

Сергей Завгородний

(Одесса)

ПОНЯТИЙНЫЕ И ОБРАЗНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ СУБКОНЦЕПТОВ GAMBIT И ENDGAME В АНГЛОЯЗЫЧНОМ КОНЦЕПТЕ CHESS

Дослідження присвячене визначенню понятійних та образних характеристик тематичної групи "Етапи шахової партії" в англomовному концепті ШАХИ, що презентується субконцептами ГАМБІТ та ЕНДГЕЙМ. У статті проведено семантичний та етимологічний аналіз вказаних субконцептів, виокремлено їхні засоби вербалізації, когнітивні та асоціативні ознаки у лексикографічних джерелах, а також описано характер їхньої метафоризації в англomовних художніх та публіцистичних текстах.

Ключові слова: *концепт ШАХИ, субконцепт ГАМБІТ, ЕНДГЕЙМ, тематична група, художній, публіцистичний.*

The study focuses on the determination of notional and figurative features of the thematic group "Game parts" in the English language CHESS concept represented by the GAMBIT and ENDGAME subconcepts. The article contains a semantic and etymological analysis of the mentioned subconcepts, identifies their means of verbalization, cognitive and associative attributes in dictionaries, and describes its metaphorization in English fictional and publicistic texts.

Key words: *CHESS concept, subconcept GAMBIT, ENDGAME, thematic group, fictional, publicistic.*

Целью настоящей статьи является определение понятийных и образных характеристик субконцептов *GAMBIT/ГАМБИТ* и *ENDGAME/ЭНДШПИЛЬ* в английском языке, которые входят в концепт *CHESS/ШАХМАТЫ* и относятся к тематической группе "Этапы шахматной партии".

В настоящей статье, которая продолжает исследование концепта *CHESS/ШАХМАТЫ* в английском языке [1; 2; 3], решается ряд актуальных задач, а именно: 1) определяются понятийные, ценностные и образные характеристики субконцептов *GAMBIT/ГАМБИТ* и *ENDGAME/ЭНДШПИЛЬ* как составляющих тематической группы "Этапы шахматной партии"; 2) изучаются этимология, семантика, способы вербализации, когнитивные и ассоциативные признаки исследуемых субконцептов на основе дефиниций в лексикографических источниках; 3) анализируется характер их метафоризации в англоязычных художественных и публицистических текстах.

Игра в шахматы является одним из древнейших видов игр, придуманных человеком [4; 5]. Популярность игры в шахматы было во все времена и у всех слоев общества [10], четкость обозначения игровых феноменов, наличие профессиональной игровой терминологии и возможность ее метафоризации в обозначении неигровых ситуаций делают эту игру важным объектом языкового картирования мира и позволяют говорить о существовании лингвокультурного концепта [1, с.71] *ШАХМАТЫ*, что и определяет **актуальность** проводимого исследования. Концепт *CHESS/ШАХМАТЫ* относится к разряду архетипического ментального образования, поскольку в нем фиксируется архетипная оппозиция "свой/чужой", культурологически трансформированная в игровую деятельность [там же, с.74]. Семантической основой такой оппозиции является антагонизм двух противоборствующих сторон, который, как

правило, представлен двумя оппозитивными коррелятами: военным и интеллектуальным противостоянием [2, с. 76].

