські гравці.

Отже, ці спостереження не дозволяють зарахувати мову комп'ютерного покоління до жодної окремо взятої групи нелітературної лексики та змушують розглядати його як явище, якому притаманні риси кожної з них. Це й дозволяє визначити термін «геймерська мова» як лексичні одиниці, які вживаються лише

людьми, які мають безпосереднє відношення до комп'ютерів у повсякденному житті, що замінюють професійну лексику і відрізняються розмовним, а іноді грубо фамільярним забарвленням.

Крім того, не можна забувати, що більшість слів, що належать до словника польського геймера, є похідними від професійних термінів, практично всі з яких запозичені з англійської (Рюгемер 1989, с. 31).

Аналіз зібраного мовного матеріалу свідчить про те, що найбільшу кількість неологічної лексики польських геймерів складають англіцизми, які використовують англомовні гравці. Англомовні запозичення входять в польську, зазнаючи певних змін, але зустрічаються лексичні одиниці й польської мови, семантика яких переосмислена.

Розглянувши різні аспекти польської неологічної геймерської лексики, можна зробити висновок, що єдиної думки щодо місця сленгу в системі мови ще немає, і він вивчений не повною мірою. Що стосується комп'ютерної неологічної лексики та ігрової зокрема, тут ситуація ще складніша, тому що персональні комп'ютери набули широкого поширення порівняно недавно, а мова його користувачів не сформувалась до кінця і навряд чи колись повністю сформується, адже технології розвиваються дуже швидкими темпами, і внаслідок цього завжди існує необхідність опису нових явищ.

Серед проблем вивчення геймерської неології у сучасній лінгвістиці можна виділити: неточне визначення цього поняття; розбіжності щодо кількості пластів лексики, що охоплюються цим поняттям; види неологізмів та їх класифікація. Тепер ми спробуємо виділити основні особливості лексики геймерів та розробити її класифікацію.

Серед жителів Польщі є дуже велика кількість прихильників відеоігор і така лексика є невід'ємною частиною їх мовлення. Творчість А. Сапковського спричиняє розширення польськомовного контингенту, завдяки тому, що ігрові компанії, які, надихаючись його роботами, працювали над проектами світового

рівня. Зокрема польська компанія CD Project RED за мотивами праць цього письменника створила серію відеоігор «The Witcher», що завоювала серця мільйонів прихильників у всьому світі.

Матеріалом для дослідження слугували 130 неологізмів, що використовуються польськими геймерами не тільки для номінації онлайнової ігрової термінології, але й під час спонтанної комунікації впродовж гри. Така лексика через свою специфічну сферу застосування (у процесі гри) має ряд особливостей.

Спочатку слід сказати про таку її характеристику, як стислість. Справді, якщо розглянути приклади ігрової лексики, то ми зауважимо, що велика кількість слів складається з одного, двох, максимум трьох складів (*bust*, *NPC*, *boss* – див. Додаток А).

Ця особливість є наслідком того, що найчастіше у грі перемогу чи поразку визначають кілька секунд, і швидкий обмін інформацією є першочерговим завданням. Наведемо як приклад таке речення: *Najpierw dodaje skupienie, potem boss. Przy 10% HP bust. Niepotrzebnych kikać*. Якщо спробувати сказати те засобами літературної мови, вийде приблизно наступне: *Najpierw atakuj tylko dodatkowego potwora, potem głównego potwora. Kiedy będzie miał 10% punktów wytrzymałości, zadaj maksymalne obrażenia w krótkim czasie. Ci, którzy zagrają źle i nie zaatakują, zostaną wykluczeni z grupy*.

Ігрова лексика дуже емоційна. Особливо це проявляється в оцінці рівня гри тієї чи тієї людини. Якщо хтось грає погано, його можуть назвати різними образливими виразами (*noob*, *bot*, *rak*), які мають як негативний, так і поблажливий характер. Аналогічно і навпаки, вмілого гравця можуть похвалити, сказавши різні приємні слова (*tata*, *dziadek*, *pro* – див. Додаток А).

Причиною емоційності ігрової лексики є те, що часто під час гри значно зростає емоційне напруження, і людині доводиться якось висловити емоції. Тож часом людину можуть заслужено і незаслужено називати негативними словами.

До речі, саме через високе емоційне напруження під час гри геймери часто використовують нецензурну лексику, оскільки саме вона є найемоційнішою серед усіх пластів лексики мови.

Характерними особливостями лексики геймерів є стислість і взаємопов'язана з ним змістовність та емоційність. Визначено основні причини цих особливостей: необхідність швидкої передачі інформації та емоційна напруженість гри.

П.А. Горшков у своїй роботі «Сленг хакерів та геймерів в інтернеті» підрозділяє лексику геймера на дві категорії: усну і письмову – тобто ту, яку використовують гравці у процесі листування в чаті. Вона ґрунтується на ідеї, що «чатовий» сленг є більш коротким, що в ньому використовується більше аббревіатур та скорочень, у той час як при усному спілкуванні використовуються повніші конструкції. (Горшков, 2006, с.112).

Є дві категорії ігрової лексики: соціальна та предметно-процесуальна (Подгурська, 2021). Перша – це частина ігрової лексики, що відноситься до соціальної сторони гри, тобто спілкування. Сюди входять різні оціночні назви гравців (*pro, imba, noob*), слова підбадьорення, підтримки (*gg, gj, congratulations*), також сюди можна віднести запозичення з інтернет-сленгу (*lol, OMG*). Цей елемент є маркованим. Решту ігрової лексики будуть складати слова, що безпосередньо відносяться до ігрового процесу, назви явищ і предметів гри (*fajting, harówka, iwent*). Ця частина є предметно-процесуальною. Слід зазначити, що для першої категорії більш характерна емоційність, тому що в процесі спілкування люди висловлюють свої емоції та своє ставлення (до гри, до людей тощо), а для другої – стислість, оскільки назви предметів та явищ у грі часто занадто довгі та складні для вимови (*NP, GG, Q* – див. Додаток А).

Крім того, існує ідея класифікувати ігровий сленг поляків згідно зі грою, в якій він зустрічається. Дана пропозиція є цілком виправданою, оскільки існує безліч різних ігор, гравці яких використовують сленгові поняття, характерні

лише для конкретної гри. В основному це назви "географічних" місць на ігровій карті (*WG - warsong gulch*, спеціальна карта для битви у грі World of Warcraft). Однак при цьому доведеться виділити в окрему категорію слова, які зустрічаються у більшості ігор. До цієї категорії відноситимуться слова, що позначають процеси або явища, характерні для певних жанрів ігор. Наприклад, у більшості ігор жанру MMORPG (massive multiplayer online role-playing game) будуть характерні такі сленгізми, як *stats, skills, ability*, оскільки вони є назвами параметрів і здібностей, якими може мати віртуальний персонаж. Порівняйте з *headshot* – вбивство пострілом у голову, вираз, що використовується в мережевих шутерах («стрілялках»). В іграх жанру MMORPG дії зазвичай відбуваються у фентезійних світах, де немає навіть вогнепальної зброї, так що не буде таких ситуацій, де можна використати цей вираз.

Можна виділити такі основні способи утворення неологічної лексики в соціолекті польської геймерської спільноти:

1. **Калькування**, тобто використання слів рідної мови з переосмисленням їх семантики: *gracz, konto, umiejętności (umiejski), platformówka, Łup, dzyń, dziadek, silnik, ostróg, harówka*.

2. **Транслітерація** іншомовного слова (як правило, з мови англійської мови геймерів) із його пристосуванням до фонетичної і граматичної системи рідної мови: *boss, build, camper, event, zergi, kamper, ping, stels, farming*. Такі запозичення у польській мові набувають граматичних ознак польської мови. Так, запозичені іменники починають вживатися у певному граматичному роді і відмінку. Наприклад: *Znowu headshot od jakiegoś campera*.

3. **Суфіксація** (вживання англіцизму з польським суфіксом):

*Itemki* (z ang. items – *przedmioty*). *Przedmioty zdobywane w trakcie gry. Jeśli usłyszycie zwrot „ale masz fajne itemki” oznacza to że ktoś ma np. dobrą zbroję, miecz, magiczną różdżkę, togę maga, amulety, magiczne pierścienie, mikstury itd.* (Słownik gracza. Pojęcia gamingowe).

#### 4. **Усічення** (безафіксний спосіб):

*Exp* (z ang. Experience – *doświadczenie*). *Po pokonaniu przeciwnika dostajemy punkty doświadczenia. Dzięki nim postać zdobywa wyższe poziomy i staje się coraz silniejsza.*

5. **Абревіація** (утворення нового слова від початкових літер словосполучення):

A) *FPS* (rodzaj gry) (z ang. First Person Shooter – *strzelanka pierwszoosobowa*). *Strzelanka pierwszoosobowa, w której nie widzimy całej postaci tylko ręce i pistolet.* (Słownik gracza. Pojęcia gamingowe).

B) *GG WP* (z ang. Good game, well played – *dobra gra, nieźle zagrane*). *Wyraz zadowolenia z odbytej rozgrywki. Czasem używa się tylko GG.* (Słownik gracza. Pojęcia gamingowe).

#### 6. **Словоскладання**. Наприклад:

*Hack'and'slash* (z ang. *rąbać i ciąć*). *Gra, w której głównym zadaniem jest zabijanie potworów w celu zdobycia expa i przedmiotów.* (Słownik gracza. Pojęcia gamingowe).

Отже, як показало дослідження, соціолект польських геймерів базується на інтернаціональній (перш за все англомовній) лексиці онлайн-гравців. Це не дивно, бо світова геймерська спільнота складається з представників різних країн і носіїв різних мов, тому для розуміння і спілкування їм потрібна спільна лексика. При цьому в кожній національній мові, зокрема і в польській, виникає власний соціолект онлайн-гравців.

Лексика польського геймера має особливі, характерні для неї властивості. Вона є коротка і, що найважливіше, дуже змістовна. Це обумовлено завданнями більшості ігор, де потрібно швидко передавати потрібну інформацію чи накази. Іншою особливістю є емоційність, що виникає внаслідок емоційної напруги геймерів.

Крім того, сленг геймерів можна класифікувати за двома категоріями: соціальна та предметно-процесуальна. Ці категорії кореспондують із особливостями мовлення польських геймерів. Так, соціальна лексика виявилася емоційнішою, тоді як предметно-процесуальна – змістовнішою.

Отже, неологічна лексика польських гравців утворюються різними способами: *калькування, транслітерація, суфіксація, усічення, абрєвіація, словоскладання*. Найактивніше геймери вживають різні типи скорочень (абрєвіатури, усічення), що свідчить про загальномовну тенденцію до економії мовних засобів.

### **2.3. Індивідуально-авторські неологізми в творчості А. Сапковського**

Анджей Сапковський – польський письменник-фантаст, доробок якого налічує десятки книг, що стали шедеврами світової літератури. Книги автора перекладено англійською, болгарською, естонською, іспанською, італійською, китайською, корейською, литовською, нідерландською, німецькою, португальською, російською, сербською, словацькою, угорською, українською, фінською, французькою, чеською, шведською, японською та іншими мовами. Лише у Польщі продано близько 2 млн. примірників його книг.

Основну частину життя Анджей Сапковський працював у сфері торгівлі і лише у 1986 році він створив свого персонажа – Геральта з Рівії. Авантюрист фантастичного роману серії «Відьмак» приніс авторові шалену популярність, та надихнув сотні письменників, сценаристів та режисерів до власної творчої діяльності.

Анджей Сапковський глибоко продумав світ свого твору та вигадав не лише індивідуальних персонажів, їх здібності, локації, кліматограми тощо, а й окремі народи і нові мови до кожного з цих народів. Тому лексика у творах цього автора містить велику кількість індивідуально-авторських неологізмів.



Про високий рівень популярності цієї серії творів свідчить велика кількість творів мистецтва, створених на його основі. Наприклад, у 2002 році був створений серіал Михала Шчербіца «Відьмак», а вже у 2019 році був створений фільм компанією Netflix з такою ж назвою, що здобув низку відзнак і нагород.

Одним із найвідоміших творів за мотивами популярної серії книг стала серія ігор від польської компанії CD Project RED.

Перша відеогра про Геральта з Рівії вийшла у 2007 році. Цей проект мав мінімальний бюджет, однак непогано себе зарекомендував у світі відеоігор.

У 2011 році вийшла друга частина «The Witcher 2: Assassins of Kings». Цей проект значною мірою сприяв розширенню кількості фанатів серії книг та ігор про Геральта. Однак найвищі оцінки всіх критиків, титул «Гри року» та низку інших нагород здобула відеогра CD Project RED «The Witcher 3: Wild Hunt», що вийшла у 2015 році.

На думку десятків критиків, ця гра стала шедевром RPG жанру на довгі роки, і вже протягом восьми років у багатьох напрямках цей титул не був перевершений іншими відеоіграми.

CD Project RED надихалися не лише творчістю Анджея Сапковського, а й його милозвучним стилем письма. Автор використовував такі конструкції, що завойовували серця не лише фанатів, а й критиків. Як і Анджей Сапковський, CD Project RED отримували багато нагород за красу і милозвучність, за діалоги їхнього авторства. Наприклад:

*«Miejsca, które nawiedza ten potwór, spowijają natychmiast mgły i ciemności – a ci, którzy w nich poblądzą, zwykle nie wracają już pomiędzy żywych.»* – опис покаяника у книзі А. Сапковського «Ostatnie życzenie» (Sapkowski, 1993).

*«Związany ze światem, ale już nie z tego świata.»* – Вігельфорц, «The Witcher» (Див. Додаток Б).

Анджей Сапковський є лауреатом багатьох нагород, незважаючи на те, що нагороди подібного типу отримувала і компанія CD Project RED. Доцільно

вважати, що його заслуга в цьому більша, адже саме завдяки його творчості існує гра, а також прихильники його книг і фанати відеоігор або серіалів про Геральта.

CD Project RED мають велику кількість нагород за різноманітними критеріями. Світовими критиками ці критерії були поділені на різні гілки. Подекуди ці гілки є дуже вузького характеру. Багатьма критиками було зазначено, що ті чи інші фрази були написані авторами з великим ступенем милозвучності. Чого заслуговують високого рівня милозвучності та краси, цитати CD Project RED про смерть. Ці дані узагальнені в таблиці 2.1.

Таблиця 1.2

Цитата	Джерело
« <i>Upiory pojawiają się, gdy śmierć nie uwalnia zmarłego od cierpienia. Każdy, kto przyciągnie uwagę mroku, natychmiast przestanie śnić o śmierci</i> ». — Бригида Пепеброк.	«The Witcher 2: Assassins of Kings».
« <i>W przypadku wodnej baby wyrażenie "obrzucanie błotem" nabiera śmiertelnie dosłownego znaczenia. RzUCA błotem w swoje ofiary, zabija je i zjada. Niekoniecznie w tej kolejności...</i> ». – Іда Евеан Аеп Суїні.	«The Witcher 2: Assassins of Kings».
« <i>Dla tych, którzy zostali, śmierć nigdy nie powinna być ważniejsza niż życie...</i> ». – Аваллак'х.	«The Witcher 3: Wild Hunt».
« <i>Wasz smutek z powodu procesów, które zostały wam przeznaczone, nigdy nie przestaje mnie zadziwiać</i> ». – Регіс (пов. ім'я Емиэль Регіс Рогеллек Терзієфф-Годфрой).	«The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

<p>«<i>Wiemy, jak wywoływać gradobicia. Ale nie wiemy, jak odgonić śmierć... Chociaż wydaje się, że to drugie jest łatwiejsze do zrobienia</i>». – Трисс Мерігольд.</p>	<p>«The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».</p>
---	---

Вимір Геральта з Рівії дуже широкий та різноманітний. Він охоплює найрізноманітніші сфери людського життя. Через це, не можна сказати, що індивідуально-авторські неологізми, введені Анджеєм Сапковським, охоплюють лише якусь окрему сферу суспільства, вони охоплюють майже кожен з них.

Велика кількість неологізмів є назвами істот, які були вигадані Анджеєм Сапковським. Вже пізніше ці істоти були запозичені і вживалися в інших художніх творах. Однак, якщо повернутися до першоджерела, автором таких неологізмів є Анджей Сапковський.

Ці неологізми можна класифікувати за різними параметрами. Традиційно неологізми в мові можна поділити на загальномовні та індивідуально-авторські. У випадку з творчістю Анджея Сапковського всі неологізми є індивідуально-авторськими.

Якщо звернутися до класифікацій неологічної лексики, то неологізми А. Сапковського є переважно лексичними, тобто позначають нові, раніше невідомі поняття. Велика кількість неологізмів була запозичена з різних джерел: англійської мови, стародавньої міфології, мови давньоскандинавського писемства. У творчості А. Сапковського ця лексика набуває нового значення.

У творчості Анджея Сапковського зустрічаються неологізми, новоутворення та трансформації.

За типом мовної одиниці неологізми А. Сапковського можна класифікувати як неолексеми та неосеми. Ці слова або є виключно запозиченими, або вже відомими, що набули нового значення.

За ступенем новизни мовної одиниці більшою мірою це відносні неологізми. Небагато неологізмів можна назвати абсолютно новими.

За типом згаданої реалії неологізми А. Сапковського відносяться до неологізмів гіпотетичної реальності. Цей тип неологізмів можна віднести до багатьох художніх творів, адже переважна їх більшість позначає вигаданих персонажів та елементи.

За способом формування неологізми Анджея Сапковського є переважно або запозичені, або семантичні, так як у своїй переважній більшості їх першоджерелом є міфологія та старе письмо або ж це повністю новоутворені конструкції.

За рівнем соціалізації неологізми А. Сапковського okazіональні, але останнім часом все частіше ці неологізми переходять у загальноповживану лексику, стаючи вже узуальними неологізмами.

За типом освоєння ці неологізми несподівані, тобто це okazіональні текстові утворення, які після тривалого вживання в результаті соціальної апробації ввійшли до нормативного словника.

Лексичні неологізми мають різноманітні функції в різних жанрових нормах, але у творчості А. Сапковського неологічна лексика виконує насамперед номінативну функцію. Усе пізнане людиною (предмети, явища, властивості, процеси, закономірності та поняття про них) здобуває назву, під якою існує у житті і свідомості мовців. Ця функція має дуже широкий спектр застосування і творчість А. Сапковського не є винятком.

### ***2.3.1. Бестіарій А. Сапковського***

Творчість А. Сапковського надзвичайно багатогранна. Цей письменник глибоко продумав деталі вигаданого ним світу та створив навіть такі елементи, як наприклад, карту з усіма населеними пунктами та новими назвами для них (*Wyzima, Temeria, Kaedwen*), вигадав народи (*skelligicy, krasnoludy, scoia'taeli*) та навіть мови для цих народів (*Sindarin, Ifrit, Starsza mowa*).

Об'єктом дослідження у цьому підрозділі є власне бестіарій Анджея Сапковського.

Світ Відьмака налічує чи не найбільшу кількість істот у порівнянні з іншими творами жанру фентезі. А. Сапковським було створено десятки тільки класів бестій (*вампири, драконоїди, гібриди, привиди, інсектоїди, огри, прокляті, релікти, трупноїди* / *wampiry, drakonidy, hybrydy, upióry, insektoidy, ogrowate, cholernie, relikty, trupojady*) і кожен з цих класів налічував десятки підвидів тих чи інших бестій. Це стало приводом для дослідження бестіарію А. Сапковського.

Методом суцільної вибірки зі творів А. Сапковського було вилучено 50 назв бестій, перелік і опис яких наведений у додатку Б.

Позначення істот з бестіарію А. Сапковського можна поділити на запозичені та ті, що автор вигадав сам. А. Сапковський був фанатом давньогрецької, римської та скандинавської міфології і багато назв бестій було запозичено звідти (*грифон, куролиск, ослизг* / *gryf, kuroliszek, oszluzg*), деякі бестії були запозичені з англійського (*баргест, віхт* / *barghest, wicht*), ірландського (*беаннші, ігоша* / *beann'shie, poroniec*) чи слов'янського (*біс, чорт* / *bies, czort*) фольклору.

Неологізми на позначення істот з бестіарію Анджея Сапковського виконують номінативну функцію. Кожна з них була створена для того, аби якомога точніше передати сутність тієї чи іншої бестії. Назви істот мають деякі особливості, завдяки яким можна прослідкувати, що з себе уявляє та чи інша бестія.

Частина назв бестій, яка прийшла в польську мову через міфологію інших народів, була підлаштована під польські мовні закони. Оскільки більшість назв була запозичена з міфології та фольклору різних народів, то можемо зазначити, що назви цих бестій звучать у творах А. Сапковського аналогічно, як й істоти у тих міфологіях, з яких вони були запозичені. Тобто можемо зазначити, що

найбільш поширеним способом утворення неологізмів А. Сапковського є **транслітерація**.

Дослідивши неологізми з творів А. Сапковського, можна помітити певні закономірності. Назва кожної істоти викликає у читача (глядача, гравця) певні асоціації. Перша закономірність полягає в тому, що чим коротшу назву має істота, тим більшою вона являється. Пропоную як приклад розглянути таких істот як *біс*, *чорт* або *хім* (ориг. *bies*, *czort*, *hym*).

**Біс** (ориг. *bies*) – величезний агресивний монстр з оленячими або лосиними рогами. Є спорідненим з *суккубами*, *сильванами* та *чортами* (*Sukkub*, *Silwan* та *Chort*) на вигляд і дуже схожий на останніх: величезна істота, що пересувається на чотирьох кінцівках, має величезні роги, третє око у лобі.

**Чорт** (ориг. *czort*) – родич біса з баранячими рогами. Є спорідненим з на вигляд і дуже схожий на нього: величезна істота, що пересувається на чотирьох кінцівках, має величезні роги, третє око на лобі.

**Хім** (ориг. *hym*) – дух-демон височенного розміру, що живиться страхом і стражданнями злочинця.

Як видно з наведених прикладів, назва таких істот складається не більше ніж з одного складу. Це дає змогу побачити, що короткі назви істот притаманні істотам величезного розміру. Це не лише нововведення А. Сапковського, ця тенденція походить з міфології та фольклору.

Наступною групою є неологізми, утворені суфіксальним способом. Це група бестій, назви яких походять від істоти або поняття, з яким ця бестія безпосередньо пов'язана. До таких неологізмів можна віднести такі слова як *туманник*, *сколопендроморф* і *гнилець* (ориг. *mglak*, *skolopendromorf*, *zgnilec*).

