

ТЕРМИН В ТЕКСТЕ ФАНТАСТИКИ

Под термином обычно понимают слово (словосочетание, аббревиатуру и их сочетания с цифрами и символами), выражающее и формирующее научное или профессиональное понятие и используемое в процессе познания и освоения научных и профессионально-технических объектов. Термин входит в терминологическую систему определенной области науки, техники, искусства, спорта и т.д. Для него характерно наличие дефиниции (лат. *definitio* ‘определение, толкование’), т.е. краткого логического определения, устанавливающего значение понятия, его содержание и границы или существенные отличительные признаки предмета. Лишь небольшая часть терминов общепонятна (*подлежащее, сонка, стресс, экватор*), другие находятся на пути к этому (сейчас, например, это многие слова из финансовой сферы — *деноминация, инвестиции*), большинство же из них известны лишь специалистам (*Вернике центр* ‘участок коры головного мозга, расположенный в заднем отделе верхней височной извилины левого полушария; является центром восприятия речи’, *гипакузия* ‘понижение остроты слуха’, *предикабилиш* ‘роды сказуемого в аристотелевской логике’). Если первые из них, попадая в толковые словари, обычно не имеют пометок, указывающих на сферу употребления, то вторые, как правило, имеют их (спец., в музыке, спорт., в физике и т. п.), а третьи в большинстве случаев приводятся лишь в специальных терминологических словарях.

Приобретение термином метафорического значения, выход его за пределы терминосистемы может приводить к детерминологизации, т. е. переходу термина в общеупотребительную лексику: *зондировать* (из медицинской терминологии), *конъюнктура* (финансовый термин), *лавировать* (из морской терминологии), *нейтрализация* (название химического процесса).

Для лексики достаточно характерно движение по пейоративной или мелиоративной лестнице, но оно обычно связано с внелингвистической действительностью. Так, например, известный французский лингвист Жан Росси в своем Справочнике по ГУЛАГу приводит целый ряд слов арго, перешедших в тюремно-лагерный жаргон, а потом и в разговорную речь: *туфта* ‘обман, очковтирательство’, *шамать, рубать* ‘есть’, *филонить* ‘уваливать от работы’, *всучить* ‘подсунуть плохое вместо хорошего; навязать что-то ненужное’, *махнуть* ‘обменять’, *петрить* ‘соображать, понимать’, *слямзить* ‘украсть’. Некоторые из таких слова, имеющих у него лишь пометку специфически уголовное, ныне получили более широкое распространение: *кореш* ‘надежный друг’, *завязать* ‘перестать, бросить’, *рвать когти* ‘уходить’, *лафа* ‘удача, хорошая жизнь’, *в натуре* ‘действительно’.

Общеизвестно, что для настоящего времени характерна широкая экспансия научных терминов во все сферы человеческой деятельности.

Термины активно проникают и в произведения художественной литературы. Данному явлению посвящены многочисленные исследования, в том числе и диссертационные (Н.Н. Бочегова, С.В. Лобанова, Д.А. Разоренова и др.) Изучены пути проникновения терминов в художественный текст, их бытование, восприятие и изменение в нём, функции терминов в различных жанрах художественной литературы и т.п.

Исследовательский холдинг «Ромир» провёл онлайн-опрос, задав участникам несколько вопросов о чтении книг. В опросе приняли участие 2225 человек от 14 лет и старше. Как оказалось, 38 % опрошенных предпочитают фантастику/фэнтези [1]. Другие опросы также показывают, что последние десятилетия наибольший интерес у массового читателя вызывает именно фантастика во всех своих проявлениях. Функционирование терминов в фантастическом тексте имеет свои особенности, которые также подвергались изучению (О.С. Бочкова и др.). Отметим здесь, например, научные термины, которые вошли в научный обиход из текстов фантастов (*позитронный, робототехника, нулевая гравитация, газовый гигант, вирус, червь /о компьютерных программах/, генная инженерия* и др.).