В ходе исследования на материале англоязычных толковых словарей были выделены следующие 16 субконцептов, образующих один гиперконцепт – CHESS/ШАХМАТЫ: 1) CHESSBOARD/ ШАХМАТНАЯ ДОСКА, 2) KING/КОРОЛЬ, 3) QUEEN/ФЕРЬЗЬ, 4) ROOK/ ЛАДЬЯ, 5) BISHOP/СЛОН, 6) KNIGHT/КОНЬ, 7) PAWN/ПЕШКА, 8) GAMBIT/ГАМБИТ, 9) ENDGAME/ЭНДШПИЛЬ, 10) CHECK/ШАХ, 11) CHECKMATE, MATE/MAT, 12) STALEMATE/ПАТ, 13) ZUGZWANG/ЦУГЦВАНГ, 14) TIME TROUBLE/ЦЕЙТНОТ, 15) CHESS PLAYER/ ШАХМАТИСТ, 16) GRANDMASTER/ ГРОССМЕЙСТЕР [3, с. 65]. В свою очередь, субконцепты 1-7 объединяются в тематическую группу "Атрибуты игры"/ "Setup", концепты 8, 9 – "Этапы шахматной партии"/ "Game parts", концепты 10-14 – "Положения во время игры"/"Game situations" и концепты 15, 16 – "Шахматист"/"Chess player" [3]. В настоящей статье рассматриваются только два субконцепта, относящихся к тематической группе "Этапы шахматной партии"/ "Game parts", а именно, ГАМБИТ/ГАМБИТ и ENDGAME/ЭНДШПИЛЬ.

В толковых словарях английского языка лексема *gambit*/гамбит представлена тремя семемами: (1) *gambit = a method of opening the game*, (2) *gambit = a maneuver, stratagem or ploy*, (3) *gambit = a remark*.

Семема 1 определяется следующим образом: (1) *gambit = a method of opening the game, in which by the sacrifice of a pawn or piece the player seeks to obtain some advantage over his opponent* и связана с началом шахматной партии, дебютом, в которой пешка жертвуется ради получения дальнейшего преимущества в игре. Основными конститутивными индексами в дефиниции понятия *ГАМБИТ/ГАМБИТ* в шахматной игре являются: 1) *стадия шахматной партии* – *a chess opening* (начало шахматной партии, дебют), 2) *вид действия на этой стадии* – *in which by the sacrifice of a pawn or piece (в которой жертвуют мелкой фигурой, обычно пешкой)*, 3) *цель совершаемого действия* – *the player seeks to obtain some advantage over his opponent* (игрок старается получить преимущество над своим оппонентом) [14].

Семема 2 определяется как *gambit = a maneuver, stratagem or ploy, especially one used at an initial stage* и представляет собой *маневр, стратегию или уловку*, особенно применимую на начальном этапе [16], жертву, уступку для получения преимущества в дальнейшем. *Семема 3* определяется как *gambit = a remark intended to open a conversation* и связана с пониманием гамбита как ремарки, рассчитанной на завязывание разговора [13].

Этимология слова *gambit* восходит к выражению *dare il gambetto*, что означает в итальянском языке "подставить ножку", при этом его этимология представляется несколько запутанной. Самое раннее упоминание термина применительно к шахматной игре было, предположительно, в Испании в адаптированной к испанскому языку форме *gambito*. Итальянцы реадаптировали слово как *gambitto*. Затем они использовали исходную форму *gambetto*, от которой образовалась самая ранняя английская форма *gambet* (ср. *gambit* < Sp. *gambito* < Ital. *gambetto = a tripping up (as a trick in wrestling)* < *gamba = leg*) [12]. В первоначальном виде *гамбит* предполагал жертву слоновой пешки (королевский или ферзевой гамбит), однако это название используется для обозначения и других дебютов, многие из которых имеют свои имена [10].

Лексическая единица *gambit*, так же, как и другие номинации шахматных фигур, образует широкий ряд производных, как правило, двухкомпонентных словосочетаний, например, *accepted gambit* (принятый гамбит – жертва принята), *declined gambit* (отказанный гамбит – жертва отклонена), *Counter-Gambit* (контргамбит – вместо принятия жертвы противник, в свою очередь, сам жертвует материал), в котором фиксируется его *функциональный* признак или указывается имя игрока, благодаря которому этот вид гамбита стал знаменитым, например, *Kieseritzky Gambit* (гамбит