**Туманник** (ориг. *mglak*) – трупод, здатний створювати потужні ілюзії. Туманники переважно живуть скрізь, де виникає густий туман: на болотах, гірських перевалах або на берегах річок та озер.

**Сколопендроморф** (ориг. *skolopendromorf*) – величезна багатоніжка, сколопендра, близько 4-5 метрів завдовжки. Має дуже твердий темно-коричневий або бордовий панцир хітиновий і велику кількість гострих ніг. Живе під землею, копаючи тунелі та несподівано вибираючись на поверхню, щоб напасти на чергову жертву. У бою намагається обернутися довкола противника і впорснути в нього отруту, кусаючи своїми величезними жвалами.

**Гнилець** (ориг. *zgnilec*) – стадна істота, здатна при смерті вибухнути. Гуманоїдні людиноподібні істоти, що належать до класу Труподиди, з чотирма кінцівками з розвиненими пальцями і великою, ніби роздутою потворною головою. «*Ich pojawienie się zwiastuje obezwładniający wręcz smród zgnilizny, któremu zawdzięczają swą dźwięczną nazwę*» — опис гнильця у книзі А. Сапковського «*Miecz przeznaczenia*» (Sapkowski, 1992).

Як видно з наведених прикладів, основою слів, з якими пов'язані ці створіння, є спільнокореневі їм слова, такі як «туман», «сколопендра» чи «гниль» (у польській мові це «*mgła*», «*skolopendra*» та «*gnil*»). Спосіб творення цих неологізмів – суфіксальний або префіксально-суфіксальний.

Не всі бестії мають страшний моторошний вигляд, деякі з них мають цілком людський природній вигляд (напр. *doppler* чи *sukub*). **Допплер** (ориг. *doppler*) — розумна істота, здатна змінювати форму, колір і структуру свого тіла, підлаштовуючись під різні ворожі чинники довкілля. «*Przesyłka? Wasz brat odebrał. Słowo daję, podobny do was jak... Hola?! Gdzie biegniecie?!*» — опис доплера, Ханне Ключер, «*The Witcher 3: Wild Hunt*». Для утворення цих неологізмів А. Сапковський використав спосіб транслітерації. Звідси можна зробити висновок, що якщо бестія виглядає як звичайна людина, це не прослідковується у слові, яке її номінує.

Розглянемо неологізми, запозичені з міфології чи фольклору різних країн. Сюди варто віднести такі лексеми: *архіспора*, *баргест*, *василиск*, *гаргуля*, *гаркаїн*, *гарпія*, *голем*, *голіаф*, *гриф*, *гуль*, *катакан*, *кікімора*, *куролиск*, *ліший*, *накер*,

*ослизг, сирена чи троль* (ориг. *archespore, barghest, bazyliszek, gargoyle, garkain, harpia, golem, golyat, gryf, ghul, katakan, kikimora, kuroliszek, leszy, nekker, oszlyzg, syrena, ma troll*).

Провідним способом утворення цих неологізмів є транслітерація. Майже без змін ці неологізми увійшли до польської мови з мов народів, до міфології яких вони належать. Проте варто відзначити, що певного роду винятками є *bazyliszek* та *kuroliszek* (василиск та куролиск), які оригінально звучать в англійській міфології, звідки вони були запозичені А. Сапковським, як *basilisk* та *kurolisk*. Тобто, ці дві назви були транслітеровані, проте до них був доданий власне польський суфікс «-szek». В цьому списку залишився ще один єдиний виняток – неологізм *gryf* (грифон). Цей неологізм утворений за допомогою усічення запозиченої з англійської міфології номінації істоти *griffon*.

Окремої уваги заслуговує ще одна пара неологізмів – *południca* та *rólnosnica* (англ. *noonwraith* та *nightwraith* / укр. *полуденниця* та *опівнічниця*). Особливість творення цих неологізмів полягає в тому, що з англійської міфології вони запозичені А. Сапковським шляхом калькування.

Отже, у цьому підрозділі було проаналізовано 50 назв бестій із творів Анджея Сапковського. Номінації істот автор серії романів «Відьмак» запозичував із різних міфологій світу або створював сам. Характерним шляхом запозичення із інших мов стала транслітерація. Неологізми, що номінують бестій, вигаданих Сапковським, утворені переважно шляхом суфіксації.

### **2.3.2 Власні назви у творах А. Сапковського**

Власні імена та назви є одним із головних елементів мовної картини світу літературних творів. Вони дозволяють читачеві створити у своїй свідомості образ дійсності, що будується письменником. Особливу функцію ці елементи виконують у творах жанру фентезі, де є одним із головних компонентів мовної картини фантастичного світу.



У творчості а. Сапковського зустрічається велика кількість власних назв, які є індивідуально-авторськими неологізмами. розглянемо неологічні власні назви, створені письменником.

У романі А. Сапковського «*Ostatnie życzenie*» (Sapkowski, 1993) зустрічається ім'я *Wyrod*. Це слово утворене шляхом нульової мотивації від прикметника *wyrodny* „*taki, który się wyrodził, nikczemny, podły*”. Польський неологізм виконує функцію власного імені. Це ім'я є промовистим та містить в собі характеристику персонажа.

В романі «*Ostatnie życzenie*» (Sapkowski, 1993) з'являється такий персонаж, як *Treska*, ім'я якого можна визначити у такий спосіб: «*sztuczne lub prawdziwe włosy, przypinane dla uzupełnienia lub przyozdobienia fryzury*» (Słownik języka polskiego PWN). Тобто дослівно це ім'я означає локон волосся, що падає на лоба. Неологізм вказує на характерну ознаку цього персонажа, а саме особливий вид ЙОГО зачіски.

Цікавим за своєю структурою є ім'я *Dzirzygórk*a: (Sapkowski, 1993). Ім'я цього персонажа утворюється автором за допомогою поєднання дієслова *dzierżyć* та іменника *górk*a. Досліджуючи структуру цього слова, можна дійти висновку, що особа, якій це ім'я належить, є власником певної ділянки землі. *Dzirzygórk*a утворюється в тексті оригіналу за допомогою дієслова *dzierżyć*, який на сьогодні у польській мові є архаїзмом. Крім того, компонент *dzirzy*, у своєму особливому стилі, відноситься до звичайного нелітературного мовлення.

Наступні імена, створені Анджеєм Сапковським, мають такі особливості:

*Nosikamyk*: (Sapkowski, 1993). Цей неологізм у тексті оригіналу утворюється автором за допомогою поєднання дієслова *nosić* (носити) та іменника *kamyk* (камінець). Його структура дає змогу визначити рід діяльності цього персонажа. Варто зауважити, що автор оригіналу для створення цього імені використовує демінутивну форму *kamyk*, що надає йому ніжного відтінку, це підкреслює його трошки іронічний характер.

*Drogodar*: (Sapkowski, 1993). Неологізм *Drogodar* утворюється шляхом з'єднання двох компонентів: *drog-* та *-dar* за допомогою інтерфіксу --o-. Поєднання цих слів вказує на те, що цей персонаж є важливим та цінним.

*Myszowór*: (Sapkowski, 1993). Неологізм *Myszowór* утворюється шляхом з'єднання двох компонентів: *mysz-* та *-wór* за допомогою інтерфіксу -o-. Другий компонент імені *Myszowór* не вказує точно на характерні риси цього персонажа. Перший – *mysz-* може вказувати на зовнішній вигляд героя, який схожий на мишу, що згідно з відеогрою *The Witcher 3: Wild Hunt* так і є.

*Pokrzywka* (Sapkowski, 1993) у тексті повістей А. Сапковського виступає у функції власного імені. Варто зауважити, що для цього імені використовується демінутивний іменник, який надає слову ніжний відтінок.

Одним із героїв романів А. Сапковського є *Abrad Zadrzykiecka*: (Sapkowski, 1993). Прізвисько цього персонажа утворюється автором за допомогою поєднання дієслова *zadzierać* та іменника *kiecka*. І тут воно вказує на ставлення героя до жінок. Завдяки компоненту *kiecka* це слово відноситься до розмовного стилю. Поєднання *zadzierać kieckę* викликає у читачів певні асоціації, пов'язані зі сферою статевих стосунків.

До неологічної лексики належать також топонімічні власні назви, структура яких має певне семантичне наповнення, наприклад: *Łukomorze*: (Sapkowski, 1993). Цей топонім утворюється автором з допомогою поєднання двох компонентів: *luk* і *morze* та інтерфіксу -o-. Поєднання цих слів вказує на контури цього моря, які нагадують півколо.

*Czterorog*: (Sapkowski, 1993). Цей топонім утворюється автором за допомогою поєднання двох компонентів: чисельного *cztery* та іменника *róg* за допомогою інтерфіксу -o-. Поєднання цих слів вказує на особливий спосіб побудови цього міста, що є його характерною ознакою.

Варто виділити в окрему групу ще неологізми А. Сапковського, що стосуються власних назв міст. У світі Відьмака є безліч вигаданих міст і містечок,

які назавжди вкарбувалася в пам'яті читачів та гравців, хоч насправді є цілком і повністю вигаданими. Це такі міста, як *Wyzima*, *Temeria*, *Kowir*, *Wergen*, *Mahakam*, *Nowigrad*, *Oksenfurt*, *Kaedwen*, *Pontar* тощо (Sapkowski, 1993).

Отже, у творчості Анджея Сапковського є багато індивідуально-авторських неологізмів. Вони слугують для позначення багатьох реалій вигаданого фантазійного світу цього письменника. До цих реалій належать у першу чергу назви істот, які населяють світ, а також назви народів та топоніми, власні імена людей. Ці неологізми виконують переважно номінативну функцію, а основними способами творення є транслітерація, калькування, суфіксальний спосіб чи складання основ.

## Висновки до розділу 2

У другому розділі було розглянуто тематичні групи польської неологічної лексики, та зокрема особливості неологізмів польських геймерів. Окрім того, було розглянуто індивідуально-авторські неологізми у творчості Анджея Сапковського.

Перший параграф присвячений тематичним групам неологічної лексики у молодіжному сленгу. Під час роботи над першим параграфом були визначені характерні риси молодіжного сленгу, до яких належать мовна гра, підсилена експресивність, гумор та велика кількість англіцизмів. Окремо варто відзначити навмисне порушення правил орфографії на письмі. Молодіжний сленг існує як у писемному, так і в усному варіантах.

Під час аналізу мовного матеріалу було виокремлено тематичні групи неологізмів. Однією із найчисельніших груп є експресивні неологізми, які використовуються для характеристики та оцінки явищ чи предметів. Ця група представлена переважно прикметниками та іменниками. Наступною тематичною групою є неологізми, що характеризують людей та професії. Такі неологізми можуть бути як нейтральними, так і оцінними. Також для позначення якоїсь

характерної риси людини використовуються неологізми, що походять від власних імен відомих особистостей чи героїв кінострічок та мультфільмів.

Також було виокремлено тематичну групу неологізмів, які використовуються для висловлення вербальної агресії. Ця тематична група представлена словами зниженого стилю та навіть вульгаризмами. Усі лексеми, що належать до цієї лексики, мають сильне експресивне забарвлення та використовуються з метою образити чи принизити співрозмовника.

Іншою групою неологічної лексики молодіжного сленгу є так звані меми, які ми розуміємо як «одиницю культурної інформації, яка володіє великою швидкістю поширення від людини до людини, часто маючи сатиричний або ж іронічний контекст» (Алексіук, 2020). Мемі є різновидом гумору, їх головними особливостями є навмисне порушення орфографії та правил польської мови в цілому, лаконічність, іронія та зрозумілість вузькому колу користувачів.

Сленг польських геймерів та місце неологізмів у цій тематичній групі були розглянуті в другому параграфі, оскільки вони становлять для нас особливий дослідницький інтерес. Основними властивостями сленгу є експресивність та ненормативність – тобто сленг є розмовним, позалітературним варіантом мови. У роботі був розглянутий саме комп'ютерний сленг, який використовує професіоналізми та жаргонізми, часто запозичені з англійської мови та нерідко мають емоційне забарвлення.

Найбільшу кількість неологізмів у комп'ютерному сленгу становлять англіцизми, оскільки англійська мова є провідною мовою комп'ютерних технологій та об'єднує геймерів з усього світу, забезпечуючи розуміння та спілкування. Найголовнішими характеристиками неологізмів сленгу геймерів є стислість та емоційність. Стислість пояснюється браком часу під час гри для висловлення необхідного змісту, тому він передається максимально лаконічними формами. Експресивність пояснюється високим рівнем емоційного напруження під час гри.

Неологізми геймерського сленгу можна поділити на соціальні та предметно-процесуальні. Перша група лексем використовується для взаємодії між гравцями та висловлення емоцій, а друга слугує для позначення процесів, предметів та явищ гри. Найрозповсюдженішими способами творення неологізмів є калькування, транслітерація, суфіксація, усічення, аббревіація, словоскладання. Найчастіше вживаються різні типи скорочень, що пояснюється тенденцією до мовної економії.

У третьому параграфі були розглянуті індивідуально-авторські неологізми у творчості Анджея Сапковського. Автор у своїх творах використовує переважно лексичні неологізми, що позначають нові поняття, а також неосеми – слова, що набули нового значення. У творах А. Сапковського вживаються назви для багатьох істот, які є неологізмами для польської мови.

Частину новотворів автор запозичив із різних міфологій світу, трансформуючи їх відповідно до правил польської мови. Найпоширенішим способом творення цих неологізмів є транслітерація.

Деяких істот А. Сапковський вигадав сам і створив для них нові позначення. У цьому випадку найчастішим способом утворення неологізму є суфіксація, коли письменник до загальномовних слів додав інші суфікси, утворивши нову назву для істоти.

А. Сапковський часто використовує індивідуально-авторські власні назви, до яких відносяться імена героїв творів і вигадані географічні назви. ця неологічна лексика утворена переважно словоскладанням та містить оцінний компонент значення або вказує на головні ознаки людей та місцевостей, яких вони номінують.

Геймерський сленг набуває все більшого поширення та невпинно розвивається. Індивідуально-авторські неологізми у серії романів «Відьмак» Анджея Сапковського завдяки серії ігор від польської компанії CD Project RED,

створених на основі серії романів, набули поширення та увійшли до сленгу як поціновувачів серії ігор про Геральта з Рівії, так і більш широкого кола гравців.

## ВИСНОВКИ

Для досягнення поставленої мети було виконано такі завдання: аналіз науково-теоретичних джерел з обраної теми та визначення поняття неологізму; визначення функціональних стилів, у яких вживаються неологізми, та дослідження їх функційно-стилістичних особливостей вживання в цих стилях; визначення функції та способів творення неологізмів польських геймерів та індивідуально-авторських неологізмів у творах Анджея Сапковського.

У роботі було проаналізовано 130 неологізмів, що використовуються польськими геймерами, а також близько 80 індивідуально-авторських неологізмів Анджея Сапковського на позначення бестій та географічних об'єктів.

У першому розділі було досліджено теоретичну складову теми, зокрема на основі аналізу теоретичних джерел було проведене дослідження самого терміну «неологізм» та його характеристик. Було досліджено джерела виникнення та шляхи поширення неологізмів у мову, також проаналізовано класифікації неологізмів та визначено функційні стилі, у яких вживаються неологізми. Також було вивчено, які функції виконують неологізми у цих стилях. Під час дослідження було з'ясовано, що неологізми виконують номінативну, експресивну функції та функцію мовної економії.

Перший розділ також містить опис методів, які були використані під час дослідження, та їхнє застосування для досягнення поставленої мети. Лінгвістичні методи, застосовані в роботі включають: описовий метод для з'ясування диференційних ознак неологічної лексики, її класифікації та вивчення контекстного оточення, а також аналіз функціонування в усних і писемних жанрових формах сучасного мовлення; структурний метод для виявлення механізмів творення нових слів, а саме на виокремлення словотвірних морфем і визначення продуктивних у сучасній мові способів словотворення; словотвірний (морфемний) аналіз для виявлення певних морфем у слові та оцінювання їх участі

у творенні неологізму; стилістичний метод для встановлення співвідношення стилістично маркованих мовних одиниць, зокрема неологізмів, до змісту інформації, поданої в тексті; квантитативні методи (а саме використання кількісних підрахунків) для визначення тенденцій уживання індивідуально-авторських неологізмів в творах Анджея Сапковського, а також визначення продуктивних способів творення нових слів у польській мові.

Другий розділ містить результати практичної частини дослідження. У цій частині роботи були визначені тематичні групи неологізмів у сучасному польському молодіжному сленгу. До них належать такі:

- експресивні неологізми для характеристики та оцінки явищ чи предметів;
- неологізми для характеристики людей та професій;
- неологізми для вираження вербальної агресії;
- неологізми в мемах.

Також були проаналізовані неологізми, якими послуговуються польські геймери. Під час аналізу особлива увага була приділена функціям та способам творення цих неологізмів. Як показало дослідження, неологічна лексика польських гравців утворюються різними способами: калькування, транслітерація, суфіксація, усічення, аббревіація, словоскладання. Найактивніше польські геймери вживають різні типи скорочень (аббревіатури, усічення), що свідчить про загальномовну тенденцію до економії мовних засобів.

У цьому розділі також було проаналізовано авторські неологізми у творах Анджея Сапковського та визначено, що у своїх творах автор використовує переважно лексичні неологізми на позначення нових понять, а також неосеми – тобто слова, що набувають в його творах нового значення. У романах Анджея Сапковського з'являються назви багатьох істот (бестій), які є індивідуально-авторськими неологізмами в польській мові. Детально були досліджені функції та способи творення індивідуально-авторських неологізмів А. Сапковського.



Отримані в роботі результати є внеском до лексикології, морфології та стилістики. У результаті вивчення предмету дослідження було одержано результати, які можна використовувати у викладанні лексикології і стилістики сучасної польської мови, а також та практичного курсу польської мови у вищій школі. Перспективою цього дослідження буде подальше всебічне вивчення мови польських геймерів у функційно-стилістичному аспекті.

## PEZIOME

Celem pracy jest zbadanie cech funkcjonalnych i stylistycznych neologizmów polskich gamerów we współczesnej polszczyźnie oraz identyfikacja modeli produktywnych tworzenia tych neologizmów. Aby zrealizować ten cel, było wykonano następujące zadania: analiza naukowych źródeł teoretycznych na wybrany temat i zdefiniowanie pojęcia neologizmu; określenie stylów funkcjonalnych, w których używane są neologizmy, oraz zbadanie ich funkcji w tych stylach; określenie funkcji i sposobów tworzenia neologizmów polskich gamerów oraz neologizmów indywidualnych autora Andrzeja Sapkowskiego.

Materiał pracy składa się ze 130 neologizmów używanych przez polskich gamerów, a także 50 autorskich neologizmów Andrzeja Sapkowskiego na oznaczenie bestii.

Podczas opracowywania pierwszego rozdziału przeanalizowano literaturę naukową i uznano, że największa liczba neologizmów pojawiła się w języku na przełomie XX i XXI wieku. Pierwszy akapit poświęcony jest definicji pojęcia "neologizm" oraz badaniu przyczyn powstawania i sposobów rozprzestrzeniania się neologizmów. Ustalono, że neologizmy powstają w związku z punktami zwrotnymi w historii, z potrzebą nazwania nowych zjawisk i technologii lub zastąpienia starych nominacji nowymi, bardziej precyzyjnymi, a także z potrzebą stworzenia bardziej ekspresyjnych nominacji. Neologizmy są najczęściej używane w języku mediów, w szczególności w relacjach z wydarzeń społecznych i politycznych.

Drugi akapit dotyczy klasyfikacji neologizmów zaproponowanych przez badaczy. Tradycyjnie neologizmy są dzielone na powszechne neologizmy językowe i neologizmy autorskie (okazjonalne lub stylistyczne). Ze względu na metodę tworzenia wyróżnia się neologizmy leksykalne i semantyczne. Neologizmy leksykalne są tworzone na podstawie modeli produkcyjnych lub są zapożyczane z innych języków,

podczas gdy neologizmy semantyczne powstają w wyniku nadawania nowych znaczeń słowom, które już istnieją w języku.

W akapicie trzecim zbadano cechy funkcjonalne i stylistyczne słownictwa neologicznego. Neologizmy są używane w różnych stylach funkcjonalnych (naukowym, oficjalnym, dziennikarskim, potocznym i artystycznym) oraz w różnych typach tekstów związanych z różnymi sferami działalności człowieka. Przewaga neologizmów nad innymi jednostkami leksykalnymi jest charakterystyczna dla materiałów medialnych zajmujących się tematyką ekonomiczną i życia społecznego. Ponadto neologizmy wykorzystywane są również w stylach naukowych i oficjalnych. Najwięcej neologizmów potocznych powstaje w slangu młodzieżowym, który pojawiają się pod wpływem różnych czynników. W literaturze pięknej neologizmy są wykorzystywane jako potężny środek do tworzenia artystycznego obrazu. Okazjonalne neologizmy mogą być kluczem do wyjawienia mikrotematów. W wyżej opisanych stylach neologizmy pełnią funkcje nominatywne, ekspresywne i ekonomii językowej.

Czwarty akapit poświęcony jest metodom badania słownictwa neologicznego. Wśród ogólnych metod naukowych wykorzystano metody ciągłego pobierania danych, obserwacji, zestawiania i uogólniania, a także techniki analogii, porównania, indukcji i dedukcji. Metody lingwistyczne, zastosowane w badaniu, obejmują metody opisowe, strukturalne, kontekstowe i semantyczne oraz stylistyczne.

Drugi rozdział dotyczy grup tematycznych polskiego słownictwa neologicznego, a w szczególności specyfiki neologizmów polskich gamerów. Ponadto zbadano autorskie neologizmy indywidualne w utworach Andrzeja Sapkowskiego.

Pierwszy akapit poświęcony jest grupom tematycznym słownictwa neologicznego w slangu młodzieżowym. Podczas pracy nad pierwszym paragrafem zidentyfikowano charakterystyczne cechy slangu młodzieżowego, do których należą gra językowa, zwiększona ekspresywność, humor i duża liczba anglicyzmów.

Analiza materiału językowego pozwoliła wyróżnić następujące grupy tematyczne neologizmów: neologizmy ekspresywne służące do charakteryzowania i

oceniań zjawisk lub przedmiotów, neologizmy charakteryzujące ludzi i zawody, neologizmy służące do wyrażania agresji werbalnej oraz neologizmy w memach. Slang polskich gamerów i miejsce neologizmów w tej grupie tematycznej zostały omówione w drugim akapicie, gdyż są one przedmiotem szczególnego zainteresowania badawczego. Głównymi cechami slangu są ekspresywność i niezgodność z normami językowymi. Największą liczbę neologizmów w slangu komputerowym stanowią anglicyzmy.