Говоря о терминах в фантастике, прежде всего следует отметить их использование не только в зависимости от автора, темы и т.д., но и от жанра. Так, выдающийся фантаст И. Ефремов, подчеркивая специфику языка научной фантастики, говорил: «Мы пишем длинно, мы более описательны, мы привлекаем гораздо больше специальных слов, терминов, профессионализмов, сравнений» [2, с. 219]. Наиболее последовательно термины применяются в таком достаточно новом жанре фантастики как ЛитРПГ (литературный RPG /Role-PlayingGame/). По определению А. Чудова, одного из известных авторов ЛитРПГ (Империя Аратан), «ЛитРПГ – книги по играм или по «вселенным», моделирующим игровую механику, со всеми присущими играм атрибутами: «уровневое» развитие главного героя и его способностей (в основном линейная «прокачка»); выполнение квестов-заданий, которые ему ставят «второстепенные» персонажи или сам мир» [3]. ЛитРПГ — весьма молодой жанр фантастики (моложе лишь боярь-аниме). Считается, что он оформился лишь к 2012 году. С августа 2013 года порталом фантастики Фан-бук совместно с издательством ЭКСМО проводится постоянно действующий конкурс романов в жанре ЛитРПГ. Произведения-победители публикуются в серии LitRPG. Активно печатают этот жанр и другие издательства. Портал Самиздат, давая Список произведений в жанре ЛитРПГ, учитывая их количество, делит их уже на подгруппы (ЛитРПГ, основанное на фэнтезийных мирах; ЛитРПГ, основанное на фантастических мирах; EVE-online, Хорто- и СКИФоподобные тексты /нейросети, базы знаний, искины и т.п./; Похожее на MMORPG /многопользовательская ролевая онлайн-игра *англ.* massively multiplayer online role-playing game/). Развивается (существует с 2012 г.) и постоянно пополняется сайт litrpg.ru, включающий в себя страницы с новостями, поиском, блогами, комментариями и рекомендациями, рейтингами и статистикой. Популярность жанра весьма велика. Согласно

опросу, проходившему в июне 2015 г., лучшими авторами одиночных книг ЛитРПГ были названы М. Дулепа, В. Ушаков, А. Зайцев, И. Магазинников и др. [4], а среди создателей лучших серий ЛитРПГ прозвучали имена В. Маханенко, Д. Руса, Р. Михайлова, А. Васильева и др. [5].

В большинстве своём в такого рода книгах очень широко применяется игровая терминология, при этом часто предполагается, что читатель хорошо знаком с ней: Тут явная *имба* вырисовывается! Местная *непись* в разы нас по уровням превосходит! Пойдем по сценарию — сдохнем! А проверять, все ли точки *респауна* под контролем ... не собираюсь! (А. Ливадный. Изгой); Видимо система просчитала уровень *пета* и решила, что он слишком крут для этого *инстанса* и надо урезать *дроп* (И. Суббота. Тёмный Эвери). Для читателя, не игравшего в ролевые игры или не являющегося поклонником ЛитРПГ, в последнем предложении требуют комментария термины *инстанс* (реже *инст* — от англ. Instance ‘территория’; отдельная игровая зона/подземелье, пещера и под./с различными монстрами и боссами); *пет* (от англ. Pet ‘питомец’ — НПС-животное, являющееся партнером игрока и поддающееся управлению); *дроп* (‘предметы, которые могут упасть с определенного противника, а в некоторых играх и с игрока’). Лишь в редких случаях даётся комментарий в тексте или отдельная сноска: Я засмеялся, представив картину. Лечения нет, по рейду бегают звери. На игровом сленге, *адды* (призываемые босом спутники). Рейд лидеров много. Это *вайп* (смерть при попытке убийства игрового монстра) ... (А. Пантелеев. Оцифрованный мир); Эй, разрабы, не жлобимся — где мой *лут*?! Лутом, то есть выпадающими из убитых предметами или ценными частями тел, меня не обделили... (А. Лавин. Игра Ассасина); *Лут, лутать = от англ. глагола *toloot* — в буквальном смысле собирать добычу с трупов убитых врагов, иными словами, лут = военные трофеи (Чвилев Д. Тёмная империя); Иногда используются словари игровых терминов. Сам термин в тексте при этом не отмечен указанием на наличие толкования в словаре: Им /магам/, насколько я помню, в *рандоме* до сорокового уровня очень тяжело развиваться. А. Аразин. Краб (...англ. Random — случайный, произвольный. Определяет выпадающий из монстра лут, шанс успеха, результат того или иного действия игрока, а также состав случайно набранного пати; ср. толкование и написание у Ю. Никитина: *рэндом* — наиболее распространенный способ подбора лута в пати, когда найденная вещь попадает не обязательно подобравшему, а, случайным образом, одному из членов пати). Этот пример интересен и тем, что он (рандом) встречается во многих играх, но в то же время является термином и в программировании, с которым знакомятся школьники в курсе информатики при прохождении темы «Массивы». Лексема уже вышла за границы терминологии, вошла в состав молодёжного сленга, что вызвало её словообразовательную активность: Скорее всего, они это делают интуитивно или вообще *рандомно* (С. Бельский. Плохой игрок); Только что зарегистрированный игрок теперь попадал не в *рандомный* город, а в точку приблизительно аналогичную той, что на земной карте ... (Н. Трой Война теней). Как видим, значение слова уже нетерминологично. В.