Кизерицкого), *Leonhardt Gambit* (гамбит Леонгардта), *Lisitsin Gambit* (гамбит Лисицына). Широта производного ряда по модели "существительное+ существительное" от слова *gambit* связана с той фигурой, которой осуществляется жертва. Самым типичным вариантом является *pawn gambit* (гамбит с жертвой пешки), что собственно и отражено в семантике понятия гамбит – *жертва легкой фигурой в начале игры ради дальнейшей победы*. В качестве жертвы может приноситься также и фигура (*piece gambit*), а именно, *Queen's Gambit* (ферзевый гамбит), *King's Knight Gambit* (гамбит королевского коня), *King's Gambit* (королевский гамбит), *King's Bishop Gambit* (гамбит королевского слона). Отмечается богатое разнообразие трехкомпонентных словосочетаний, в которых отмечается комбинаторика функциональной стороны гамбита и вида фигуры, которой жертвует игрок, например, *King's Gambit Accepted* (принятый Королевский гамбит), *Improved Lisitsin Gambit* (улучшенный гамбит Лисицына), *From Gambit Reversed* (гамбит Фрома с переменной цвета фигур) и др. [9].

Флективный способ образования шахматных терминов также активно используется с корневой морфемой *gambit*. С помощью *ing*-формы образуется отглагольное существительное *gambiting*, которое обозначает регулярное использование в шахматной игре гамбитов (*he is gambiting regularly, gambiting suits his style*). Игрок, который предпочитает гамбитный стиль, называется *gambiteer* (гамбитчик).

Анализ семемного состава лексемы *gambit* показывает, что все три семемы сходятся в таком общем семантическом компоненте, как *beginning/ начало (opening the game/ initial stage/ to open a conversation)*. Семема 1 и семема 2 при этом также связаны с общим понятием *sacrifice/ жертва (the sacrifice of a pawn or piece)* или *cession/ уступка*. На основании этого делаем вывод о том, что для понятия *gambit/гамбит* в английском языке следующие когнитивные признаки являются дифференциальными – *OPENING/НАЧАЛО, SACRIFICE/ЖЕРТВА, CESSION/УСТУПКА, ADVANTAGE/ПРЕИМУЩЕСТВО*.

Признак *OPENING/НАЧАЛО* субконцепта *GAMBIT/ГАМБИТ* содержит в себе значение "*the act of making or becoming open*" и активно метафоризируется в политическом дискурсе, когда одна сторона (Индия) неожиданно делает активный ход (приглашение премьер-министра Пакистана на матч по крикету), в результате которого отношения между сторонами сдвинулись с мертвой точки: *...the prime minister of India, Manmohan Singh, issued a surprise invitation to his Pakistani counterpart, Yousaf Raza Gilani, to join him in the grandstand.... C. Raja Mohan, a senior fellow at the Center for Policy Research in New Delhi, applauded **Mr. Singh's gambit**, noting that for all the highly structured meetings by lower-level officials, progress is usually made when the top leaders are directly engaged. Mr. Mohan said that if the cricket diplomacy resulted in warmer relations, Mr. Singh should visit Pakistan as his next move* (Cricket Offers Chance for India-Pakistan Diplomacy, NYT, 30.03.2011), или когда представитель ГОП внесением на рассмотрение нового проекта Республиканской партии усилил позиции своей партии в ходе межпартийных дебатов в Конгрессе: *Speaker John Boehner (R-Ohio) **amplified the GOP gambit as he laid out a new project**, dubbed the American Energy Initiative, calling for more domestic fossil-fuel production, new nuclear power plants and an end to EPA's authority over greenhouse gases. While the Republican message had percolated all week, Boehner's decision to spotlight the anti-EPA bill now sailing through the House Energy and Commerce Committee gave the gas-price charge a far broader platform.* (Democrats Cry Foul Over GOP's Attempts to Tie Fuel Prices to EPA (Jean Chemnick, Katie Howell, Jeremy P. Jacobs, Hannah Northey and John McArdle), NYT, 11.03.2011).