W trzecim akapicie przeanalizowano autorskie neologizmy w utworach Andrzeja Sapkowskiego. Autor w swoich utworach używa głównie neologizmów leksykalnych oznaczających nowe pojęcia, a także neosemów — wyrazów, które nabrały nowego znaczenia. W utworach Andrzeja Sapkowskiego pojawiają się nazwy wielu stworzeń, które są neologizmami dla języka polskiego. W tym przypadku najczęstszym sposobem tworzenia neologizmów jest sufiksacja, polegająca na dodawaniu przez autora innych sufiksów do wyrazów powszechnie używanych, tworzących nową nazwę stworzenia.

Nowatorstwo naukowe pracy polega na tym, że badania neologizmów języka polskiego, w szczególności tych używanych przez gamerów w komunikacji, zostały pogłębione. Ponadto po raz pierwszy zostały usystematyzowane i zbadane autorskie neologizmy w twórczości Andrzeja Sapkowskiego na określenie bestii. Rezultatem badań są wyniki, które mogą być wykorzystane w nauczaniu leksykologii teoretycznej, stylistyki teoretycznej i praktycznego nauczania języka polskiego w szkołach wyższych.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексіюк Є. Як меми (не) захищаються авторським правом [Електронний ресурс] / Єлисавета Алексіюк // Центр демократії і верховенства права: [вебсайт]. – Електрон. дані. – Режим доступу: <https://cedem.org.ua/analytics/memy-avtorske-pravo/>. – (Дата звернення 25.10.2023).
2. Бойчук О. (2021). Відсубстантивні новотвори сучасної української мови та аспекти їх вивчення в закладах загальної середньої освіти. Чернівці. 95 с. Режим доступу: <https://archer.chnu.edu.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/3835/%D0%91%D0%BE%D0%B9%D1%87%D1%83%D0%BA%20%D0%9E.%20%282021%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення 10.10.2023)
3. Борис Д. П. (2015). Проблема неоднозначності поняття "неологізм" крізь призму лінгвофілософської теорії. Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія «Філологічні науки». Мовознавство. № 3. с. 54-61. Режим доступу: [http://ddpu-filolvisnyk.com.ua/uploads/arkhiv-nomerov/2015/NV\\_2015\\_3/10.pdf](http://ddpu-filolvisnyk.com.ua/uploads/arkhiv-nomerov/2015/NV_2015_3/10.pdf) (дата звернення 17.08.2023)
4. Бочарникова А. (2021). Неологізми ХХ–ХХІ століття та їх роль у сучасних англомовних текстах. Ізмаїл. 139 с. Режим доступу: [http://dspace.idgu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/1371/1/%D0%9A%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%84.%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0\\_%D0%91%D0%BE%D1%87%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0\\_%D0%90.%D0%9C%D0%B0%D0%B3%D1%96%D1%81%D1%82%D1%80\\_2021.pdf](http://dspace.idgu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/1371/1/%D0%9A%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%84.%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0_%D0%91%D0%BE%D1%87%D0%B0%D1%80%D0%BD%D0%B8%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0_%D0%90.%D0%9C%D0%B0%D0%B3%D1%96%D1%81%D1%82%D1%80_2021.pdf) (дата звернення 22.09.2023)
5. Брайко Ю., Радецька С. (2022). Неологізми у текстах публіцистичного стилю. Актуальні питання гуманітарних наук. Вип 48, том 3. Дрогобич:

- Видавничий дім «Гельветика» с. 17-22. Режим доступу: [http://www.aphn-journal.in.ua/archive/48\\_2022/part\\_3/3.pdf](http://www.aphn-journal.in.ua/archive/48_2022/part_3/3.pdf) (дата звернення 23.08.2023)
6. Глазова О.П. (2013). Вивчення в школі неологізмів. Київський університет імені Бориса Грінченка. Режим доступу: [https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/2653/1/O\\_Glazova\\_MD\\_10\\_IPPO.pdf](https://elibrary.kubg.edu.ua/id/eprint/2653/1/O_Glazova_MD_10_IPPO.pdf) (дата звернення 10.09.2023)
  7. Горшков П. (2006). «Сленг хакерів та геймерів в інтернеті» -150 с.
  8. Громовенко, В.В. (2021). Словотворення політичних неологізмів в українській та англійській мовах: зіставний аспект: Дис... докт. філос. 035 «Філологія» 03 «Гуманітарні науки». Міжнародний гуманітарний університет, Одеса; Донецький національний університет імені В. Стуса, Вінниця.
  9. Денисова ; наук. кер. Т. П. Кравченко (2017). Участь молоді у розбудові агропромислового комплексу країни: матеріали 29-ї студентської науково-теоретичної конференції, м. Миколаїв, 22-24 березня 2017 р. / Міністерство освіти і науки України ; Миколаївський національний аграрний університет. Миколаїв: МНАУ С. 303-305. Режим доступу: [https://dspace.mnau.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/4323/1/29\\_%D0%A1%D1%82%D1%83%D0%B4\\_%D0%BA%D0%BE%D1%84\\_2017\\_139.pdf](https://dspace.mnau.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/4323/1/29_%D0%A1%D1%82%D1%83%D0%B4_%D0%BA%D0%BE%D1%84_2017_139.pdf) (дата звернення 10.09.2023)
  10. Дзюбіна О. (2016). Структура, семантика та прагматика сленгових неологізмів соціальних мереж twitter та facebook. Львів. 206 с. Режим доступу: [https://www.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2016/05/dis\\_dzyubina.pdf](https://www.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2016/05/dis_dzyubina.pdf) (дата звернення 14.09.2023)
  11. Дзюбіна, О. І. (2018). Типологічні принципи класифікації неологізмів у сучасній англійській мові. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія, 33 (2), 38-40.

12. Заботкина В. И (1989). Новая лексика современного английского языка: учеб.пособ. для ин-тов и фак-тов иностр. яз. М.: Высшая школа, 126 с. Режим доступу: <https://nachali.narod.ru/zabotkina.pdf>
13. Загнітко, А. (2020). Сучасний лінгвістичний словник. Вінниця : ТВОРИ.
14. Колоїз Ж. В. (2002). До питання про диференціацію основних понять неології. Вісник Запорізького державного університету. № 3. с. 78-83. Режим доступу: <https://web.znu.edu.ua/herald/issues/archive/articles/2776.pdf> (дата звернення 16.08.2023)
15. Колоїз Ж. В. (2012). Оказіоналізми в лексикографії. Науковий вісник Криворізького національного університету. Збірник наукових праць. Вип. 8. с. 97-113. Режим доступу: <https://journal.kdpu.edu.ua/filstd/issue/view/20/filstd-8> (дата звернення 06.09.2023)
16. Колоїз, Ж. В. (2009). Українська неологія: здобутки та перспективи. Філологія. Мовознавство: Наукові праці, 92 (105), 57-62.
17. Кондратюк О. (2005). Молодіжний сленг як мовне явище. Режим доступу: <https://www.ji.lviv.ua/n38texts/kondratyuk.htm> (дата звернення 10.09.2023)
18. Кононенко І. (2012). Українська та польська мови: контрастивне дослідження. Варшава: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego. 809 с. Режим доступу: [https://shron1.chtyvo.org.ua/Kononenko\\_Iryna/Ukrainska\\_ta\\_polska\\_movy\\_kontrastyvne\\_doslidzhennia\\_\\_Jzyk\\_ukraiski\\_i\\_polski\\_studium\\_kontrastywne.pdf](https://shron1.chtyvo.org.ua/Kononenko_Iryna/Ukrainska_ta_polska_movy_kontrastyvne_doslidzhennia__Jzyk_ukraiski_i_polski_studium_kontrastywne.pdf) (дата звернення 08.09.2023)
19. Кочан, І. М. (2008). Лінгвістичний аналіз тексту: Навч. посіб. 2-ге вид., перероб. і доп. Київ: Знання.
20. Кульбабська, О. В., & Шатілова, Н. О. (2016). Основи мовознавчих досліджень : модульний курс : навч. посібник. Чернівці : Чернів. нац. ун-т.
21. Кухарська В. М. (2020). Особливості перекладу неологізмів у мові газети «День». Острог. 117 с. Режим доступу:

<https://theses.oa.edu.ua/DATA/170/%D0%9A%D1%83%D1%85%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0%20%D0%92.%20%D0%9C..pdf>  
(дата звернення 15.10.2023)

22. Ладоня, К.Ю. (2021). Неологізми в українськомовному сегменті соціальної мережі «Facebook»: Дис... докт. філос. 035 Філологія (03 Гуманітарні науки). Київський університет імені Бориса Грінченка. Київ.
23. Лихолітов П. (1997). «Комп'ютерний жаргон» - с. 43-49.
24. Моклиця А. В. (2018). Лексикологія сучасної польської мови: Навчально-методичні матеріали до курсу. Видання друге. Луцьк: СНУ імені Лесі Українки. 114 с. Режим доступу:  
<https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/13803/1/Leksykologia%20j%c4%99zyka%20polskiego.pdf> (дата звернення 10.09.2023)
25. Неологізми у сучасному медіа тексті. Режим доступу:  
<https://referatss.com.ua/work/neologizmi-u-suchasnomu-media-teksti/> (дата звернення 10.09.2023)
26. Орлова Н. (2004). «Сленг vs жаргон» - с. 4-8.
27. Палатовська, О.В. (2020). Російське складне речення в когнітивно-дискурсивному висвітленні (на матеріалі усної науково-професійної комунікації). (Дис. докт. філол. наук). Київський національний університет імені Тараса Шевченка; Дніпровський національний університет імені Олеся Гончара. Київ – Дніпро.
28. Петухова Р. (2022). Сучасні неологізми англійської мови в аспекті перекладу (газетного, інтернет та політичного дискурсу). Суми. 80 с. Режим доступу:  
[https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789/90300/3/Petukhova\\_mag\\_rob.pdf;jsessionid=1918935ADD49650E3C015A64776E5F2B](https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789/90300/3/Petukhova_mag_rob.pdf;jsessionid=1918935ADD49650E3C015A64776E5F2B) (дата звернення 16.10.2023)



29. Подгурська І. (2021). Геймерський сленг у сучасній англійській мові. Актуальні питання гуманітарних наук. Вип 38, том 3, 2021. Режим доступу: [http://aphn-journal.in.ua/archive/38\\_2021/part\\_3/15.pdf](http://aphn-journal.in.ua/archive/38_2021/part_3/15.pdf)
30. Пономаренко Л. (2014). Неологізми в сучасній українській мові, okazionalizmy. Режим доступу: <https://l-ponomar.com/neologizmy-v-suchasnij-ukrayinskij-movi-okazionalizmu/> (дата звернення 10.09.2023)
31. Проблеми англо-українського перекладу неологізмів (на матеріалі науково-технічних текстів). (2022). Режим доступу: <https://lingua.lnu.edu.ua/wp-content/uploads/2022/04/Konkursna-robota-Neolohizm.pdf> (дата звернення 19.09.2023)
32. Підкамінна Л. (2019). Лінгвостилістика неологізмів у мові сучасних українських ЗМІ. Лінгвостилістичні студії. 2019. Вип. 10. Луцьк. с. 144-153. Режим доступу: [https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/18064/1/%D0%9B%D0%A1\\_10\\_5-144-153.pdf](https://evnuir.vnu.edu.ua/bitstream/123456789/18064/1/%D0%9B%D0%A1_10_5-144-153.pdf) (дата звернення 10.09.2023)
33. Рюгемер В. (1989). «Нова техніка та старе суспільство». 253 с.
34. Стишов, О. А. (2003). Динамічні процеси в лексико-семантичній системі та в словотворі української мови кінця ХХ ст. (на матеріалі мови засобів масової інформації): автореф. дис. докт. філол. наук. Київ.
35. Стишов, О. А. (2019). Динаміка лексичного складу сучасної української мови. Лексикологія. Лексикографія: навч. посіб. Біла Церква: «Авторитет».
36. Урок "Неологізми, їх стилістичні функції". (2018). Режим доступу: <https://naurok.com.ua/urok-neologizmi-h-stilistichni-funkci-18898.html> (дата звернення 26.08.2023)
37. Функції неологізмів. (2016). Режим доступу: <https://studfile.net/preview/5589076/page:38/> (дата звернення 23.08.2023)
38. Філь, О. (2014). Джерела і способи формування терміносистем комп'ютерної сфери в англійській, польській та українській мовах. Вісник Нац. ун-ту

- «Львівська політехніка». Сер. «Проблеми української термінології», 791, 92–97.
39. Шостюк З. (2013). Функціональні та стилістичні особливості неологізмів у поетичному тексті Дмитра Павличка. Синопис: текст, контекст, медіа. № 2. Режим доступу: [http://nbuv.gov.ua/UJRN/stkm\\_2013\\_2\\_16](http://nbuv.gov.ua/UJRN/stkm_2013_2_16) (дата звернення 10.09.2023)
40. Baniecka E. (2008). Gwara młodzieżowa jako odmiana współczesnej polszczyzny – próba charakterystyki. *Studia Gdańskie. Wizje i rzeczywistość* t. 5. s. 157-169. Режим доступу: [http://www.gwsh.gda.pl/uploads/oryginal/4/3/75c91\\_studia5s157-169.pdf](http://www.gwsh.gda.pl/uploads/oryginal/4/3/75c91_studia5s157-169.pdf) (дата звернення 12.10.2023)
41. Bralczyk J., Pisarek W. (red.) (1999). O językowych zwyczajach w polskiej reklamie, [w:] *Polszczyzna 2000. Orędzie o stanie języka na przełomie tysiącleci*. Kraków. s. 221.
42. Burkacka I. (2015). Creativity and intertextuality in communication of the first decades of the 21st century (case: Internet memes) [w:] *Sociálne posolstvo Jána Pavla II. Pre dnešný svet. „1989 a 25 rokov po...”*. Zborník z medzinárodnej vedeckej konferencie konanej v dňoch 23–24 apríla 2015 v Poprade, red. A. Lisník, K. Greňová, M. Ambrozy, Ružomberok, s. 196–205.
43. Burkacka I. (2018). Niemiec płakał jak sprzedawał. Niemcy i kultura niemiecka w polskich memach internetowych [w:] *Pamięć – dyskurs – tożsamość. Rozważania interdyscyplinarne*, red. J. Godlewska-Adamiec, D. Wyrzykiewicz, seria *Kultury i Języki Pamięci*, Warszawa, s. 104–126.
44. Burkacka I. (2020). Język memów internetowych. *Polszczyzna w dobie cyfryzacji*. Warszawa: Polska Akademia Nauk. s. 199-216. Режим доступу: <https://publikacje.pan.pl/Content/120186/PDF/2020-01-POLS-17-Burkacka.pdf> (дата звернення 10.10.2023)

45. Cisowska A., Kościerzyńska J., Kusy H., Równy A., Wróblewska A. (2020). *Ponad słowami 2. Część 2. Podręcznik do języka polskiego dla liceum ogólnokształcącego i technikum. Zakres podstawowy i rozszerzony*. Warszawa: Nowa Era. 256 s. Режим доступу: [https://flipbook.nowaera.pl/dokumenty/Flipbook/Jezyk-polski-Ponad-Slowami-Podrecznik\[kl\\_2\]\[cz\\_1\]\[pp\\_i\\_pr\\_2020\]/files/basic-html/page49.html](https://flipbook.nowaera.pl/dokumenty/Flipbook/Jezyk-polski-Ponad-Slowami-Podrecznik[kl_2][cz_1][pp_i_pr_2020]/files/basic-html/page49.html) (дата звернення 25.09.2023)
46. Dyszak A. S. (2019). Z badań nad zjawiskami słowotwórczymi i adaptacyjnymi w „najmłodszej polszczyźnie”. *Jezyk Polski*. Kraków: Biblioteczka Towarzystwa Miłośników Języka Polskiego. s. 18-31. Режим доступу: <https://jezyk-polski.pl/index.php/jp/article/view/349/254> (дата звернення 23.09.2023)
47. Gajda, S. (1990). *Współczesna polszczyzna naukowa – język czy żargon?* Wrocław.
48. Juźwikiewicz, P. (2011). Ukraińska terminologia informatyczna: stan, problemy, zapożyczenia. *Slavica Wratislaviensia CLIV*. Wrocław, 121–132.
49. Kaczerzewska J. (2018). Stabilność ekspresywna leksemu janusz i jego jednostki derywowane, „Orbis Linguarum”, t. 5, <http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklightadbc5b8b-b630-44cb-af44-7411930292a0> (дата звернення 25.10.2023).
50. Kapelewska E. (2020). Komentarz internetowy wobec wulgaryzacji i emocjonalności. *Polszczyzna w perspektywie diachronicznej. Studia i szkice*. Białystok. s. 229-246. Режим доступу: [https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/11878/1/Ojczysta\\_swietatowo.pdf](https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/11878/1/Ojczysta_swietatowo.pdf) (дата звернення 10.09.2023)
51. Konstantinova O. (2014). Analiza konotacji neologizmów Stanisława Lema w przekładzie Dzienników gwiazdowych na język rosyjski. Pułtusk. 85 s. Режим доступу: [https://www.academia.edu/31814730/Praca\\_magisterska\\_Analiza\\_konotacji\\_neol](https://www.academia.edu/31814730/Praca_magisterska_Analiza_konotacji_neol)

- ogizm%C3%B3w\_Stanis%C5%82awa\_Lema\_w\_przek%C5%82adzie\_Dziennik  
%C3%B3w\_gwiazdowych\_na\_j%C4%99zyk\_rosyjski\_ (дата звернення  
20.09.2023)
- 52.Kopcińska D., Karaś H., Derwojedowa M. (2005). Język polski. Kompendium.  
Warszawa. s. 568.
- 53.Korczyński P. (2006). Kulturowe aspekty lokalizacji i oprogramowania. Poznań.
- 54.Leszczyński K. (2016). Nowe media, nowe słowa, czyli o neologizmach w  
Internecie. Режим доступу:  
[https://lingwistykapraktyczna.wordpress.com/2016/03/29/nowe-media-nowe-  
slova-czyli-o-neologizmach-w-internecie/](https://lingwistykapraktyczna.wordpress.com/2016/03/29/nowe-media-nowe-slowa-czyli-o-neologizmach-w-internecie/) (дата звернення 17.09.2023)
- 55.Lubaś W. (2003). Polskie gadanie. Podstawowe cechy i funkcje potocznej  
odmiany polszczyzny, Opole.
- 56.Lukszyn, J., Zmarzer, W. (2001). Teoretyczne podstawy terminologii. Warszawa.
- 57.Neologizmy - funkcje. Режим доступу:  
<https://studfile.net/preview/8782169/page:5/> (дата звернення 10.09.2023)
- 58.Niekrewicz A. (2015). Od schematyzmu do kreacyjności. Język memów  
internetowych, Gorzów Wielkopolski.
- 59.Niekrewicz A. (2016). Funkcjonalne naruszenia normy ortograficznej w memach  
internetowych, „Poznańskie Spotkania Językoznawcze”, t. 32, s. 93–103.
- 60.Odmiany stylowe języka polskiego. Режим доступу:  
[https://www.studocu.com/pl/document/uniwersytet-slaski-w-  
katowicach/jezykoznawstwo-modul-4-jezykoznawstwo-opisowe-pragmatyka-z-  
semantyka/1-odmiany-stylowe-notatki/36130394](https://www.studocu.com/pl/document/uniwersytet-slaski-w-katowicach/jezykoznawstwo-modul-4-jezykoznawstwo-opisowe-pragmatyka-z-semantyka/1-odmiany-stylowe-notatki/36130394) (дата звернення 03.09.2023)
- 61.Peisert M. (2004). Formy i funkcje agresji werbalnej. Próba typologii, Wrocław.
- 62.Przybylska R. (2009). O niektórych anglicyzmach w języku młodzieży. W trosce  
o dobrą edukację : prace dedykowane profesor Jadwidze Kowalikowej z okazji  
40-lecia pracy naukowej. Kraków : Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac  
Naukowych "Universitas". s. 102-112. Режим доступу:

- [https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/58096/przybylska\\_o\\_niektorych\\_anglicyzmach\\_w\\_jezyku\\_mlodziezy\\_2009.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://ruj.uj.edu.pl/xmlui/bitstream/handle/item/58096/przybylska_o_niektorych_anglicyzmach_w_jezyku_mlodziezy_2009.pdf?sequence=1&isAllowed=y) (дата звернення 13.10.2023)
63. Salich H. (2018). Techniki i strategie tłumaczenia neologizmów autorskich – polska literatura fantastyczna i fantastycznonaukowa w angielskich przekładach. (Autoreferat dr pt.). Warszawa. 271 s. Режим доступу: <https://core.ac.uk/download/pdf/304738866.pdf> (дата звернення 10.09.2023)
64. Satoła-Staśkowiak J. (2015). Najmłodsza leksyka polska i bułgarska, Instytut Sławistyki PAN. Warszawa. 280 s. Режим доступу: <https://fs.siteor.com/ispan/files/habilitacje/Sato%C5%82a/autoreferat.pdf?1554721658> (дата звернення 10.09.2023)
65. Sokólska U. (2011). Neologizm jako element stylotwórczy. Odmiany stylowe polszczyzny dawniej i dziś. Białystok: Wydawnictwo Uniwersytetu w Białymstoku. s. 309-325. Режим доступу: [https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/9764/1/U\\_Sokolska\\_Neologizm\\_jako\\_element\\_stylotworczy.pdf](https://repozytorium.uwb.edu.pl/jspui/bitstream/11320/9764/1/U_Sokolska_Neologizm_jako_element_stylotworczy.pdf) (дата звернення 06.09.2023)
16. Тумиńska I. (2023). Style językowe, style wypowiedzi — rodzaje i charakterystyka. Режим доступу: <https://contentwriter.pl/style-jezykowe/> (дата звернення 10.09.2023)
66. Statut III Liceum Ogólnokształcącego w Krakowie, Rozdział 5: Uczniowie Liceum.
67. Stokłosa, J. (1986). Zapożyczenia w polskim słownictwie informatycznym. Miesięcznik «Informatyka». Warszawa, Wydawnictwo «Sigma», 5, 27–28. Узято з <http://www.sk-kari.put.poznan.pl/Stoklosa/KopieArtykulow/A1.pdf>.
68. Słownik slangu. Режим доступу: <https://www.miejski.pl/> (дата звернення 10.09.2023)
69. Treska. Słownik języka polskiego. Режим доступу: <https://sjp.pwn.pl/slowniki/treska.html> (дата звернення 17.10.2023)
70. Turski, W. (1980). Nie samą informatyką. Warszawa : PIW.