Кучеренко к книге «Алебардист» прилагает «Глоссарий» на 58 слов. Последовательно использует словари терминов после своих произведений Дмитрий Рус. Весьма интересен комментарий широко известного, и не только в жанре ЛитРПГ, и весьма плодовитого фантаста Ю.Никитина к Словарю игровых терминов, помещенному им после романа «Творцы миров»: «На тот случай, если какие-то слова в романе покажутся кому-то непонятными (хотя таких диких еще поискать), прилагаю небольшой словарик. Это как раз тот случай, когда детям все эти слова известны и понятны, а вот взрослые могут встать в тупик...не удивляйтесь, если ваша семилетняя дочь эти термины знает, они для нее даже не термины, а такие же обыденные слова, как «мобила», «эсэмэска», а вот вы...». Действительно, отчасти с этим следует согласиться. Так, например, некоторые из участников группы ЛитРПГ в соцсети ВКонтакте изъясняются так: Кстати, это очень похоже на пристов с морайскилами в пв. Они на тебя кидают двадцатисекундный слип, потом срез магрезиста, курсу, брендинг, ещё кучу фигни, которая вообще урона не наносит, и после чего с двух-трёх кастов ты отлетаешь; Мы в школе за проход по данжу с крафтитемами брали по червонцу с рыла.

То, что в данной статье называется терминами, достаточно часто именуют игровым жаргоном, геймерским сленгом и т.п. Но, как кажется, следует учитывать следующее. Киберспорт является официальным и весьма популярным спортом. Используемые и в играх, и в ЛитРПГ лексемы имеют в большинстве своём точные определения, независимые от мира игры. Терминология пришла к нам из английского языка, не несёт ассоциаций, что сдерживает развитие коннотаций. Учитывая вышеизложенное, вполне возможно, на наш взгляд, считать рассматриваемую лексику терминологической.

ЛИТЕРАТУРА

1. Опрос [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://www.sostav.ru/news/2009/03/04/1r/>. — Дата доступа: 12.11.2016.
2. Савченко, Г. Как создавался «Час Быка» (Беседа с Иваном Ефремовым) // Молодая гвардия. — 1969. — № 5. — С. 307–320.
3. Блог [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <http://tchudov.ru/blog/>. — Дата доступа: 12.11.2016.
4. Опрос [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://pollservice.ru/p/sg69k7pq45/results> — Дата доступа: 12.02.2017.
5. Опрос [Электронный ресурс]. — Режим доступа: <https://pollservice.ru/p/xpz7pxr6tc/results> — Дата доступа: 12.02.2017.