71. Vasisdas.pl. Slang. Neologizmy. Mowa potoczna. Режим доступу:  
<http://www.vasisdas.pl/> (дата звернення 10.09.2023)
72. Waszakowa, K. (2005). Przejawy internacjonalizacji w słowotwórstwie współczesnej polszczyzny. Warszawa.
73. Widawski, M. (red.). (2010). Slang UG. Słownik slangu studentów Uniwersytetu Gdańskiego. Gdańsk: Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego.
74. Wileczek A. (2020). Kod młodzieży czy kod młodości? Społeczno-kulturowe aspekty „mediatyacji” młodomowy. *Polszczyzna w dobie cyfryzacji*. Warszawa: Polska Akademia Nauk. s. 169-186. Режим доступу:  
<https://publikacje.pan.pl/Content/120184/PDF/2020-01-POLS-15-Wileczek.pdf>  
(дата звернення 12.09.2023)
75. Wileczek, A. (2018). Kod młodości. Młodomowa w aspektach społeczno-kulturowych. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
76. Witalisz A. (2016). PRZEWODNIK PO ANGLICYZMACH W JĘZYKU POLSKIM. Kraków: Biblioteczka Towarzystwa Miłośników Języka Polskiego. 224 s. Режим доступу:  
<https://rep.up.krakow.pl/xmlui/bitstream/handle/11716/9370/Przewodnik-po-anglicyzmach--Witalisz.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (дата звернення 10.10.2023)
77. Zmarzer, W. (2001). Teoretyczne podstawy terminologii. Warszawa : WLSiFW.

## СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

1. Крамар, Н. (2022). Словник англomовних неологізмів ХХІ століття. Київ: ТОВ «НВП «Інтерсервіс».
2. Словотворчість незалежної України. 1991–2011 : словник / [укл. А. Нелюба]. (2012). Харків : ХІФТ.
3. Українсько-польський, польсько-український перекладний словник футбольних термінів (уклад. : Левків Л. В., Хім'як В. М., Левків В. І., Осінчук В. В.). (2012). Львів : ЛДУФК.
4. Słownik gracza. Pojęcia gamingowe. (б. д.). <https://www.zikom.com.pl/slownik-gracza/>.
5. Wielki słownik gracza – gamingowy slang, który musisz znać. (б. д.). <https://geex.x-kom.pl/wiadomosci/wielki-slownik-gracza/>
6. Sapkowski, A. (1992). Miecz przeznaczenia. Warszawa: SuperNOWA. 400 s.
7. Sapkowski, A. (1993). Ostatnie życzenie. Warszawa : SuperNOWA. 332 s.
8. Sapkowski, A. (1994). Krew elfów. Warszawa: SuperNOWA. 340 s.
9. Sapkowski, A. (1995). Czas pogardy. Warszawa: SuperNOWA. 368 s.
10. Sapkowski, A. (1996). Chrzest ognia. Warszawa: SuperNOWA. 382 s.
11. Sapkowski, A. (1997). Wieża Jaskółki. Warszawa: SuperNOWA. 488 s.
12. Sapkowski, A. (1999). Pani Jeziora. Warszawa: SuperNOWA. 596 s.
13. Sapkowski, A. (2013). Sezon burz. Warszawa: SuperNOWA. 404 s.

## ДОДАТКИ

### Додаток А

#### СЛОВНИК ПОЛЬСЬКОГО ГЕЙМЕРА

- 1) AFK (англ. Away From Keyboard, AFK) (укр. АФК) - дослівно перекладається «відійшов від клавіатури» і означає, що користувач на деякий час відлучиться від комп'ютера. Однак цей термін перекочував і в реальне життя. Дослівно так кажуть про людину, яка нічого не робить.
- 2) Anon (укр. Анон) – хтось безіменний.
- 3) Antagonist (укр. Антагоніст) – головний герой.
- 4) Art/Stuka/Kunszt (укр. Арт) - походить від англійського «мистецтво», зображення, яке створюється художниками на ранніх стадіях розробки ігрового проекту. Зазвичай це концептуальний погляд на ігровий світ і персонажів, що населяють його, який може значно змінитися до фінальної версії гри. Також до арту належать художні роботи, створені на основі вже готової гри.
- 5) Ап (укр. Ап, Апнути) – підвищити свій рівень в чомусь, десь піднятися, той хто піднявся.
- 6) ВВ (укр. ББ) – До побачення.
- 7) Ван (англ. Забороняти) (укр. Бан) – заборона зробити щось, в ігровій індустрії один із методів покарання користувачів за порушення встановлених правил. Зазвичай бан видається адміністратором гри за грубе спілкування з іншими користувачами, ботівництво, навмисне використання багів чи хаків, не дозволене купівля ігрових товарів чи валюти за реальні гроші, а також інші серйозні порушення. Бан може бути постійним і тимчасовим, також бан не завжди повністю блокує обліковий запис – іноді просто накладаються обмеження на використання деяких сервісів.
- 8) Віза (укр. Біжа) – Скорочено від слова «біжутерія», так кажуть на якісь кільця, сережки і інші речі такого роду.
- 9) Boss (укр. Бос) – дуже сильний опонент.



- 10) Bot (укр. Бот) – приблизно те саме, що і АФК.
- 11) Buff (укр. Баф) – підвищення якості чого-небудь.
- 12) Bust (укр. Буст) – тимчасове підвищення якихось характеристик.
- 13) Błąd (англ. bug - жук) (укр. Баг) - помилка в роботі гри або будь-якої іншої програми. Баг може бути як повністю нешкідливим і таким, що не заважає ігровому процесу, так і таким, що повністю робить проходження гри неможливим. Баги можуть виникнути як через помилку в написанні коду, так і при несумісності заліза або встановленого програмного забезпечення з програмою або грою. Рідше, але використовується в реальному житті.
- 14) Cofnięcie (укр. Откат) – відновлення попередньої версії чого-небудь.
- 15) Custer (укр. Кастер) – той, хто вміє чарувати.
- 16) Czarownik albo Warlok (укр. Варлок) – хтось, хто спеціалізується на темних силах, чарах, магії.
- 17) Cziter (укр. Чітер) – шахрай.
- 18) DLC (укр. ДЛС) (від англ. «Downloadable content») – доповнення.
- 19) ДПС/ДПМ (укр. DPS/DPM) – дамаг, який наноситься протягом секунди/хвилини.
- 20) Debuff (укр. Дебафф) – ніби й антонім до терміну «Бафф», але не зовсім. Це будь-який негативний вплив на щось, наприклад на гравця, але який не наносить прямого дамагу. Тобто це може бути зменшення характеристик чого-небудь або зменшення опору якомусь типу пошкодження.
- 21) Demo (укр. Демо) – пробна версія.
- 22) Dewajz (укр. Девайс) – пристрій.
- 23) Ding albo dzyń (укр. Дінь) – звук.
- 24) Diskonnect (укр. Дисконнект) – роз'єднання.
- 25) Dodatek (укр. еддон) – новинка.
- 26) Donat (укр. Донат) – оплата (пожертвування в певній мірі). Більш офіційне визначення цього терміну: один із способів для розробників отримання грошей із

гравців. Зазвичай є у «безкоштовних» проектах, де є можливість грати, не оплачуючи саму гру. При цьому є можливість отримати деякі переваги за невелику суму грошей. Зазвичай за донат можна швидше прокачати свого персонажа або отримати унікальні предмети та здібності. Останнім часом розробники намагаються зберігати баланс між користувачами, що платять і грають безкоштовно – система донату розробляється так, щоб скоротити час, необхідний користувачеві для досягнення певних результатів. При цьому досягти таких самих результатів може і користувач, що грає абсолютно безкоштовно, витративши на це значну кількість ігрового часу.

27) Dot (укр. Дот) (від англ. Damage Over Time) – дамаг, який наноситься під час певного часового проміжку

28) Drop (укр. Дроп) – формально цей термін означає «Падати», але не в усіх сенсах. Впасти духом, то буде скоріше «Фейл», Спуститися нижче те більше «Даун (від англ. Down)». В даному випадку це більше у значенні, коли зверху падає якась корисна річ і персонаж може її підібрати (наприклад літак скинув якийсь костюм) чи коли один гравець перемагає іншого і з нього падають якусь речі, що теж буде дропом і буде позначатися з-за допомогою цього терміну.

29) Dziadek (укр. Дід) – хтось дуже-дуже досвідчений.

30) Ekszn – (укр. Екшн) - динамічний жанр комп'ютерних відеоігор, який вимагає від користувача швидкої реакції. Як правило, гравцеві надається зброя, а дія відбувається з виглядом від третьої особи.

31) Emulator (укр. Емулятор) - спеціальне програмне забезпечення. В ігровій тематиці цей термін зазвичай стосується програм, які дозволяють запускати консольні ігри на ПК, а також старі комп'ютерні ігри на сучасній техніці.

32) Fajting (укр. Файтинг) – бій.

33) Farming (укр. Фармінг) – процес цілеспрямованого збору лута.

34) Fast ran (укр. Фаст Ран) – шлях напругу.

35) Flód/Powódź (укр. Флуд) - низка безглузвих повідомлень куди-небудь.

- 36) Fokus (укр. Фокус) – цілеспрямоване звернення уваги всієї команди на певний об'єкт.
- 37) Frag (укр. Фраг) – очко (бал).
- 38) Franczyza medialna (укр. Медіафраншиза) – інтелектуальна власність, але в ігровій сфері.
- 39) Gosu/Pan (укр. Госу) – хтось дуже досвідчений.
- 40) Greefer (укр. Гріффер) – від англійського griefer: «Змушуючий страждати». Той, хто псує гру, свято, захід тощо іншим.
- 41) Harówka (укр. Грінд) – якась однотипна дія.
- 42) Hedszot (укр. Хедшот) – постіл в голову.
- 43) Hufiec (укр. Паті) – отряд.
- 44) Hyde (укр. Гайд) – навчально-методичні рекомендації.
- 45) Imba (укр. Імба) – щось значно сильніше, що значно виділяється серед іншого і не вписується в загальний баланс.
- 46) Iwent (укр. Івент) - нестандартна для ігрового процесу подія, що виражається у вигляді спеціального конкурсу, ярмарку спеціальних товарів тощо.
- 47) Juzat (укр. Юзати) – використовувати.
- 48) Kajt (укр. Кайт) – процес атаки, коли опонент не може дати здачі.
- 49) Kamper (укр. Кемпер) - снайпер (у польській мові має ще значення «Будинок на колесах»).
- 50) Конфіг (укр. Konfig) – особисті налаштування користувача або його ПК.
- 51) Konsola (укр. Консоль) – ігрова приставка.
- 52) Konto (укр. Аккаунт) - спеціальний запис у базі даних, що співвідносить реальну людину до належного їй віртуального опублікового запису.
- 53) Kontroler (укр. Геймпад) – джойстик.
- 54) Kraft (укр. Крафт) – створення.
- 55) Kręk albo trzask (укр. Кряк) – спеціальний незаконний файл, що дозволяє безоплатно користуватися неліцензійною версією програми.

- 56) Kwest (укр. Квест) – завдання.
- 57) Lag (укр. Лаг) – затримка в програмі, що проявляється у вигляді підвисання того чи іншого процесу.
- 58) Laker (укр. Лакер) – везунчик.
- 59) Lamer (укр. Ламер) – початківець.
- 60) Licz (укр. Ліч) – походить від англійського: П'явка. Гравець, який значно поступається силами команді, а вступає в неї виключно з метою власної вигоди. Якщо це відбувається за спільною згодою, то те вже скоріше «Вагон».
- 61) Liwer (укр. Лівер) – Боягуз. Як правило це добровільне покидання своєї команди, особливо характерно коли команда програє. Як правило, ліверів недолюблюють за це.
- 62) Loch, Ciemnica, Ostróg, Lochy (укр. Данжен) – обмежена бар'єром локація – печера, підземелля, руїни та ін. У розрахованих на багато користувачів іграх поширені групові данжени, розраховані на проходження в компанії з товаришами. При цьому опоненти в таких локаціях значно сильніші за звичайні, а наприкінці данона групу чекає бій з одним або навіть кількома босами.
- 63) Lokalizacja (укр. Локація) – певна місцевість.
- 64) Long (укр. Лонг) – велика дистанція.
- 65) Łotr (укр. Стилер) – вор.
- 66) Łup (укр. Лут) – певні предмети, які можна підібрати/використати/з'їсти/продати/обміняти тощо. Можна підібрати певного роду синонім «Трофей», але це більше стосується щодо предмету з переможеного опонента, натомість лут не обов'язково має бути взятий саме з ворога, це може бути предмет, знайдений де-інде, наприклад, в скрині чи аналогічному ящику або контейнері.
- 67) MT (укр. МТ) – головний танк команди.
- 68) Mana (укр. Мана) – одиниця виміру чар.

- 69) Maud (укр. Мод) - модифікація гри, що вносить невеликі редагування в ігровий процес, або доповнює його. Часто створюється користувачами.
- 70) Maunt albo Uchwyt (укр. Маунт) – об’єкт, на якому можна їздити (автомобіль, кінь, велосипед).
- 71) NP (укр. НП) – без проблем.
- 72) NPC (укр. НПЦ) – комп’ютерний персонаж, яким керує штучний інтелект.
- 73) Nerf (укр. Нерф) – дуже широкий термін, означає погіршення будь-яких характеристик чого завгодно.
- 74) Nikname, Przewisko (укр. Нік) – псевдонім.
- 75) Ninja (укр. Ніндзя) – людина, яка займається збиранням лута (займається фармінгом).
- 76) Noob/Nub (укр. Нуб) – теж початківець, але більше в значенні «невмілий гравець».
- 77) Nubhant (укр. Нубхант) – полювання на нубів.
- 78) Nuk (укр. Нюк) – використання всіх бойових здібностей персонажу за короткий проміжок часу.
- 79) Oldgracz (укр. Олдгеймер) – геймер, який надає перевагу старим відеоіграм.
- 80) Oliwar (укр. Холівар) - термін має широке застосування: битва клану на клан, битва команди на команду, протистояння двох запеклих ворогів тощо.
- 81) Oprogramowanie układowe (укр. Прошивка) - у ігровому розумінні прошивкою є програмне забезпечення консолі. Оновлення прошивки бувають як офіційні, так і піратські. Офіційне оновлення дозволяє використовувати нові функції, також без нього іноді неможливо запуснути нові ігри. Якщо для гри потрібна нова версія прошивки, вона зазвичай постачається разом із грою. Використання піратської прошивки порушує ліцензійну угоду, але дозволяє запускати на ігровій приставці піратські версії ігор та додаткове програмне забезпечення, яке не пройшло сертифікацію у розробників консолі. Гарантійний

ремонт консолей, на яких будь-коли була встановлена піратська прошивка, не здійснюється.

- 82) Osiągnięcie (англ. Achievement) (укр. Ачівка) – нагорода (медаль).
- 83) Owerbuff (укр. Овербафф) – ситуація, коли один бафф витісняється іншим.
- 84) Paschalka (укр. Пасхалка) – алюзія.
- 85) Patecz (укр. Патч) – файл, з-за допомогою якого відбувається оновлення чогось.
- 86) Pet (укр. Пет) – тварина, що подорожує з людиною (гг).
- 87) Pickup (укр. Пікап) – випадкове знайомство.
- 88) Pierk (укр. Перк) – здібність.
- 89) Ping (укр. Пінг) – час реагування сервера на команду.
- 90) Platformówka (укр. Платформер) – гра в 2D.
- 91) Prajм (укр. Прайм) – найкращий, найбільш вдалий, час для чогось.
- 92) Punkt kontrolny albo Czekpoint (укр. Чекпоінт) – контрольна точка.
- 93) PwE (укр. ПвЄ) – гра проти віртуальних суперників.
- 94) PwP (укр. ПвП) – гра проти реальних суперників.
- 95) Q albo Ku (укр. Ку) – привіт.
- 96) Rair (укр. Реір) – рідкісний лут.
- 97) Rak (укр. Рак) – невмілий гравець. На відміну від нуба, це не новачок, а гравець, який вже тривалий час у якійсь грі, але тим не менш не навчився в неї грати.
- 98) Rasz (укр. Раш) – тактика продавлення якогось напрямлення на певній локації.
- 99) Rejuz (укр. Реюз) – повторне використання.
- 100) Rekonekt (укр. Реконект) – повторне підключення десь.
- 101) Remejk (укр. Ремеjk) – оновлена версія чогось.
- 102) Res (укр. Рес) – воскресіння.
- 103) Respówn (укр. Респаун) – місце відродження персонажа.

104) *Rozgrywka* (укр. Геймплей) - термін, яким називають особливості взаємодії людини з відеоігрою. Ці особливості створюються за допомогою правил, завдань та способів їх розв'язування, які пропонує гра. Разом із сюжетом і технічною складовою ігрового процесу є одним із трьох основних елементів будь-якої відеогри.

105) *Rzeźba, Snycerstwo, Krajanie* (укр. Випилювання) – Витіснення опонента з певного місцезнаходження на карті, полишаючи його тактичної переваги.

106) *Sequel* (укр. Сіквел) – продовження.

107) *Set* (укр. Сет) – Комплект певних речей одного стилю.

108) *Silnik* (укр. Движок) - складний комплекс програм, призначений для створення відеоігор. Сучасні двигуни включають масу модулів - рендеринг, фізика, звук, скрипти, анімація, штучний інтелект, мережева взаємодія, багатопоточні обчислення, управління пам'яттю і т.д. Все це дозволяє значно скоротити тимчасові та ресурсні витрати на створення та портування ігор. На одному движку можуть створюватися ігри абсолютно різних жанрів та сеттингів.

109) *Singl* (укр. Сінгл) – гра без колективної підтримки, в ній гравець один, інших реальних гравців немає і всі інші персонажі виключно віртуальні, оздоблені штучним інтелектом.

110) *Skill* (укр. Скілл) – вміння.

111) *Spawnkill* (укр. Спаункілл) - вбивство опонента, який щойно з'явився у точці відродження. У більшості випадків така дія не вітається в ігровій спільноті, оскільки вбивця має значну перевагу за рахунок кращого екіпірування та готовності завдати раптової атаки. У більшості сучасних проектів є захист від таких дій, що робить персонажа, що з'являється, невразливим на короткий проміжок часу після респауна.

112) *Stak* (укр. Стак) – декілька однотипних предметів.

113) *Stamina* (укр. Стаміна) – витривалість.

- 114) Stels (укр. Стелс) – виконання якогось завдання якомога безшумніше та непомітніше.
- 115) Support (укр. Саппорт) – допомога.
- 116) Szkoda/Damage/Uron (укр. Дамаг) - пошкодження, що завдаються героєм іншим ігровим персонажам і навпаки. Ця величина має чисельне уявлення, яке віднімається від поточної кількості здоров'я персонажа, якому завдали шкоди. Найчастіше на розмір дамагу впливає використовувана зброя, вміння та інші характеристики персонажів персонажа, а також броня.
- 117) Tank (укр. Танк) - клас персонажа, що відволікає ворожу увагу себе. Спеціально для цього персонажі даного класу мають скіли, що дозволяють змушувати ворогів вибирати їх як мету. Через велику кількість здоров'я та товсту броню, здатний витримати безліч атак ворога. Зазвичай у групі з танком завжди є лікар, який робить його практично неприступним.
- 118) Tankować (укр. Танкувати) – привертати увагу на себе.
- 119) Tata (укр. Папа) – досвідчений гравець.
- 120) Trofeum albo Zdobycz (укр. Трофей) – більш вузьке значення терміну «Лут». Зокрема це лут, який був отриманий внаслідок перемоги над опонентом.
- 121) Twink (укр. Твінк) – другий аккаунт.
- 122) Untag albo odznasz (укр. антаг) – те кажуть на людину, яка не прив'язана до жодної команди, тобто умовно будь-який футболіст, який футболіст, але команди, в якій він є, він не має.
- 123) Wagon (укр. Вагон) – в українській мові є відповідник цьому слову «причіп». Тобто це якась людина, яка порядку нижча за класовим рівнем, статусом тощо, але більш високі персони беруть її з собою. Приклади: Коли старшокласники беруть з собою де-інде когось з молодшої вікової категорії. Або коли сильна футбольна команда бере до себе в команду когось більш низького рівня. Таку особу більш низького рівня таким чином і називають.
- 124) Wanszot (укр. Ваншот) – смерть від одного удару/пострілу/вміння.



125) Wanszotić (укр. Ваншотити) – вбити з одного пострілу.

126) Wartag (укр. Вартаг) – керуючий.

127) Wideorecenzja (укр. Відеообзор) - огляд, виконаний у вигляді невеликого відеоролика. У ньому автор розповідає про основні особливості проекту, а відеоряд у цей час демонструє ігровий процес. У якісно зроблених відеооглядах ігровий процес, що показується, в більшу частину часу демонструє те, про що говорить диктор.

128) Wynieść (укр. Винести) – ліквідувати.

129) Zergi (укр. Зергі) – багато людей.

130) Zrzut ekranu (укр. Скріншот) – знімок екрану.

## Додаток Б

### БЕСТІАРІЙ АНДЖЕЯ САПКОВСЬКОГО

1. **Альгуль** (ориг. Alghoul) - лютий і хитрий підвид гуля. Це різновид гуля, який харчується не лише трупами, а й нерідко нападає і на живих. Найчастіше їх можна зустріти в склепах і полях битв серед простих гулів.

Зовні він нагадує свого «молодшого брата». Прості смертні не бачать різниці між цими падальниками. Але саме ця зовнішня схожість альгулів і гулів робить їх іноді навіть більш небезпечними, ніж королів цвинтарів — цеметаврів і гравейрів, які дещо сильніші за ті самі альгулі. Альгулі мають гострі, як бритви, шипи, та більш потужне щодо гулів тіло. Знак Аксій, що використовується відьмаками, допоможе відволікти це чудовисько і прибере на час його шипи.

*«Альгуль – це такий крутий штрих серед гулів».* — Ярпен Зігрін, The Witcher 3: Wild Hunt.

*«На відміну від гулів альгулі не цураються живих істот, а навпаки кидаються на них із найвищим рівнем запалу».* - Ян із Енхе, The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone.

2. **Альп** (ориг. Alp) – один із підвидів вампірів. Вони належать до категорії вищих вампірів, хоча технічно і є справжніми вищими вампірами. Альпи розумні, тому їх можна зарахувати до т.зв. вампірів перехідної стадії. Альпи люблять ласувати кров'ю поки що живої жертви. Зазвичай безшумно нападають ззаду, чіпляючись жертві в шию. Часто харчуються кров'ю сплячих, що супроводжується у них жахами. Здатні оглушити супротивника пронизливим високочастотним криком. Сильні, спритні і неймовірно швидкі, здатні до левітації, проте не можуть ставати невидимими і перетворюватися на нетопір. Мешкають у склепах і руїнах неподалік людських міст. Як і всі вампіри перехідної стадії не бояться сонця, але кров необхідна їм життя. Альпи слабші за брукс і підпорядковуються їм, а також вищим вампірам. У бою альпи виявляють надприродну швидкість та неймовірну (навіть для вампірів) витривалість. Наносити удари мечем слід з великою точністю, оскільки альпи вправні в ухиленні. Рекомендується використовувати знак Ірден, оскільки він послаблює захист альпа. Ще один спосіб — випити еліксир «Чорна кров», оскільки альпи п'ють кров жертви, позбавляючи сил і відновлюючи власну енергію.

На відміну від брукс, альпи не можуть ставати невидимими, однак і той, і інший підвид вампірів здатний видавати пронизливий паралізуючий вереск. Головна перевага альпа - спритність: його стрибки кидають виклик законам тяжіння. У людиноподібній формі альп легко загубиться в натовпі, що робить його ще небезпечнішим.

*«Виглядало воно як брукса, але це не брукса».* – староста села Соколівка, The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine.

3. **Арахноморф** (ориг. Arachnomorph) - величезне павукоподібне. Схожим чином, коли йдеться про арахноморфи і про все, що не в змозі від них втекти, тобто, про більшу частину істот на білому світі. Однак їх не варто побоюватися тому, хто збирається орати поле чи вибирається в ліс на ягоди, бо арахноморфи, будучи далекими, з епохи Сполучення Сфер, родичами звичайних павуків, особливо

облюбували для себе глибокі тінисті печери та непрохідні похмурі пущі. І все ж, хто б на них не натрапив, йому напевно краще заздалегідь сповідатися у своїх гріхах і попроситися з життям, бо він загине напевно, оскільки від них навіть найшвидша людина не в змозі втекти. Найбільш небезпечний і агресивний різновид арахноморфів, арахноморф гігантський, може зжерти навіть вола.

*«Між павуком та мухою згоди не бути».* – Офірська приказка, The Witcher 3: Wild Hunt.

4. **Архіспора** (ориг. Archespore) - велика м'ясоїдна рослина. Плотоядна рослина, що ховається більшу частину часу під поверхнею землі і різко з'являється, коли наближається потенційна жертва. Подібно до ехінопсу, виглядає як висока потворна товста лоза з квіткою-пащею, що мінімум у два рази перевищує людський зріст; може бути різних кольорів, які є основою класифікаційного поділу на коричневий, зелений, жовтий та пурпуровий види.

Згідно з легендою, архіспори з'являються там, де мали місце страшні злочини; на практиці ж вони виростають у будь-якій досить родючій для цього землі, віддаючи перевагу заболоченій місцевості або багатому перегноєм ґрунту. Їхні суперечки можуть поширюватись як вітром, так і нещасними жертвами цих хижих рослин. Архіспора стріляє отруйними шпильками або згустками отрути. У коренях архіспори часто можна побачити людські останки, які, можливо, і стали джерелом чуток і легенд про ці рослини, і які до пори служили рослини джерелом поживних речовин.

Зіткнення з архіспорами змусило відьмаків розглянути питання про включення гербіциду до свого арсеналу. На щастя, вогонь виявився так само ефективним засобом від цих проклятих рослин. Таким чином, використовуючи знак Ігні, можна не тягати незручний бак отрути із собою на спині.

*«Згідно з народними повір'ями, вони ростуть на зрошеній кров'ю землі. Тому найчастіше вони зустрічаються там, де у минулому відбувалися погроми,*

*криваві ритуали чи жорстокі вбивства». - Опис Архіспори у книзі А. Сапковського «The Witcher: The Lady of the Lake».*

*«Іноді люди вчиняють такі злочини, які викликають жах у людей та ображають богів. Зла воля злочинця і жахливість його вчинку стають свого роду прокляттям, яке дає життя архіспорам. Ці тварюки з ненавистю атакують невинних істот і мстять доти, доки правосуддя не відбудеться». - Опис Архіспори у книзі А. Сапковського «The Witcher: The Tower of the Swallow».*

*«На мою думку, це була квітка. Мерзотна, жахлива квітка». - Бласко Геннербе, останні слова, The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine.*

**5. Архігрифон**, також відомий як драконів грифон (ориг. Archgriffin) - найнебезпечніший підвид грифонів. Це більш грізний підвид грифона, який відрізняється від своїх родичів лютістю, силою, а також унікальними рисами: подібно до василіск, вони можуть плюватися отрутою, яка виробляється в спеціальній залозі, а також не чутливі до вогню.

У той час як шкіра і оперення звичайних грифонів буває пісочного, жовтого або світло-бурого відтінків, архігрифони куди більш «ошатні»: їх шкіра, шкіра та оперення чорного кольору мають червоні, «полум'яні» прожилки, особливо помітні на кромці кожного пера, шерсть, зокрема, грива та пензлик хвоста, також чорні. Зустрічаються також абсолютно білі особини-альбіноси. Кислота цього чудовиська служить ковалям клану Тордаррох для гартування обладунків.

*«Вважається втіленням хоробрості, вірності та бойового духу — словом, всього того, чим відомі відьмаки Школи Грифона. Втім, насправді школа була названа на честь мандрівного лицаря на прізвисько Грифон. Це він навів вищезазначені якості засновнику школи». — Опис Архігрифона у книзі А. Сапковського «The Witcher: Sword of Destiny».*

*«У деяких князівствах організовані спеціальні загони для полювання на архігрифонів, яким дуже любилося худоба». – Веленський старшина, The Witcher 3: Wild Hunt.*

6. **Баргест** (ориг. Barghest) - пес-примара, що втілює відплату. Це привид, який є у цей світ лише після того, як його сюди покликали. Вважається, що після невідомчої смерті душа повертається у цей світ як примарного собаки, чи баргеста. Згідно з сюжетом однієї легенди, баргести з'явилися, коли по-звірячому вбили одного заводчика гончаків. І того разу вони не зникли, поки не помер останній із убивць.

Найчастіше набуває вигляду величезного чорного пса, оточеного зеленим або жовтуватим примарним свіченням, з очима, що горять, величезними пазурами і іклами.

*«Одні називають їх авангардом Дикого Гону, інші — втіленням помсти... Усі сходяться в одному: баргести безжальні до всього живого».*

— *Опис Баргеста у книзі А. Сапковського «The Witcher: Blood of Elves».*

*Вважається, що баргести — привиди, які матеріалізувалися у примарних псів і переслідують живих людей. За деякими повір'ями ці чудовиська є ознакою Дикого Гону. Інші ж легенди свідчать, що баргести - втілення божественної кари та уособленої відплати. І лише в одному всі розповіді сходяться: баргести завжди безжальні по відношенню до живих істот. — Опис Баргеста у книзі А. Сапковського «The Witcher: Blood of Elves».*

*Уникай гріховних і злих діянь, а якщо тебе безперестанку спокушає зло — згадай, що трапилося з жителями передмістя Визіми, яких знищила напасть баргестів!*

– Преподобний Йомен Третогорський, «The Witcher».

7. **Беанн'ші** (ориг. Beann'shie) - привид ельфської упириці, що є передвісником смерті. Вони виглядають як висохлий труп художі жінки, одягненої в пошарпані лахміття. Здатні оглушити супротивника пронизливим високочастотним криком. *«Беанн'ші виють і гарчать, і якщо ви чуєте їхнє виття, то будьте впевнені: сьогодні ж ви вирушите на той світ».* - жебракиня з Дун Дару, The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine.

*«Давні плітки стверджують, що Беанн'ші - це духи жінок, що застрягли між життям і смертю через важкі переживання. Їх стогін і виття вважається вірною ознакою швидкої і неминучої смерті, хоча, кажуть, вони на живих не нападають. Найчастіше вони є у вигляді блідих жінок у лахмітті, з висушеними обличчями та зморщеними, мертвими тілами».* - Опис Беанн'ші у книзі А. Сапковського «The Witcher: The Tower of the Swallow».

8. **Біс** (ориг. Fiend) - величезний агресивний монстр з оленячими або лосиними рогами. Є спорідненим з суккубами, сильванами та чортами виглядом і дуже схожий на останніх: величезна істота, що пересувається на чотирьох кінцівках, має величезні роги, третє око у лобі. Передні лапи демона чотирипалі і закінчуються короткими кігтями, а один з пальців є прибутковим, а задні кінцівки закінчуються копитами. Також має хвіст із пензликом. Голова витягнута, широка паща, повна гострих зубів з довгими видатними іклами на обох щелепах. Покрита пігментними плямами шкіра і коротка шерсть, що росте навколо голови, на ліктях, в паху та на задніх лапах, можуть носити дуже різне забарвлення: від світлого та білого до червоного, болотного та чорного. Червоно біса зазвичай має інше забарвлення в порівнянні з рештою тіла. Також через відмінності у кольорі різні ділянки шкіри можуть утворювати «тигрині» смуги.

Біси набагато крупніші за чорти, а також відрізняються від них формою рогів — зазвичай вони гіллясті, оленячі, але іноді зустрічаються і розлогі лосині «лопати». Ці істоти мають диявольську фізичну силу, відмінні здібності до регенерації, а також можуть гіпнотизувати противників за допомогою третього ока. Ці істоти вважають за краще жити в лісових хащах, непролазних болотах або неглибоких печерах, люто охороняють свою територію і люто розправляються з будь-яким конкурентом. Біси всеїдні і не гидують ні м'ясом, ні рослинною їжею.

*«Біс виглядає майже як олень. Величезний шалений олень».* — Опис Біса у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Time of Contempt».

*«З жалем повідомляю, що син Вашої княжої милості натрапив під час полювання на диявола. Він загинув на місці разом зі слугою, провідником, дружиною та селянами, які йшли у облаві з собаками».* - керуючий маєтком Віллепін під Визимою, Кавін Йелль, «The Witcher».

**9. Боровий** або **лісовий дід** (ориг. Borowik) - підвид лішого, що мешкає в лісі. Боровий часто описується як молодший лісовий дух, підпорядкований лішому, або ж як підвид лішого, що мешкає в певному місці лісу - в бору, сосновому лісі або просто на піднесеному місці в лісі. На відміну від лішого, який схожий на людину лише силуетом, боровий має навіть подобу обличчя з кори, проте решта їх прикмет схожі: руки і ноги з гострих гілок, в деяких місцях покриті порослю листочків, лахміття, обернене навколо стегон, зріст, раз в два перевищуючий людський. Боровики також можуть управляти деревним корінням і взагалі рослинами, тваринами, вміють телепортуватися, а також викликати власних гончаків - істот, схожих на собак з жвавого стовбура дерева.

*«Я збирала ягоди, як завжди в цю пору, а тут дерево затремтіло, і я побачила... це...»* — уривок з історії, яку розповіла жінка, повернувшись із лісу, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

*«По лісах раніше вовки вили, а нині, розумієш, упирі, боровики всякі, куди не плюнь — перевертень чи якась інша зараза»* - Геральт, з книги А. Сапковського «The Witcher: The Tower of the Swallow».

**10. Брукса** (ориг. Bruksa) - один із підвидів вампірів. Вони належать до категорії вищих вампірів, хоча технічно і є справжніми вищими вампірами. Брукси розумні, тому їх можна зарахувати до т.зв. вампірів перехідної стадії.

Будучи одним із найбільш людиноподібних підвидів вампірів, у своїй «камуфляжній» формі брукси дуже схожі на людей. Вони постають у вигляді неймовірно блідих струнких, невисоких і привабливих жінок, як правило, з довгим чорним волоссям, хоча зустрічаються і руді особини. У брукс чорні, антрацитові очі, мініатюрні та красиві обличчя з тонкими рисами. Їхні зуби

неймовірно гострі і крім двох передніх і чотирьох нижніх різців мають конічну форму, як у іклів. Вони розумні і розумні, здатні аналітично мислити, але не такі розвинені, як справжні вищі вампіри, і більшою мірою підкоряються інстинктам. Тим не менш вони здатні на людські почуття та емоції, навіть можуть кохати. Дуже ймовірно, що брукси мають лише «односторонній» зв'язок з оточуючими і можуть лише «транслявати» свої думки їм, але не читати їх власні. Вони також здатні гіпнотизувати жертв, насилати на них бачення, повністю підкоряти своїй волі людей та тварин. Брукси віддають перевагу самоті і намагаються триматися подалі від великих скупчень людей і міст, селяться в глухих хащах або печерах. Тим не менш, деякі з них успішно інтегруються в людське суспільство і живуть у ньому.

Брукси співають, коли напиваються крові, найчастіше роблячи це за допомогою телепатії, і взагалі люблять співи, особливо пташині. З цієї причини в місцях проживання можна почути дзвінки трелі і побачити величезні зграї птахів. Кров необхідна їм для життя, проте брукси не завжди вбивають своїх жертв і часто багато разів живляться кров'ю однієї людини, яка, закохана чи зачарована, не здатна чинити опір, та й не бажає цього. Спів і телепатичні здібності такої вампірші підсвідомо впливають на людину, змушуючи його відчувати тугу і жах від її присутності. Тварини, особливо коні, дуже тонко відчують справжню природу брукс.

У «бойовій» формі брукса разюче змінюється: миле личко спотворюється, рот розширюється майже до вух, шкіра ніби щільніше натягується на кістки та м'язи, нігті подовжуються і стають кігтями. Брукса набагато сильніша за людей і швидше, причому настільки рухлива і спритна, що навіть відьмак не завжди може встигнути за її рухами. В ігровій серії вони воліють позбавлятися одягу, перш ніж трансформуватися в «бойову» форму. Також брукси можуть перекидатися у величезний чорний нетопір — у цьому стані їх і без того величезна сила і неймовірна швидкість збільшуються, а також з'являється здатність літати. Брукси



можуть ставати невидимими і здатні видавати пронизливий високочастотний крик такої сили, що він збиває з ніг і відкидає дорослого чоловіка, а також приголомшує його та дезорієнтує. Як і всі вампіри, брукси мають високу стійкість до фізичної шкоди і прискорену регенерацію.

*«Брукса підстрибнула, вигнула спину, наче леопард, і верескнула. Звукова хвиля тараном ударила в відьмака, збиваючи дихання, ламаючи ребра, голками болю встромляючись у вуха та мозок».* — Опис Брукси у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Season of Storms».

*Якщо все ж таки тобі доведеться подорожувати лісом, остерігайся місць, де в багатьох чути трелі птахів. Означають вони, що ти вступаєш на землі брукси і незабаром попрощаєшся з життям.* – Автор невідомий, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

11. **Василиск** (ориг. *Vazylyszek*) – отруйна літаюча ящіркоподібна істота. Василиски - дивні вкриті лускою ящіркоподібні істоти, що відносяться до класу Драконідів. У них довгий ящірний хвіст, викривлений пташиний дзьоб і чотири кінцівки: перетинчасті крила, що дозволяють їм літати, і задні лапи. Найнебезпечнішою зброєю цих істот є навіть не серпоподібні пазури і не гостра дзьоба, а смертельна отрута — найсильніша з відомих нейротоксинів, яка вбиває людину за одну секунду. Забарвлення луски, як правило, зелене, що переходить у жовтуватий на череві. Зустрічаються різні особини, які трохи перевищують розмірами куролісків, з якими василісків часто плутають, до величезних тварюк з розмахом крил як у великих ослизгів або невеликих драконів. Люди називають василісків королями зериканських пустель і дуже часто плутають їх із кокатріксами. За повір'ями, ці створіння настільки ненавидять все живе, що саме їхнє дихання несе смерть, а їх погляд перетворює людей на камінь. У казках василіска вбивають, виставляючи перед їхньою мордою дзеркало. Потвора нібито помирає від власного смертоносного погляду. Однак, як любляють

пожартувати відьмаки, єдиний спосіб убити василіска за допомогою дзеркала - вдарити їм звіра прямо по голові.

*«Тут похований шляхетний лицар Родерік, який загинув у сутичці з василіском. Точніше те, що від нього залишилося».* – надгробний напис на цвинтарі у Визімі, «The Witcher».

12. **Віверна** (ориг. Wyvern) — звичайний драконид, що легко піддається прирученню. Зовні віверна дуже схожа на дракона, тому їх часто плутають. З плоскою головою і довгою шиєю істота нагадує змію, а її довгий хвіст, увінчаний гострим жалом, тільки посилює це враження. Вигнута спина, схожа на горб, робить виворотку ще більш страшною. Яскраві кольори луски відразу дають припустити, що ця тварюка отруйна. Тонкі, довгі шипи, здається, виступають прямо з її викривленого хребта і разом із загальною позою звіра лише підкреслює небезпеку та підступний характер вірні. Відрізняються від драконів тим, що передні кінцівки перетворені на крила. У драконів крила є продовженням лопаток. Літаючий ящір, на Старшій Речі зветься «wuwerna» або «wiwerna», а на загальній — виворот.

Є частиною природної екосистеми світу. Легко піддаються прирученню друїдів. Територіальні тварини Вони живуть і полюють поодиноці, хоча бувають періоди, коли вони спаровуються. Нападають на будь-якого порушника їхніх територій, крім тих, хто набагато важчий за них самих, ті ж дракони, наприклад. Вони харчуються здебільшого м'ясом тварин, яких легко хапати з повітря — ось чому вони так люблять харчуватися вівцями.

*«Це було щось, що жило тільки для того, щоб вбивати».* — Опис Віверни у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Baptism of Fire».

*«У клітці, явно йому тісною, згорнувшись клубком, лежав ящір, покритий темною лускою з дивним малюнком. Коли рябий стукнув по клітці цінком, гад заворушився, зашурхотів лусочками по лозинах, витягнув довгу шию і пронизливо зашипів, демонструючи гострі білі конічні зуби, що різко контрастували з*

*майже чорною лускою, що обрамляла пащу».* – Опис Віверни у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Time of Contempt».

*«Той, хто стверджує, що собака - найкращий друг людини, просто ніколи не приручив виверну».* - Невідомий друїд, «The Witcher 3: Wild Hunt».

13. **Вилохвіст** (ориг. Widłogon) - отруйний вигляд, багато в чому схожий з вивернами. Середніх розмірів ящір із класу Драконідів. Назву отримав через закінчення хвоста, на якому є два довгі кістяні шипи. Його шкіра буває найрізноманітніших кольорів: жовтого, болотяного, отруйно-зеленого, синього. Він здатний літати на шкірястих крилах, які, подібно до крил у виверни, є його єдиними передніми кінцівками. Крім шипів на хвості, на голові у вилохвостів росте 3 кістяні гребені: дуже великий на лобі і два куди менше - з боків голови. Всі три гребені спрямовані у бік довгої шиї, з якої починаються ряди довгих конусоподібних наростів, що йдуть до кінчика хвоста. Крім найнебезпечніших шпильок на хвості деякі підвиди вилохвостів також виробляють сильну отруту.

*«Щоб вілохвоста приманити, до кілка козу вервієм прив'яжи, і серед листя якнайшвидше сховайся».* — Опис Вилохвоста у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Baptism of Fire»

*«Вилохвіст... Нічого собі. Скоріше, щоб його, мечехвіст».* - Явін Бук, «The Witcher 3: Wild Hunt».

14. **Віхт** (ориг. Wicht) - одиночний неагресивний падальщик. Вихти - труподі, що живуть у пустелях, на стародавніх цвинтарях, на пустирях і іноді в занедбаних людських оселях. Мають чорні очі, жовті не прикриті губами зуби напівкруглої форми, довгі руки з гострими кігтями, ходять згорбившись і носять подобу одягу. Обличчя вихта нагадує людський череп, шкіра має жовтуватий відтінок, а на головах у них іноді росте волосся. Мають перевищує людську силу. Люблять варити огидну на смак юшку з власних виділень та інших невідомих компонентів, якою харчуються і за приготуванням якої проводять більшу частину часу. Вихти розумні і часто не агресивні по відношенню до людей, якщо ті швидко залишають

їхню зону проживання. Взимку вони впадають у сплячку. Вихти не дуже люблять сонячне світло: хоча воно і не шкідливе для них, вони намагаються втекти від нього якнайшвидше. Існує практично винищений до кінця XIII ст. підвид цих чудовиськ - Плямистий Віхт.

Якщо віхт таки нападає на людину, то може закликати собі на допомогу інших чудовиськ, наприклад, баргестів, а також, зануривши зуби в жертву, може харчуватися її життєвою сутністю. Розумні істоти, які стають жертвами вихтів, нерідко самі перетворюються на них.

*«Кажуть, небіжчики люблять тишу. Не знаю про покійників, а вихти її точно люблять».* - Генріх фон Гротт, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

**15. Водна баба** (ориг. Water hag) - огидна, але розумна водна істота, віддалено схожа на стару бабу. Деякі перекази говорять про те, як водні баби і водниці заманювали мандрівників у свої збудовані на болотах ковзанки, прикидаючись старенькими, що заблукали. Насправді тільки дуже п'яний чи сліпий міг би переплутати цю істоту та її лігво з затишним будиночком, а саме чудовисько – з бабусею. Зморщене і вкрите бородавками тіло водної баби сягає майже сажня і смердить мулом та рибою. Із загривка у неї стирчать довгі, до двох падей завдовжки, кістяні відростки. Образ доповнюють волосся, схоже на купу сплутаних водоростей, і пазурі, яких не посоромився б вовколак.

*«У випадку з водною бабою вираз "поливати брудом" набуває до смерті буквального значення. Вона кидає в жертв брудом, вбиває їх і їсть. Необов'язково в такому порядку...».* – Іда Евеан Аеп Суїні, «The Witcher 2: Assassins of Kings».

*«Кажуть, водяні баби – дружини утопців. Якщо так, то я не дивуюсь, чому вони такі стерви».* - Шимха де Омутів, «The Witcher 3: Wild Hunt».

*«Багато мерзенних тварюк я бачив у своєму житті, але жодна з них не зрівняється в мерзотності з водною бабою».* — Опис Водної баби у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Lady of the Lake».

16. **Вовколак** (ориг. Wilkołak) - теріантроп, що перетворюється у людиноподібного вовка. Волколаки є теріантропами, тобто людьми, які перетворюються на тварину, у конкретному випадку — на вовка. Технічно, термін перевертень може застосовуватися і до інших теріантроп, проте вони зустрічаються набагато рідше, а тому часто слова вовколак і перевертень вживаються в якості синонімів.

Вовколаком можна стати в результаті прокляття або народитися таким, якщо обидва або навіть один із батьків є перевертнем. Залежно від першопричини лікантропії, умов прокляття і перетворення та особистісних якостей індивіда, лікантроп може звертатися або за своєю волею, або у певні періоди, наприклад, у повний місяць, або взагалі перманентно залишатися вовком, і як втрачати контроль після звернення, так і зберігати розум, набуваючи виключно переваг вовчого організму. Крім того, навіть у людському обличчі вовколаки мають неймовірно тонкі нюх і слух, яким поступаються навіть відьмачі, а також мають прискорену регенерацію, нелюдську спритність і швидкість.

Зрозуміло, розумний вовколак, що усвідомлює свої дії, — велика рідкість, і частіше перевертні не контролюють процес трансформації і те, що творять, будучи вовками — ними рухають тваринна спрага крові та інстинкти хижака. Приймаючи знову людську подобу, люди зазвичай не пам'ятають звірств, які вони створили у вигляді вовколака. Незважаючи на втрату контролю, вовколаки зберігають загальну «продуктивність» людського розуму і незрівнянно розумніші за тварин, а часом навіть можуть приходити до тям і говорити. Вовколаки особливо активні в повний місяць. Полюють вони, як правило, поодинці, проте можуть контролювати звичайних вовків і закликати їх собі на допомогу в разі небезпеки.

*«Кажуть, лікантропія заразна, достатньо одного укусу, щоб стати перевертнем. Відьмаки знають, що це неправда. Оборотом від одного укусу*

*можна стати лише внаслідок сильного прокляття».* — Опис Вовколака у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Lady of the Lake».

*«І щось таке, єдиною метою якого було вбивати. Від голоду, заради задоволення, виконуючи чиясь хвору волю з інших причин, але — вбивати. Мантихор, виворіт, мляк, жагниця, жер, химера, ліший, вампір, гуль, гравейр, перевертень, гігаскорпіон, стриґа, упир, яґа, кікімора, глум. І був танець у темряві та помах меча. І був страх і жах в очах того, хто вручав мені плату».* – у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Season of Storms»

*«Не такий страшний вовк, як його малюють. Зате вовколак куди страшніший!»*  
- Ельза Вільґе, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

**17. Гаргулія** (ориг. Gargoyle) - крилата статуя, оживлена за допомогою магії. Магічні створення, які створюються магами для захисту свого житла та лабораторій. Гаргулії є якимось підвидом голема, проте є й інші погляду з їхньої природу. Проте на відміну від големів гаргулії мають більш менш однаковий вигляд і завжди виготовляються у вигляді статуї – можливо, це частина традицій або необхідна для заклинання або рун геометрична форма. Вони так само, як големи, не здатні виконувати жодні складні завдання і створюються найчастіше для охорони. Вони здатні літати завдяки кам'яним крилам, хоча швидше завдяки магії, а також можуть телепортуватися, що активно застосовують у бою. Теоретики магії досі ведуть суперечки щодо класифікації гаргулей. Переважна більшість поділяє думку тієї наукової школи, яка вважає їх особливим видом големів, оскільки гаргулії – це не що інше, як фантастичні скульптури, пожвавлені магією та запрограмовані на виконання простих завдань. Вони можуть виконувати лише найпростіші роботи. Тому найчастіше гаргулії охороняють територію. Вони залишаються на своїх постах, навіть якщо їхній творець уже давно розсипався у прах.

*«У часи, коли молодь була більш чемною, дівчата частіше погоджувалися, а ціни були набагато нижчими, чарівники могли оживляти неживе і за допомогою*

*цього мистецтва робили собі витесаних з каменю слуг - Гаргулей, бо саме про них піде тут мова, і зараз можна побачити в містах із давньою історією. Але їхня магія згасла, і тепер вони не більше ніж прикраси карнизів. Трапляються все ж таки винятки, як, наприклад, гаргулії з Лок Муїнне. Чари, накладені на них, як і раніше, сильні, а самі ці чудовиська залишаються дуже грізними суперниками».*  
- Дере, «The Witcher 2: Assassins of Kings».

*«У 926 році чотири гаргулії майже поодиночі стримали облогу Лок Муїнне. У результаті місто впало, а згодом вимерло з голоду».* – Цинтія, «The Witcher 2: Assassins of Kings».

*«Мені здається, чи статуя за нами дивиться?»* — Лара Естеван, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**18. Гаркаїн** (ориг. Garkain) - нижчий вампір, що зазвичай мешкає на цвинтарях або в покинутих будівлях. Гаркаїни є гуманоїдними створіннями вище людини з зеленою, або сірою шкірою, довгими чотирипалими руками з пазурами, мускулистими ногами з чотирма розвиненими, як на руках, пальцями і великою потворною головою з рожевими виступами з обох її боків. У потужній пащі у гаркаїну — гострі зуби з довгими верхніми іклами, що особливо виділяються. Цей вид вампірів нерозумний і лютий, а також неймовірно небезпечний і перевершує за силою багатьох інших навіть більших чудовиськ, у тому числі своїх нижчих побратимів фледерів. Гаркаїна в першу чергу цікавить кров жертв, а тому він намагається оглушити і дезорієнтувати свою здобич, щоб потім, подібно до інших нижчих вампірів, розірвати на частини і лакати її кров із землі. Зважаючи на все, цей вид насолоджується стражданнями, які приносить своїм жертвам. Як і інші нижчі вампіри гаркаїни також не гидують харчуватися тілом своїх жертв.

*«Кров на стелі, кишки на стінах... Мабуть, це гаркаїн».* — капітан міської варти Ян із Лан Ексетера, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

*«Найстрашніші з вампірів, гаркаїни, навіть потворніші за фледерів. А оскільки фледери широко відомі своєю непривабливістю, то можна уявити, наскільки огидні гаркаїни. Як і всі вампіри, гаркаїни харчуються кров'ю, хоча не гидують і плоттю, і навіть паділлю. Їх часто вважають за горгулій, тому що під час полювання гаркаїни вважають за краще ховатися на дахах і вже звідти нападають на своїх жертв».* – Мирон, «The Witcher».

**19. Гарпія** (ориг. Harpia) – зграйна літаюча істота, що любить блискучі речі. Гарпії - гуманоїдні істоти з руками з п'ятьма розвиненими пальцями з гострими кігтями та такими ж пазурами. За їхніми плечами ростуть два пернаті крила, які дозволяють їм літати. У цих монстрів примітне почуття напряду та рівноваги, крім того, навіть перебуваючи на землі, вони можуть раптово злітати у повітря. Їх шкіра сірого, червоного або чорного кольорів, а оперення крил - зелене. Іноді гарпії носять подобу одягу з уривків тканини, бичівки, шкіри та кісток. Їхні голови лисі, на обличчях присутні два ока, майже відсутній ніс, а паща ховається під трикутною верхньою щелепою, що видається вниз.

Ці істоти живуть переважно у гірських краях, де на схилах прямовисних скель та в'ють свої гнізда. Гарпії люблять блискучі предмети, а тому в їхніх гніздах часто є чим поживитися. Живуть зграями по півдюжини або більше особин, харчуються м'ясом небіжчиків чи живих.

*«Сховайте прикраси, пані. Бо гарпії злетяться».* – Летанде Авет, «The Witcher 2: Assassins of Kings».

*«Насправді, чудовиська не збирають у лігві скарбів. Ну, крім гарпій. Ці, згоден. Вони блистяшки люблять».* - Лето, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**20. Гнилець** (ориг. Rotfiend) - стадна істота, здатна при смерті вибухнути. Гуманоїдні людиноподібні істоти, що належать до класу Трупоїди, з чотирма кінцівками з розвиненими пальцями і великою, ніби роздутою потворною головою. Їхня шкіра звисає з м'язів клаптями і може бути різних кольорів: від жовтуватого та червоного до чорного та бурого. У них маленькі очі і неширокі



пащі з кривими зубами, ребра стирчать з грудної клітки, а голова з трубками, що іноді оточують її, сповнена газів, які у разі нанесення гнильцю критичної шкоди вириваються назовні, розносячи чудовисько на шматки, отруюючи повітря і оглушуючи всіх у радіусі вибуху .

Гнильці видають характерні горлові звуки, начебто задихаються чи намагаються вирвати, які посилюються перед їхнім вибухом. Вони не надто спритні, особливо незграбно шкутильгаючи, поки не помітять жертву. Жахи добре копають і живуть у норах-гніздах. Як і майже всі інші некрофаги, вони полюють невеликими зграями до півтора десятка монстрів і зустрічаються на місцях битв, біля куп не похованих мерців або на цвинтарях з погано закопаними трупами.

*«Ти почувш їх задовго до того, як побачиш».* — Опис Гнильця у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Sword of Destiny».

*«Звичайно, він смердить. Думав, вони називаються гнильцями від того, що приємно пахнуть?»* – Весемір, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**21. Голем** (ориг. Golem) - істота, оживлена і запрограмована за допомогою магії. Голем - величезне створення, оживлене магічним чином за допомогою спеціальної інвокації, ритуалу або заклинання. Позбавлений розуму, він сліпо підкоряється волі свого творця – цим голем у тому числі відрізняється від елементалей, які мають самосвідомість, хоча завжди повністю пригнічений заклинанням чарівника. Голем часто виглядає як незграбна, безлика гуманоїдна фігура. Він шмат грубо обтесаного каменю, глини та розчину, одухотворений силою магії через його обсидіанове серце, яке міститься чарівником-творцем усередині грудної клітини голему. Маги, що створюють таких істот, рідко мають талант скульптора і взагалі мало дбають про естетичні аспекти свого творіння, повністю зосереджуючись на функціональності, адже, насамперед, голем зобов'язаний працювати і захищати свого господаря та його майно. Зазвичай таке виробництво справляється зі своїми завданнями з бездоганною точністю, оскільки чарівники програмують за допомогою деяких алгоритмів, які замінюють

големам інтелект. Големи рухаються уповільнено, неприродно і одеревеніло, але мають величезну силу і є страшними противниками. Крім того, що голема може легко зупинити його творець, сильний електричний заряд може виявитися згубним для цієї істоти, як і використовуватися для приведення його в рух.

*«Зачарована та загіпнотизована, запрограмована як голем, вона здійснить замах».* – Опис Голема у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Lady of the Lake».

*«Один розсіяний маг створив голема, пожвавивши його за допомогою грому Альзура, і наказав натягнути води. Сам же маг із головою поринув у свої наукові книги. Голем безупинно носив воду, поки не лише будинок мага, а й усе місто не виявилось затопленим. Як бачите, мої молоді адепти магії, неправильне застосування знарядь праці та відсутність елементарної підготовки можуть призвести до трагедії».* - Анабель Радфінд «Лекції з техніки безпеки магії», «The Witcher».

*«Від чужинців, що прийшли з мечами, збережуть кам'яні кулаки. Від чужинців, які прийшли з неправдою, збереже залізна логіка».* — Саскія, описуючи Голема, «The Witcher 2: Assassins of Kings».

*«Щоб пробитися через цю стіну, мені знадобиться двадцять гірників, сім мулів і три пуди селітри. Або один голем».* - Вільмір Брасс, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**22. Голіаф** (ориг. Golyat) – Велетень. Голіаф є величезним велетнем приблизно п'ятиметрової висоти, який кілька разів на рік спускається з гір у Туссент і вбиває овець, а разом з ними і пастухів, якщо вони підпадуть під руку. Відмінною особливістю велетня є його татуювання на тілі, подібність обладунків, що він носить, і бочка з мертвим павичем на голові, що служить велетню шоломом.

*«Кажуть, що Голіаф був колись славним лицарем. На жаль, якимсь він прогнівав Владичицю Озера, і та перетворила його на чудовисько».* — Опис Голіафа у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Lady of the Lake».

**23. Грифон** (ориг. Gryf) - гігантський гібрид лева і орла. Грифон є гібридом лева і орла: від першого він має тулуб, гриву, задні лапи і хвіст з пензликом, а від другого — голову і крила. Усі чотири кінцівки цих істот закінчуються сильно загнутими гострими кігтями — по дві на передніх і по три на задніх. На своїх могутніх крилах з розмахом понад п'ять метрів грифони здатні літати, розвиваючи величезну швидкість і використовуючи витонченість свого польоту як перевагу в полюванні. На землі, проте, грифони почувуються не менш комфортно, володіючи котячими грацією та спритністю, хоча в бою і намагаються по можливості піднятися у повітря. Як правило, їх шкіра має пісочно-жовте забарвлення, грива і пензлик на хвості темніший за інше хутро, зазвичай чорні або коричневі, дзьоб — чорний, а оперення крил — темне, сіре або буре. Грифони — великі створіння, які зазвичай досягають 3 метрів у загривку і мають масу в кілька центнерів.

Початковий ареал проживання грифонів знаходиться високо в горах, де вони в'ють гнізда, в які відкладали яйця. Грифони — строго територіальні створіння та люто охороняють свої мисливські угіддя. Коли перші колоністи людей з'явилися на Континенті, торгові шляхи і тракти розширилися і наповнилися мандрівниками, а пастухи почали ганяти свої стада на пасовища, грифони швидко зрозуміли, що на рівнинах їм простіше знайти їжу. Вони також дуже сімейні істоти і захищають своїх партнерів та потомство до останнього подиху. Харчуються, в основному, рогатою худобою та будь-якою іншою досить великою дичиною.

Грифони, подібно до орлів, полюють, виглядаючи свою жертву з небес, а також покладаються на загострений нюх. Ці вперті, агресивні і могутні чудовиська мають диявольську силу і бояться нападати на великі і добре озброєні групи людей, і навіть бісів. Побачивши противника чи видобуток, грифони видають довгий пронизливий крик-попередження — тому вважаються людьми дуже шляхетними створіннями, після чого каменем падають на жертву з неба,

збиваючи її з ніг величезною масою та інерцією, дроблячи кістки і розриваючи тканини. Якщо цього недостатньо, грифон пускає в хід найгостріші пазурі та дзьоб, різаючи видобуток на шматки. Одночасно зі своєю «шляхетною» стороною, грифони мають «садистські нахили» і люблять по шматочку віддирати м'ясо від своїх ще живих жертв.

Ці створіння об'єднуються в пари на все життя, і якщо біда загрожує їхній дружині, захищають його до самої смерті. Тому їх часто вважають уособленням відваги, вірності та доблесті. В останній їм справді не можна відмовити. Приймавши бій, вони не поступляться, доки не розірвуть противника на шматки. Грифони знаходять собі жертв за допомогою вкрай чуйного нюха. Наблизившись до обраної мети, чудовисько атакує, пікіруючи з великої висоти, а сила його м'язів у поєднанні з величезним натиском часто роблять перший удар останнім. Якщо ж жертва переживає напад з повітря, грифон без вагань прийме ближній бій, використовуючи як гострий викривлений дзьоб, так і не менш гострі пазурі.

*«Жоден богатир у світі, жоден силач чи здоровань не зуміють парирувати удару, який завдасть ослизг хвостом, гігаскорпіон кліщами чи грифон кігтями».*

– Опис Грифона у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Blood of Elves».

*«Грифони люблять помучати. Їдять живцем і по шматочку».* — Опис Грифона у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Time of Contempt».

*«Ну так. Нанів орел був, нанів кіт. Зовсім як у дворян на гербі, тільки в пазурах ніс не скінетр, а коров'яче стерво».* - Анонімний свідок нападу грифону, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

**24. Гуль** (ориг. Ghul) - поширений зграйний падальщик. Гуль є звичайним падальщиком, руйнівником могил, що пожирає рештки, що розкладаються, не гребуючи, однак, і будь-якої «свіжатинок»: наприклад, він не проти поласувати мандрівниками з торговельного каравану, що заблукав у відвідувані гулями місцевості. На живих гуль нападає лише тоді, коли дуже голодний, розлючений чи полює у зраї. Улюбленими районами проживання гулів, а значить і особливо

небезпечними, вважаються некрополі, цвинтарі, руїни, підземелля та лабіринти, а також колодязі та оази у пустелях. В особливо великій кількості гулів можна зустріти на місцях сутичок, недавніх побоїщ. У книзі герої зустрічають шибеників, у яких здерти п'яти. Геральт припускає, що це гулі.

*«...- Хм... Гуль, дядько Весемир, це чудовисько, яке пожирає трупи. Зустріти його можна на цвинтарях, біля курганів, скрізь, де поховують, не поховують мерців. У не... некрополях. На місцях сутичок та побоїщах».* – Опис Гуля у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Blood of Elves».

*«Ходять гулі у дороги, з'їли руки, з'їли ноги. Скоро їм жратви не хватє. Так що ти дивися, брате!»* – Дитяча лічилка, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**25. Допплер** (ориг. Doppler) — розумна істота, здатна змінювати форму, колір і структуру свого тіла, підлаштовуючись під різні ворожі чинники довкілля. Єдиним обмеженням за формою є вага істоти, що копіюється, який повинен приблизно відповідати вазі доплера. Допплер копіює як форму істоти, а й частково його характер, звички, прагнення, що робить подібність з оригіналом практично ідеальним.

*«Люди до того ненавидять доплерів, що звичайної страти їм недостатньо. Схопленого доплера прив'язують до жердини, обмазують товстим шаром глини і підсмажують на багатті».* — Опис Допплера у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Blood of Elves».

*«Посилання? Брат ваш забрав. Схожий на вас, як... Гей, куди це ви?!»* - Ханне Клюгер, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**26. Ігоша** (ориг. Botchling) — проклята істота, що вийшла з мертвої небажаної дитини, яку після смерті навіть не поховали належним чином. Ігоша створюється внаслідок неправильного поховання небажаних, мертвонароджених немовлят. Воно є маленькою істотою, що нагадує сильно деформований плід, яка полює на вагітних жінок. Ховаючись під ліжками, ігоші позбавляють майбутню матір сил,

і, як тільки вона стає повністю беззахисною, чіпляються за кров і харчуються нею, вбиваючи і жінку, і майбутню дитину.

Оскільки ігоші з'являються внаслідок неправильних обрядів поховання та є небажаними дітьми, їх можна перетворити на чурів, провівши ритуал наречення та влаштувавши їм належне поховання під порогом сімейного будинку.

*"Могила розрита... Це означає, ігоша вийшов на полювання".* — Геральт, «The Witcher 3: Wild Hunt».

*«Сказати, що ігоша огидний, це все рівно, що стверджувати, ніби лайно не особливо приємне на смак. Начебто і правильно, але всієї правди передати не може».* - Ламберт, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**27. Катакан** (ориг. Katakana) - нетопіроподібний вид вампірів. Вони мають довгі вуса та бороду, загострені вуха, а також довгі пазурі, які ростуть все життя, та зуби, які мають тенденцію жовтіти, затупляться і не виростають знову у разі втрати. Катакани вважають за краще запасатися їжею, яка довгі роки може перетравлюватися в їхніх шлунках. Цей вид має дуже сильні ноги, які дозволяють їм стрибати на великі відстані або швидко переміщатися, не даючи противнику вигадати час для удару. Багато особин мають слабкість до блискучих коштовностей, біжутерії та прикрас, а деякі – до крові п'яниць.

Незважаючи на те, що форма нетопіра є для катаканів первісною та природною, ці істоти також здатні трансформувати своє тіло і приймати людську форму, або ж набувають цієї можливості з віком. Зокрема, це пояснює, чому Губерт Рейк і вампір з новиградських катакомб виглядають як люди і можуть перекидатися в неторопи. Ймовірно, подібно до справжніх вищих вампірів, катакани вибирають вести різний спосіб життя: або хижацько-звірячий, мешкаючи в катакомбах, підземеллях у формі нетопіра і полюючи на невдалих мандрівників і тварин на поверхні, або більш-менш цивілізовано живуть у соціумі як люди, і потайливіше. Крім вражаючої швидкості і величезної фізичної сили, катакани мають телепатичні здібності, не бояться сонячного світла, хоча і воліють полювати

вночі, слабшаючи вдень, і можуть ставати невидимими. Як і багато вампірів, катакани мають прискорену регенерацію і швидко заліковують будь-які отримані рани. Крім того, вони дуже довговічні і живуть кілька століть, а, можливо, і є безсмертними. Катакани зустрічаються рідко і, хоч і поступаються носфератам або, можливо, бруксам у могутності, розумні і становлять велику небезпеку навіть для досвідчених відьмаків.

*«З того, що мені відомо, таким жахливим чином людей не калічать ні альп, ні катакан, ні муля, ні брус, ні носферат. А ось фледер та екимма дуже грубо поводяться з жертвами».* – Опис Допплера у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Baptism of Fire».

*«Мелітеле, Велика Мати, захисти нас від зла, від пазурів катакана та носферата...»* — фрагмент молитви, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

**28. Кікімора** (ориг. Kikimora) - трахейнодихаюча істота, що живе колоніями, зазвичай на болотах, з чітко розділеними обов'язками кожної особини. Кікімора - істота-інсектоїд, що нагадує павука розміром з велику собаку, що має довге тіло, дві пари лап - суглобові і пазуристі - і схожа на звичайну комаху. Має темну шкіру, яка дозволяє кікіморі успішно ховатися в землі, а також пащу з численними гострими голчастими зубами, які не залишають шансів жертві, що потрапила до неї - кікімора зазвичай просто розриває видобуток на частини. Очі кікімори мають вертикальні зіниці для орієнтації у темряві – у сутінках чи вночі. Відомі органи слуху відсутні - невідомо, як кікімори спілкуються між собою. За даними дослідника ді Сальвареса, обмінюватись інформацією вони можуть користуватися летючими частинками, невловимими для людських органів.

Зазвичай представники цього виду мешкають на болотах чи затоплених місцях, причому, зазвичай, поблизу людських поселень. Однією з переваг цієї істоти є людське м'ясо, проте за відсутності воно воно кікімори полюють на птахів. Ведуть переважно нічний спосіб життя. Структура життя цих істот істот, що

мешкають групами, вельми ієрархічна і, на думку вчених, подібна до мурах - так, на чолі колонії стоїть могутня кікімора-королева, що живе в гнізді. Навколо неї зосереджена все життя інших особин, оскільки королева постійно несе яйця. Гніздо оберігають кікімори-воїни, а видобуток та їжу туди приносять кікімори-робітники, представники найнижчої «касти» серед інших.

*«Тисячі безмозких, невтомних і ненажерливих створінь мчать до вас в ідеальній злагоді між собою».* — Опис кікімори у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Baptism of Fire».

**29. Куролиск** (ориг. Kuroliszek) - створення з тілом ящера і мордою півня. Куролиск є єдиним представником класу орніторептилій, тобто є плазуном і не птахом, однак одночасно з цим має риси обох. Досить страшне створіння, що має тіло ящірки, вкрите лускою, довгий хвіст, крила, підбиті пір'ям, і морду, і півня ноги. Нижче довгої шиї у кокатріксу розташовані кармінові «намистинки», величезні, що вдвічі перевищують індича, а на лобі — півнячий гребінець. Зустрічаються особини різних розмірів: від тих, що трохи перевищують відгодованого індика, до великих тварин розміром з василіска.

Куролиск зазвичай нападає ззаду, а цілиться точно між хребців, чи під ліву нирку, в аорту. Атакує у стрибку, виставивши кігті, клацаючи і клацаючи дзьобом, використовує сильний хвистоподібний хвіст, збиваючи їм з ніг. Як правило, йому достатньо завдати одного удару гострим дзьобом, щоб убити жертву.

*«Було в мене вісім корів, із них п'ять дойних. Тільки в окрузі завівся куролиск, і все, що мені від них залишилося, — сухі коржики в полі».* — Семко, селянин із села Сосниці, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**30. Ліший** (ориг. Leszy) - істота, що населяє густі ліси, господар лісу, що контролює тварин і рослин. Ліший зазвичай харчується лісовими звірами, не чіпаючи людей, але якщо двоногий прибулець, з'явившись у ліс, ображає природу — ліший не чекатиме (особливо, коли голодний): підкрадеться і зверне шию, або проб'є голову сухим, костистим кулаком. Іноді ця шанована істота може лікувати



інших лісових жителів та закликати накерів чи воронів на захист лісу. Його атаки неквапливі, але смертельні.

Щось, що «живе тільки щоб вбивати», а коли вони вбивають когось чи щось, то не залишають майже нічого для падальщиків. Раніше ліші зустрічалися дуже часто і повсюдно; зараз же зустріти лішого — велика рідкість.

Зовнішньо — висока, сухопарова, коричнева, рідше — зелена істота, що має руки і ноги, потворної форми голову. Пальці забезпечені гострими, чіпкими кігтями, за допомогою яких ліші деруться по деревах. Мають велику силу; часто дурять наївним кметам голови, аukaючи і зазираючи в хащі, де й пожирають їх.

*«Чудовисько, якого лірійці зустріли в Ревучому борі, простий народ називає «лішим». Люди вірять, що він захищає ліс від тих, хто намагається забрати у природи забагато. Зрозуміло, оксенфуртські вчені стверджують, що це марення, і ліший, точніше *Silvanus Agilis*, є однією з багатьох істот, що з'явилися після сполучення Сфер. Чесно кажучи, королеві Меве було все одно, хто з них має рацію...»* - Віллем, «The Witcher».

*«Лішого можна зустріти в густих древніх лісах. Він живе на самоті, виключно прив'язаний до своєї території, і його дуже важко вистежити. Користуючись вродженою магією, він контролює звірів і рослини, що живуть на його території, що робить його серйозним противником. Старі особини, відомі як древні ліші, особливо небезпечні».* – Елеас, «The Witcher 2: Assassins of Kings».

*«У цьому лісі не полюють. Ніколи. Хоч би і все село з голоду помирало».* — Мстивий, староста села Хоцове в Нижньому Аедирні, «The Witcher 3: Wild Hunt».

*«Досвідчені мисливці можуть сховатися від більшості грізних істот, що населяють ліси континенту: від вовків, накерів, навіть листоносів. Але не від ліших».* – Опис лішого у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Season of Storms».

*«Від ліших не вдасться приховати сліди, їх неможливо обдурити. Вони з'являються нізвідки. Хвилину назад ліс був порожній... і ось уже частіше*

*палають синім вогнем мертві очниці». - Опис лішого у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Lady of the Lake».*

*«Хоч нігті лішого трьох п'ядей у довжину і гостріше махакамських сигілів, зовсім не вони найнебезпечніша його зброя. Боятися треба ризикування. Ліший може підкоряти його своїй волі». - Опис лішого у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Baptism of Fire».*

*«З-під землі виростають в'юни, що обплітають ноги, повітря густіє від туману, в якому нишпорять вовки... Важко пережити такий напад, а ще важче залишитися в здоровому глузді, щоб про нього розповісти». - Опис лішого у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Time of Contempt».*

*«У деяких куточках світу існує свого роду культ ліших. Їм приносять жертви: зазвичай птахів та зайців, а іноді й людей. На цьому ґрунті виникла безліч легенд про добрих лісовиків, що заганяють дичину в силі мисливців, допомагають відшукати дорогу подорожнім, що загубилися в пущі, або рятують грибників від розбійників. На жаль, у цих переказах немає ні крихти правди. Ліший бачить у людині виключно джерело енергії, якою вона харчується — і апетит її постійно зростає». - Опис лішого у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Blood of Elves».*

*«Вже багато років вчені сперечаються, що ж таке насправді ліший. Більшість бестіаріїв відносить їх до реліктів, але багато фахівців ставлять під сумнів таку оцінку. Дехто вважає їх породженням чорної магії чи навіть некромантії. Інші доводять, що це демони, споріднені з джіннами або драугами. Якби вдалося розкрити труп чудовиська, це безперечно пролило б світло на загадку. Проблема лише в тому, що коли дідька вбивають, його тіло зникає. Єдине, що після нього залишається, - це пожовклий оленячий череп». - Опис лішого у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Last Wish».*

*«Як пережити зустріч із лішим? Безперечно не слід з ним битися, якщо ви, звичайно, не досвідчений відьмак. Спочатку, зрозуміло, вам захочеться втекти, але ліші рухаються між деревами зі швидкістю вітру, так що ваші шанси на*

*успіх також мізерні. Як же тоді чинити? Мисливці, друїди та ельфи згодні в одному: мандрівник, який зустрів лішого, повинен негайно впасти на коліна, перерізати собі жили на зап'ястях і заплющити очі. Якщо йому пощастить, чудовисько насититься кров'ю і піде... а він сам встигне перев'язати рани, перш ніж буде запізно». - Опис лішого у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Sword of Destiny».*

**31. Морова дівка**, або pestae (ориг. Plague maiden) - Чудовисько, дух хвороб та розкладання. Чума в плоті і глашатай повітря, pestae - худий труп дівки в лахмітті, вкритий виразками і демонструючий симптоми всіляких хвороб, гідних найточніших і найкращих підручників з медицини. Як і в інших духів і привидів, існування цієї злої концентрованої волі, що прорвалася через завісу смерті, зумовлено страшними стражданнями людини за життя, але в конкретному випадку морової дівки – зазвичай стражданнями сотень людей. Епідемія, що відносить життя цілих міст, не може не викликати загальний психічний резонанс накопичених жаху і відчаю цих людей – так народжується моторошний дух, що переносить міазми хвороб і наказує її розповсюджувачами: щурами, мухами, іншими комахами.

*«Щоб занепасти людство, вона пробудить своїх щурів і відправить їх у процвітаюче місто вмирати». — Опис Морової дівки у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Last Wish».*

*«Хворі марили щось про покриту паршею і лишаями жінці, навколо якої бігали божевільні щури. Вони заспокоїлися лише після того, як їм дали екстракт белени з маком». - Записки Йоахіма фон Гратца, госпіталь Вільмеріуса в Новіграді, «The Witcher 3: Wild Hunt».*

**32. Накер** (ориг. Nekker) - примітивна невисока зграйна істота.

Накери — невисокі худі, але м'язисті гуманоїдні огорожі з блідою шкірою, глибоко посадженими очима, що горять, і гострими вухами, що стирчать в сторони. Невелике зростання компенсують спритністю, швидкістю та

стрибучістю. У накерів по 4 пальці на ногах та на руках. Вони закінчуються довгими пазурами, якими ці істоти копають та атакують. У накерів товста, що переходить у потилицю шия і зоб зі складками шкіри, що звужується донизу морда, широка паща, повна дрібних зубів, які, однак, відсутні по куточках рота. Носять пов'язки на стегнах, іноді, подібно до шоломів — черепа інших монстрів і тварин, а також іноді мають наручі з кісток.

Особливо великі та мускулісті особини, т.зв. накери-воїни, керують іншими накерами і мають більшу силу і зростання майже з людини. Накерів-воїнів легко відрізнити по відміченим червоною глиною мордам і кінцівкам, темнішій шкірі жовтих, а іноді бузкових відтінків. Вони також мають кістяні гребінь на спині та нарости на ліктях. Ще більш жорстоких і агресивних представників цього виду називають накерами-м'ясниками - у бою вони відрізняються особливою лютістю. Накерів, що у воді, називають водниками. Ті мають синє забарвлення, плавці та перетинки на руках, а також, як і свої родичі з інших груп, люблять одягатися і носити прикраси. Також існує й інший рідкісний різновид цих істот, званий стукачами - вони більш бліді, ніж звичайні накери, і мають рогові нарости на голові і спині, а також мають велику силу і розміри, поодиноці представляючи загрозу навіть для озброєних людей. Великі накери з фіолетовим відтінком шкіри називаються королівськими.

Накери розумні, але примітивні і шкідливі, живуть у зграях-племенах і тримаються родичів, агресивні по відношенню до інших істот. У доповненні «Кров і Вино» Геральт стикається з ситуацією, коли накери знаходять залишені художником фарби і зображують на стіні печери свою перемогу над тролем. Вони живуть у лісах і полях у гніздах з мережі тунелів, які самостійно копають, чи природних печерах. Накери чудово «працюють у команді», завжди атакують групами і безперервно, завдаючи противнику град ударів і не залишаючи часу на контратаки чи захист.

*«Дрібні, швидкі, мерзенні».* — Опис Накера у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Sword of Destiny».

*«Будьте уважні, мілсдарі, під мостом завелися накери. Якщо поїдете групою, не затримуючись, боятися нічого. Але якщо у вас там вісь у возі полетить, якщо ви там застрягнете... Заплющте очі і моліться Мелітеле».* - Курт Хаммербах, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**33. Опівнічниця** (ориг. Nightwraith) - дух убитої жінки, що зустрічається вночі. Опівнічниця є різновидом привидів, що зустрічається лише вночі на полях та луках, коли місяць високо у небі. Вона споріднена полуденницям, що зустрічається тільки вдень, і, можливо, є спорідненою нічницею. Коли сонце сідає, поля стають житлом північних примар, які отримують свою силу від місячного світла. Темні, як сама ніч, і наповнені горем і скорботою, вони блукають полями, освітленими срібним світлом Місяця. Горі тим нещасним, яких помітить опівночі.

На відміну від полуденниці, опівнічниця здатна з'являтися не лише влітку, а й пізно восени. Хоч вони й примари, але опівночі зберігають міцний зв'язок із природним світом: вони бачать тих, що живуть, але не розуміють їх, бо мерці не можуть чути живих. Опівнічниця виглядає як виснажена і скорботна дівчина, з вкрай блідою шкірою та довгим темним волоссям. Повіки нещасної зашиті грубою ниткою. Одягнена у подерту темно-синю сукню.

*«Чи багато шкоди, врешті-решт, може завдати бліда, висушена жінка, загорнута в подерту сукню? Так от: багато».* — Опис опівнічниці у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Time of Contempt».

*«Від півночі виходять така безмежна скорбота, туга і злість... Я їх боюся, як і всі. Але насамперед мені їх шкода».* - Аеллін Альтспарр, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**34. Ослизг** (ориг. Oszluzg) – один з найнебезпечніших драконоїдів, що дихає вогнем. Ослизг - велика літаюча рептилія з класу Драконідів. Ці істоти володіють

лускою сірого кольору, великими шкірястими крилами, довгим хвостом з гострими шипами і потужною пащею, повною гострих зубів. Ослизги зустрічаються різних розмірів, проте найбільші з них цілком можна порівняти з невеликими драконами, з якими їх часто плутають. Вони мають блискавичну швидкість і величезну силу, а також є одними з небагатьох Драконідів, які крім самих драконів можуть дихати вогнем, при цьому самі вони невразливі до полум'я. Віддають перевагу як ліг печери і порожнини у стрімких скелях, де звивають гнізда.

*«Щось не віриться. Скільки років ніхто в тих місцях не бачив драконів. А чи не був це звичайний ослизг? Трапляються ослизги ж такі великі...»* - Опис Ослизга у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Bounds of Reason».

*«Жоден богатир у світі, жоден силач чи здоровань не зуміють парувати удару, який завдасть ослизг хвостом, гігаскорпіон кліщами чи грифон кігтями».*  
– Опис Грифона у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Blood of Elves».

*«Якісь селяни запропонували мені королівську нагороду за ящера. Здоровенний гаманець, битком набитий золотом... Але я відмовився. Навіщо тобі золото, якщо ти покійник? А ящір — це вам не якийсь вілохвіст».* — Цатор, один із Крінфрідських грабіжників, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

**35. Падальщик** (ориг. Scurver) - родич гнильців з гострими шипами. Падальщики - це труподї, що перебувають у спорідненості з гнильцями. Виглядають як гниючий труп людини, з якої стирчать по всьому тілу гострі кістяні шипи. На відміну від інших підвидів гнильців, та й самих гнильців, поганці мають звичайні розміри голови і навіть щось на зразок очних ямок. Мешкають, як і всі труподї, на місцях страт, кладовищах, полях битв. Перед смертю тіло падальника розриває, а гострі шипи розлітаються на всі боки, що підвищує радіус, в якому вибух завдає шкоди.

*«Я думав, це просто гора м'яса, що гниє — а воно раптом заворушилося!»* - Тібо з Боклера, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

**36. Главоок** (ориг. Kraboraĵak) - одиночний інсектоїд. Ці істоти – інсектодоподібні тварюки, що мають риси ракоподібних і павукоподібних: сегментовані чотири пари лап, хітиновий панцир, гострі жувала, а також сильна отрута, яку вони виділяють. Їх відносять до загону Брахіарахнідів, підгрупи/підтипу Віпергексаподів. Вони можуть відрізнятися за розмірами: від невеликих за розмірами крапауків, порівнянних з невеликими ендріягами, до величезних багатоцентнерових тварин, оскільки ростуть все життя. У цих істот м'яке, чутливе черевце, тому вони часто захищають його порожніми стовбурами дерев. Завдяки своєму зовнішньому вигляду та природним механізмам главооки чудово мімікріують під навколишнє середовище, залежно від власного підвиду можуть маскуватися хоч під гнилою стовбур дерева, хоч під зарості кущових квітів. Вони агресивні і не проминуть напасти на супротивника чи жертву, яка зайшла на їхню територію. Це інвазивний вид, який мігрував на Північ з імперського півдня, а тому главооки можуть жити в різних умовах - від боліт Ійсгіта і печер Лок Муїнне до пісків Корату. Ці істоти мають ієрархічну кастову структуру, але в звичайних умовах живуть поодиночі і не будують колоній.

*«N'arache aen woed endicen [Не буди сплячого головоока]»*. - Ельфське прислів'я, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

*«Панцир головоока дуже схожий на панцир равлика, але на цьому їх подібності закінчуються»*. — книга «Про те, як уникнути смерті жакливої», Ян з Ехле, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

*«Такого клієнта я називаю панцирний головоок. Зверху він може й твердий, а колупни його, то там усе м'яке»*. — Ліза, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

**37. Покаянник** (ориг. Penitent) - дух загиблого внаслідок мерзенного злочину. Могутня і небезпечна примара, яка з'являється через чийось загибель як результат мерзенного злочину. Він має звичайні здібності привидів, але при цьому набагато сильніший за прості духи, а також має владу над ними: у місці проживання

покаянника вони нескінченно відроджуються незабаром після вигнання і тягнуться до свого ватажка, як метелики до ліхтаря. Потужність покаянника величезна, а тому проти нього мало корисний навіть срібний меч. Єдиний спосіб послабити привида - змусити злочинця, який вчинив злодіяння, розкаятися і спробувати якось загладити свою провину.

Покаянник схожий зовні на інших привидів, проте на голову вищий і ширший у плечах, його шкіра вугільного кольору з накресленими на ній білими символами, до його спини примотаний мотузками могильний камінь, а одягнений він у червоне лахміття і озброєний мечем.

*«Місце, де він з'являється, одразу охоплює туман та імла. Якщо туди заходять люди, то назад зазвичай не повертаються».* — Опис покаянника у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Last Wish».

*«Вбігаю я всередину, засуваю клямку - і чую, ніби хтось шепоче моє ім'я. Мікк'я-а-а-аль, Мікк'я-а-а-аль!»* - Мікк'яль, доглядач маяка, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**38. Полуденниця** (ориг. Noonwraith) - дух убитої жінки-нареченої, що зустрічається вдень. Цей різновид привидів зустрічається в ясний і погожий день, коли сонце високо. Споріднена опівнічницям, які з'являються лише у нічний час. Полуденниця виглядає як виснажена і скорботна дівчина, з дуже засмаглою шкірою і довгим білим волоссям. Повіки нещасної зашиті грубою ниткою, одягнена вона у подерту білу сукню.

У групі — дуже небезпечний та серйозний супротивник навіть для відьмака. Поодинці ж вона не така небезпечна. Колосся, що гойдаються, на полях у безвітряний день оголошують про прибуття полуденниць. Вони водять хороводи при світлі дня і намагаються залучити селян до себе в коло. Ніхто ще не виходив із нього живим.

Полуденниці переважно живуть на оброблених полях і луках, де з'являються приблизно опівдні. Хоч вони і є примарами, але водночас зберігають сильний



зв'язок із реальним світом, вони бачать смертних, але не розуміють їх, бо мертві не можуть чути живих.

*«Сонце хитає землю, з колосків обсипається зерно. Ходімо зі мною, мандрівнику, з полуденницею будеш заодно»* - Аліна, «The Witcher».

*«Сонце в зеніті*

*Усі з полів тікають*

*Сумну гостю воно закликає».*

— Уривок із поеми «Полуденниця», «The Witcher 2: Assassins of Kings».

*«Всупереч поширеній думці, селяни переривають роботу з середини дня для того, щоб сховатися не від спеки, а від полуденниці».* — Влад Реймонд, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**39. Привид** (ориг. Upiór) - непокійна душа, що повернулася через завісу смерті. Ніхто не знає, що відбувається з людьми та представниками нелюдів після загибелі їхнього фізичного тіла – ясно лише, що вони перетинають кордон світів живих та мертвих. Кордон цей переборний не тільки в аїд, а й назад - і померлі можуть як з чиеюсь допомогою, так і самостійно перемогти цю завісу і пробратися у світ живих. Хоча й дуже небезпечно, мистецтво некромантії дозволяє чарівникові підпорядкувати собі «воскреслого» і змусити слідувати своїй волі, але наданою самою душею рухає шалена і бездумна потреба, яку викликає сильне почуття, таке як скорбота, туга чи гнів.

За загальними спостереженнями, на повернення у світ живих як привид впливають обставини життя, наприклад, скоєні мерзенні злочини або дані блюзнірські клятви, кинуті їй і накладені на неї прокляття, і особливо несправедливі або жахливо жорстокі обставини смерті конкретної особи, яку через бар після цього «висмикнуть» випробувані ним при смерті сильні негативні емоції (образа, страх, ненависть). Спочатку подібні духи необов'язково становлять якусь небезпеку, але нездатні самостійно знайти спокій, які

страждають від нескінченного, невимовного болю і наповнюються наростаючим гнівом і почуттям образи, ці нещасні починають заздрити живим і тонуть у ненависті до них, і підкоряються божевіллям. та розсудливості.

Примара є зловісне нематеріальне, але здатне обмежено взаємодіяти зі світом створення, яке, не скуте рамками плоті, набуває після смерті потойбічні можливості і здібності – від нелюдської сили до телепортації. Не маючи тіла, вони майже не сприйнятливі до жодного впливу і не можуть постраждати від вогню, отрути чи кровотечі. Вони різняться за могутністю, що залежить від сили духу людини за життя, глибини і спектра випробуваних нею емоцій, тривалості існування як привид і т.д.

Паря над землею і зазвичай зустрічаючись на місці - іноді масової - загибелі, привид або їх групи з лютою люттяю і не знаючи страху атакують будь-кого, кого помітять. Вони часто бувають «прив'язані» до матеріального предмета, важливого для них за життя, або до знаряддя свого вбивства, причому через такий предмет можна призвати примари у певне місце та послабити його, знищивши цей предмет.

Привиди мають вкрай різноманітну зовнішність, що часто повторює образ загиблого в останні моменти його життя, або ж дух виглядає як ґрунтовно підгнилий мрець, обвішаний ланцюгами і випромінює зловісне свічення, або ж як брудний труп у каптурі і рубище, обмотаному навколо стегон, з мечем. і могильний камінь, що носиться на спині.

*«Прив'язаний до світу, але вже не від цього світу».* – Вігельфорц, «The Witcher».

*«Привиди з'являються, коли смерть не позбавляє померлого страждань. Той, хто приверне увагу мороку, негайно перестане мріяти про смерть».* — Бригада Пепеброк, «The Witcher 2: Assassins of Kings».

*«Заверши перед смертю всі свої справи. Попрощайся із сім'єю. Напиши заповіт. Вибачся у тих, перед ким винен. А інакше залишишся тут».* — Пауль Вікар, знахар, з фолеанта «Поради вмираючому», «The Witcher 3: Wild Hunt».

39. Ревун (ориг. Howler) - це могутній агресивний чорт, що живе практично в самому центрі Велена на північ від Кривоухових топ. Під силу він приблизно дорівнює бісам, що особливо незвичайно, адже чорти набагато менше своїх побратимів. Ця особина, крім сили, відрізнялася також світлою шкірою з темними синюватими плямами на лапах і морді.

*«Важко сказати, що ефективніше прочищає кишечник: сливовий сік або крик ревуна».* – Невідомий селянин, «The Witcher».

- Відомо, що то за чудовисько?

- Здоровенна, мабуть, тварюка - дюжину вовків перебила.

З розмови в Заліп'ї, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**40. Сирена** (ориг. Syrena) - жінка, рідше чоловік з риб'ячим хвостом. У чомусь схожі на русалки, сирени є представницями стародавнього забутого морського народу. Вони, як і багато інших істот, ймовірно, з'явилися в результаті сполучення Сфер. Існує легенда, що сирени – дочки крилатого велетня на ім'я Храсвельг, який живе на краю світу, і помаху крил якого створюють урагани, а тому ці істоти охоче шукають товариства інших велетнів і нерідко гніздяться поруч із їхніми лігвищами.

Сирени жіночої статі і за людськими мірками зазвичай дуже гарні, тоді як чоловічі представники їхнього вигляду зветься тритонами. У книгах у них зелена шкіра і таке ж блідо-зелене волосся, а нижня частина їхнього тулуба закінчується лускатими плавцями та риб'ячим хвостом. Вони можуть дихати під водою, а також повітрям, але на поверхні сонце сильно сушить їхню шкіру. В ігровій серії основні їх особливості у вигляді риб'ячої половини тіла зберігаються, проте додаються широкі перетинчасті крила, що дозволяють їм літати, а шкіра стає блідою і колір волосся набуває різноманітності: темні, русьві, світлі і т.д. Також в ігровій серії вони можуть набувати абсолютно «жахливого» вигляду: витріщені риб'ячі очі і витягнуті морди, повністю вкрита лускою шкіра, пазурі на пальцях рук і повний гострих зубів розтягнутий рот.

Сирени зазвичай харчуються рибою та іншими морепродуктами, але не гидуєть і людиною. У той же час вони не так часто стикаються з людьми, оскільки воліють селитися на безлюдних островах або недоступних прибережних місцевостях населених островів.

Сирени розумні, але досить первісні і люті, а тому їхня взаємодія з людьми нерідко обертається для останніх загибеллю. У той же час вони дуже музичні створіння та особливо вправні людські менестрелі та музиканти можуть заслужити їхню повагу та увагу. Для спілкування використовують співачу версію Старшої мови і взагалі люблять співати, у тому числі приманюючи таким чином людей, але можуть знати і загальну мову. До другої половини XIII ст. сирени вкрай рідко дружелюбно ставляться до людини через його експансію в море і винищення істот, що живуть в океанах.

*«Якщо вірити пліткам, їх спів збив зі шляху не одного мореплавця. Хоча, швидше за все, моряків спокушали інші їхні красоти».* — Опис Сирени у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Season of Storms».

*«Якщо почувши на морі гарний жіночий спів, зараз же розвертайся. Зрозумів? Хоч би тобі довелося йти просто на грозу».* — Аріке з Хіндарсф'ялля, порада синові перед його першим виходом у море, «The Witcher 3: Wild Hunt».

*«У давнину моряки прив'язували себе до щоглів, щоб не піддатися смертельному поклику сирен. Крила сирен ставали їм неприємним відкриттям».* – мудрець з села Харвікен, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

**41. Сколопендроморф** (ориг. Skolopendromorf, на Старшій Речі - Yghern) - величезна багатоніжка. Сколопендроморф виглядає як величезна багатоніжка, сколопендра, близько 4-5 метрів завдовжки. Має дуже твердий темно-коричневий або бордовий панцир хітиновий і велика кількість гострих ніг. Живе під землею, копаючи тунелі та несподівано вибираючись на поверхню, щоб напасти на чергову жертву. У бою намагається обернутися довкола противника і впорснути в нього отруту, кусаючи своїми величезними жвалами.

Такі істоти часто зустрічаються в лісах, на луках і в інших місцях, де сколопендроморф легко знайти укриття. Ці чудовиська нерозумні, але дуже кмітливі, а спрощена нервова система цих створінь змушує їх бачити ворогів та їжу у всіх навколишніх організмах, тоді як особлива чутливість до коливань ґрунту дозволяє їм відмінно орієнтуватися та вистежувати здобич.

*«На Старшій Мові він зветься ughern. Зазвичай так і кажуть: поки вимовиш „сколопендроморф”, весь обплюєшся».* — Опис Сколопендроморфа у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Blood of Elves».

*«Сколопендроморф зашелестів у траві, зашурудів кінцівками і кинувся на нього, піднявши передні сегменти і клацаючи щелепами, блискучими від отрути, що їх покривала. Геральт затанцював, перескочив через плоский тулуб і з півоберта рубанув мечем, цілячись у незахищене місце між броньовими плитками на тулубі. Однак чудовисько виявилось дуже прудким, меч ударив у хітиновий панцир, не розрубавши його, – товстий килим моху замортизував удар. Геральт відскочив, але не досить спритно. Сколопендроморф із жахливою силою обернув задню частину тіла навколо його ніг»* — Опис Сколопендроморфа у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Sword of Destiny».

*«Кажуть, що сколопендроморфів вивели у Брокилоні і випустили у світ мстиві друїди, які ненавидять людей. Їх, мовляв, майже неможливо вбити, бо вони поділяються на двох таких тварин, якщо їх розрубати навпіл. Все це марення тільки показує, наскільки простий народ боїться цих отруйних комах. І як він ненавидить нелюдів».* - Опис Сколопендроморфа у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Season of Storms».

*«Найскладніше в бою з гігантським сколопендроморфом - його товстий панцир, стійкий не тільки до зброї, а й магії - наприклад, до простих заклинань та відьмачих знаків».* - Опис Сколопендроморфа у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Baptism of Fire».

*«Нічний жах чоботаря, який, тільки прокинувшись, з полегшенням усвідомив, що сколопендроморфи не носять взуття».* - Опис Сколопендроморфа у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Lady of the Lake».

**42. Суккуб** (ориг. Sukkub) - жінка з копитцями і рогами, одержима безмежною зухвалістю. Суккуби - споріднені демонам, сільванам і рисам релікти Сполучення Сфер. Суккуби майже у всьому виглядають як молоді привабливі дівчата, які можуть мати різний тон шкіри та колір волосся, але не варто обманюватися – вони не є людьми, і також мають козячі ноги з копитцями до приблизно середини стегна, хвости з пензликами та роги, які можуть бути козячими чи баранячими, або мати практично будь-яку іншу форму. Існують і самці сукубів, які називаються інкуби, проте вони вкрай рідко зустрічаються на Континенті і, за чутками, з'являються лише в ніч Саовини.

Тіла та обличчя сукубів часто прикрашені татуюваннями та візерунками різними фарбами. Вони воліють майже не носити одягу, лише пов'язки на стегнах, часто постають топлес.

В принципі, суккуби не є небезпечними для людей — ними рухає неуправляний голод до статевих зв'язків, а тому вони не нападають, а шукають будь-якої можливості зайнятися сексом із самцями багатьох розумних видів: людей, ельфів, навіть вищих вампірів — і, переважно, не бажають завдати їм шкоди. Проте через фізичну близькість вони харчуються життєвою сутністю партнера, що викликає виснаження різного ступеня залежно від чоловіка, а після достатньої кількості зустрічей може закінчитися йому летальним результатом. Зазвичай вони вітають всіх самців незалежно від віку, зовнішності та особистісних даних, але це, однак, залежить індивідуально від кожного суккуба: наприклад, деякі з них вважають за краще спокушати ченців і благочестивих чоловіків, розглядаючи це як «спорт», суккуб з Ард Скеллізі не любила відьмаків, суккуб з Боклера віддавала перевагу повнолітнім чоловікам і виявила особливий інтерес до вампіра, переставши відвідувати всіх інших чоловіків князівства.

Хоча сукуби не агресивні самі по собі, це не означає, що вони не здатні захистити себе. Будучи на порядок спритнішими, сильнішими та швидшими, ніж люди, суккуби — небезпечні бійці, які застосовують свої копита і роги як грізну зброю, а також можуть використовувати магію вогню, при цьому вони до вогню невразливі. Крім того, суккуби мають певний контроль розуму або магію і можуть зачарувати людину вчинити тим чи іншим чином. Вони також спокушені в потайному переміщенні, легко пересуваються непоміченими місцями проживання людей, особливо під покровом ночі, і можуть легко прослизнути в будь-який будинок.

*«Ще раз?! Пробачте, я вже не можу».* — Леслав із села Мале, «The Witcher 3: Wild Hunt».

*«Навіщо битися? Є багато куди приємніших способів витратити енергію...»* — Суккуб Міруна, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

**43. Троль** (ориг. Troll) - істота, що зустрічаються на Континенті. Ці різноманітні великі створіння відрізняються низьким інтелектом і пияцтвом. Зовнішній вигляд і звички цих чудовиськ можуть відрізнитися в залежності від виду. Загальними є такі особливості: тролі - великі примітивні створіння, що мають величезну силу і міцну шкіру, проте вони повільні і тупуваті. Незважаючи на існуючі забобони, тролі не бояться сонця і не перетворюються на камінь від його променів, навпаки воліючи день ночі. Тролі розумні і здатні говорити, проте сильно перекручують слова та говорять найпростішими односкладовими чи безособовими пропозиціями. Мають звичку чухати потилицю, коли думають. Здібні на почуття і цінують доброту, виявлену до них. Люблять грати у загадки.

Тролі всеїдні, проте віддають перевагу м'ясу, у тому числі й людському. Ці істоти також люблять алкоголь. Залежно від виду, рівень їхньої жорстокості та дружелюбності може відрізнитися: так, крижані тролі рідко готові спілкуватися з людьми, тоді як лісові тролі зазвичай не ворожі. Тролі живуть або поодиночки, або

невеликими групами по 3-4 особи. Лісові тролі часто живуть парами, які зберігаються все життя.

*«Існує безліч видів тролів. Однак досі не вдалося знайти жодного, який не був би тупим, як відро цвяхів».* - Опис троля у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Lady of the Lake».

*«... а тролі ласі на будь-яку випивку».* - З книги «Бестіарій брата Адальберта», «The Witcher 3: Wild Hunt – Hearts of Stone».

**44. Туманник** (ориг. Mglak) - трупод, здатний створювати потужні ілюзії. Туманники - труподи, які люблять жити скрізь, де виникає густий туман: на болотах, гірських перевалах або на берегах річок та озер. Якщо туману не очікується, ці істоти можуть створити чи викликати його самі, в тому числі і завдяки магічним здібностям. Управляючи туманом і обманюючи почуття людей, ці чудовиська можуть дезорієнтувати своїх жертв, змусити мандрівників втратити одне одного на увазі, приховати стежки і заглушити звуки і крики.

У туманників сутуле і кістляве тіло, непропорційно довгі чотирипалі руки з моторошними кігтями, великі голови з гострими вухами, що відвисли, і відсутнім носом, широкими пастями здебільшого тупими нерівними зубами і ніби затягнутими більмом очима без зіниць. Незважаючи на видиму сухість і крихкість тіла, туманники більші і вищі за людей, а також перевершують їх фізичною силою. Їх бліда шкіра може бути різних кольорів: жовто-зелено-бірюзова, синюшно-чорно-бузкова і т.д. Крім того, запала грудна клітина згорбленого тіла м'яка з розсунутими ребрами магічно або біолюмінесцентно, подібно до жахливого світлячка, випромінює бліде світло, яке ці чудовиська використовують, щоб заманити заблуканих у тумані до ярів, болот або печерів, в яких самі влаштовують свої бери. трясовинам і топям, щоб жертва загрузла в мулі, ставши беззахисною.

*«Як побачиш світло у тумані, повертай назад! Негайно!».* — Опис Туманника у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Last Wish»



*«Є безліч потаємних страхів. Страх перед туманом обґрунтований...»* — Опис Стародавнього туманника у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Baptism of Fire».

*«І щось таке, єдиною метою якого було вбивати. Від голоду, заради задоволення, виконуючи чиюсь хвору волю з інших причин, але — вбивати. Мантихор, виворіт, мгляк, жагниця, жер, химера, лісовик, вампір, гуль, гравейр, перевертень, гігаскорпіон, стриґа, упир, яґа, кікімора, глум. І був танець у темряві та помаху меча. І був страх і жах в очах того, хто вручав мені плату».*

– Опис Туманника у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Season of Storms»

*«Туманники розмножуються в радіаційному тумані, але мають закінчити гон до перших променів сонця».* – Санція з Соддена, «The Witcher».

*«Якщо на болотах тебе застане ніч, то не рухайся і чекай на світанок, хоч би ти і стояв до пояса у воді і тебе оточували п'явки. А найголовніше — якщо побачиш у темряві якісь вогники, то нізащо не ходи в той бік».* - Йоханнес Струдд, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**45. Утопець** (ориг. Drowner) - водний гуманоїдний трупод, кровожерна і абсолютно нерозумна істота. Утопці є злочинцями або грішниками, які переродилися, які закінчили своє життя у воді. Зростанням вони з середньої людини або вище, в більшості випадків худі, кістляві, з гребенями на загривку і з ластами на ногах, а також тонкими кігтями на руках. Утопці мають великі опуклі очі на здутій голові з рідким волоссям. Потвори покриті липким слизом, який залишається на поверхнях, яких вони торкалися. Шкіра, що має сліди гниття, найчастіше зелена, або синя.

Ці створіння дуже спритні і хитрі, і тому часто влаштовують засідки п'яним або кметам, що зазівалися. Деякі відьмаки стверджують, що утопці – це релікт Сполучення Сфер. Втім, знищуючи чудовиськ, монстрообої рідко вдаються до його появи. Утопці дуже підступні, а в групі дуже небезпечні: діють злагоджено, безстрашно і швидко, ударами пазурів збиваючи супротивника з ніг і

накидаючись усім гуртом, покладаючись не на якість, а на кількість. Поодинці ж дана тварюка не страшніша за скажену дворнягу, хоч ті бувають і різні.

*«...і хоча він дуже до злата жадібний, не давати йому більше, як за утопця, срібний гріш або півтора. За котолака два срібні гроші. За вампіра — чотири срібні гроші».* – опис утопця у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Last Wish».

*«Біля води треба тихіше бути. По-перше, щоб не переполошити риб. По-друге, щоб не приманити утопців».* — Яннек із Блавікена, рибалка, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**46. Хім** (ориг. Нум) - дух-демон, що живиться страхом і стражданнями злочинця. Хім прив'язується тільки до поганої людини, яка скоїла якийсь злочин, при цьому той не може навіть побачити монстра. Оволодівши жертвою, чудовисько харчується її негативними переживаннями та емоціями, але, не здатний насититися, викликає ці почуття знову і знову. Існують два способи боротьби з хімом: можна або вбити його, або виманити з жертви хитрістю. У другому випадку хім розчиняється, не залишаючи жодних предметів.

На думку деяких дослідників, хім є демоном, який живе в інших світах, і, на відміну від своїх побратимів, не вселяється в будь-яку істоту, а з'являється в нашому світі у власному вигляді, залишаючись, однак, невидимим майже ні для кого.

*«Іноді люди мають хороший привід боятися власної тіні».* - Сваргмітт, «The Witcher 3: Wild Hunt».

*«Зло породжує зло. Якщо зустрів хіма – вважай, не повезло».* — Напис на одній зі стін в Каер Морхені, «The Witcher 3: Wild Hunt».

*«Від рук чудовиськ найчастіше гинуть люди безневинні: купці, що запізнилося, необережні діти, мандрівники, залучені під покров лісу нездоровою цікавістю. Однак усім їм не слід боятися хіму. Адже ця примара обирає собі в жертву людей виключно непридатних, тих, хто винний у жорстоких злочинах. Для сторонніх*

*очей він абсолютно невидимий. Навіть тим, кого він переслідує, він з'являється виключно рідко — зазвичай у вигляді високого, зітканого з тіні людиноподібного силуету з довгими кігтями.*

*Хім не прагне фізичного зіткнення, а черпає сили зі страху та страждань своєї жертви. Звертаючись до неї голосом, який тільки вона й чує, хім підштовхує її до насильства, прояву жорстокості та завдання ушкоджень собі. Хім використовує лише найгірші страхи винного і перетворює їх на жахливі видіння, які повільно доводять жертву до божевілля.*

*Про тих, кого мучить хім, часто говорять, що вони одержимі, або що боги покарали їх безумством. Людина, якій бачиться така примара, не в змозі спокійно спати, її мучать дедалі частіші, надзвичайно реалістичні кошмари. Згодом жертва стає все більш нервовою, намагається вести розмови з невидимою для інших примарою, то благаючи, то погрожуючи, а іноді голосно визнаючи свою провину в надії покінчити з муками. Ці дії, однак, не приносять результату, оскільки хім не відступить, доки не доведе свою жертву до повної втрати розуму або до самогубства». – Опис Хіма у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Baptism of Fire».*

**47. Цвинтарна баба** (ориг. Grave hag) - схоже з водною бабою, огидна, але розумна істота. Рідко яке чудовисько носить настільки відповідне ім'я, як цвинтарна баба. Як випливає з назви, на вигляд вона нагадує жінку, причому стару і потворну, і водиться вона поблизу некрополів і старих полів битв. Цвинтарна баба живиться головним чином людськими останками, особливо ж гнилим кістковим мозком, що вона вилизує з кісток з допомогою довгого гнучкого мови. Однак коли баба зжере всі трупи, вона сама починає вбивати людей, а потім зариває їх на цвинтар і чекає, поки вони почнуть розкладатися. Виглядає як згорблена стара з довгими руками, увінчаними кігтями, яким позаздрив би вовк. Трупи з'їдає не відразу, а чекає, доки вони розкладуться, що не заважає їй полювати і на живих.

*«Одному люди могли б навчитися гномів: кремувати останки. Адже закопувати трупи біля села — це все одно, що запрошувати потвор до себе додому. Ще півбіді, якщо труп учують гулі: нажеруться і підуть далі. Але не дай боги, якщо біля цвинтаря заведеться цвинтарна баба — ось де справжнє нещастя».* - Жак де Вілльпен, Оксенфуртська академія, «The Witcher 3: Wild Hunt».

*«Зазвичай цвинтарні баби вважають за краще харчуватися гнилими останками, які викопують із могил. Однак дехто прокрадується до хат, крадучи дітей і вбиваючи старих. Словом, ті ще сусіди».* - Опис Цвинтарної баби у книзі А. Сапковського «The Witcher: «Blood of Elves».

**48. Циклоп** (ориг. Cyclops) - великий гуманоїд з одним оком посередині обличчя. Циклопи є дуже високими (ріст до 5 метрів) людиноподібними істотами зі шкірою світло-фіолетового кольору та темним волоссям. Відмінною особливістю циклопів є їхнє єдине око посередині обличчя, у той час як ніс зміщений вліво на місце іншої очниці.

Ці чудовиська розумні, носять подобу одягу зі шкур тварин і тканини, яку забирають у своїх жертв, проте не вміють розмовляти, ненавидять людей і майже завжди атакують будь-яку людину, що зустрілася. Мають величезну силу і витривалість, а тому є серйозними противниками навіть для відьмака. Живуть довго, по кілька століть, не втрачаючи при цьому своєї сили. Є представниками класу огрів, а тому перебувають у спорідненості з тролями, крижаними велетнями, накерами та іншими монстрами.

*«Не витріщайся йому в око, він цього терпіти не може ...»* — Опис Циклопа у книзі А. Сапковського «The Witcher: «The Last Wish».

*«Зробимо так... Візьмемо великий кіл, обстругаємо його і заженемо циклопу в око, а потім вийдемо з печери, переодягнувшись вівцями».* — Улісс Ітака, мандрівник, який трагічно загинув на Спикероозі, «The Witcher 3: Wild Hunt».

*«Слабке місце циклопа – його око. Однак найпоширеніша порада залишається наймудрішою: Біжи!»* — книга «Про те, як уникнути смерті жахливої», Ян з Ехле, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».

**49. Чорт** (ориг. Chort) - родич біса з баранячими рогами. Є спорідненим з бісами виглядом і дуже схожий на нього: величезна істота, що пересувається на чотирьох кінцівках, має величезні роги, третє око на лобі. Передні лапи чорта чотирипалі і закінчуються короткими кігтями, а один з пальців є прибутковим, а задні кінцівки закінчуються копитами. Голова витягнута, великий рот, повний гострих зубів з довгими видатними іклами на обох щелепах. Покрита плямами шкіра і коротка шерсть, що росте навколо голови, в паху та на задніх лапах, може носити різне забарвлення: від бурого і жовтого до сірого і світлих відтінків.

Чорт менше біса за розмірами, а також відрізняється формою рогів - вони у нього не гіллясті, оленячі, а завиті, баранячі. Ці істоти вважають за краще жити в лісових хащах або неглибоких печерах, люто охороняють свою територію і люто розправляються з будь-яким конкурентом. Чорти всеїдні і не гидують ні м'ясом, ні рослинною їжею.

*«Чорт, він менший за біса, це правда. Однак все одно — і такого вистачить, щоб тебе вбити».* - Агнеса Тістл, «The Witcher 3: Wild Hunt».

**50. Шарлей** (ориг. Shaelmaar) - підземний монстр, що згортається в кулю. Шарлеї — величезні чудовиська з практично непробивною сірою шкірою різних відтінків із «кам'яною» фактурою, що ведуть підземний спосіб життя. Вони пересуваються на чотирьох коротких двопалих кінцівках із тупими кігтями, які допомагають їм копати ходи та тунелі, проте іноді для атак встають на задні лапи, а також мають досить довгий та тонкий хвіст. Монстри можуть згортатися кулю, щоб, наприклад, швидше прокладати собі шлях під землею або атакувати супротивника.

Все тіло шарлеїв, крім вразливого жовтуватого черева, покрите твердим панциром. Зустрічаються як самки, і самці шарлеєв. Потвори сліпі і орієнтуються

за допомогою ехолокації. Вони харчуються м'ясом людей або інших істот, а також не гидуєть кікіморами та їх яйцями. Як зазначалося, живуть під землею у глибоких природних чи виритих печерах, рідко виходячи поверхню. Зустрічаються шарлеї з червоними прожилками на шкірі, а також особини з короноподібним гребенем на голові.

*«З підвищенням активності шарлеїв пов'язують зростання цін на залізо у 1005 році».* – Томор Фукс, «The Witcher».

*«Уяви собі суміш кроту та броненосця десяти стоп заввишки, якому подобається людське м'ясо».* – Вернон Роше, «The Witcher 2: Assassins of Kings».

*«В утробі землі живуть істоти дивні і смертельно небезпечні. Якби вони з якоїсь причини вирішили підкорити підмісячний світ, усі ми загинули б у перший день їхнього нашестя».* — Рамус Веденратц, махакамський гірничопрохідник, «The Witcher 3: Wild Hunt – Blood and Wine».