Первое использование шахматного термина *endgame* зафиксировано в 1881 году [15]. В русском языке для обозначения финальной части шахматной партии используется немецкий термин "эндшпиль" (нем. *Endspiel* – конец игры). В тематической группе "Этапы шахматной партии" *endgame/эндшпиль* противопоставляются таким этапам, как

opening /дебют (начало игры) и *middlegame*/миддлшпиль (середина игры) (ср. *endgame*= *end*+*game* < Ger. *Endspiel*= *das Ende*+ *das Spiel*) [12].

В толковых словарях английского языка лексема *endgame*/эндшпиль представлена тремя семемами: (1) *endgame* = *end game*= **the final stage of a game of chess**, (2) *endgame* = **the closing stage of any of certain other games**, (3) *endgame*= *ending*=**an end or final part of something**.

Семема 1 определяется следующим образом: (1) *endgame* = **the final stage of a game of chess, in which only a few pieces are left on the board; pawns become more important; endgames often revolve around attempting to promote a pawn by advancing it to the eighth rank; the king becomes a strong piece in the endgame: it can be brought to the center of the board and be a useful attacking piece** и связана с **завершением** шахматной партии, эндшпилем, когда на доске остается малое количество фигур [14].

Основными конститутивными индексами в дефиниции 1 семемы *endgame* являются: 1) **стадия шахматной партии** – *the final stage of a game of chess*, (завершающая часть шахматной партии, эндшпиль); 2) **характерные признаки данной стадии**: (а) **количество фигур** – *in which only a few pieces are left on the board* (в которой на доске остается мало фигур), (б) **изменение роли пешек** – *pawns become more important, pawn promotion becomes the dominant theme* (возрастает роль пешек, проведение одной из пешек в ферзи), (в) **изменение роли короля** – *the king becomes a strong piece, can be brought to the center of the board and be a useful attacking piece* (король становится сильной фигурой, может передвинуться в центр поля и атаковать). Семема 2 определяется как *endgame* = **the closing stage of any of certain other games, bridge or chess-like games** и понимается как завершающая фаза любой другой игры (бридж и похожие на шахматы игры) [8]. Семема 3 имеет значение *endgame*= *ending*= **an end or final part of something, the last stage of a process, especially one involving discussion** [7] и связана с понятием **ENDING – ЗАВЕРШЕНИЕ, ОКОНЧАНИЕ**, т.е. заключительная часть чего-либо, какого-либо процесса, финал (*the retaliatory endgame of nuclear warfare, a diplomatic endgame is under way to find a peaceful solution*).

Существует значительный синонимический ряд данной лексемы в английском языке: *capper, close, closing, conclusion, consummation, end, finale, ending, finis, finish, grand finale, home stretch, top-up, windup, wrap-up*, из которого только лексема *ending* используется в качестве равноправного синонима *endgame* в шахматной игре, например, *rook-and-bishop-versus-rook pawnless ending* (ладья и слон против ладьи без наличия пешек (эндшпиль), *rook endings* (ладейные окончания/эндшпили), *queen ending* (ферзевый эндшпиль) и т.д. [9].

Лексема *endgame* так же, как и другие шахматные термины, образует широкий ряд производных, как правило, многокомпонентных словосочетаний, например, в которых определяющим является или набор фигур, оставшихся на доске в финальной части игры, например, *rook-and-pawn endgame* (ладейный эндшпиль), *bishop-and-knight endgame* (слоново-коневой эндшпиль), *four-versus-three rook endgame* (эндшпиль «четыре против трёх»), *king-and-queen-versus-king-and-rook ending* (король и ферзь против короля и ладьи (эндшпиль)), или имя игрока, в честь которого эта часть партии названа, например, *Meran endgame* (меранский эндшпиль, эндшпиль в духе Мерана) [9].

Также распространенными в английском языке являются двухкомпонентные словосочетания, где лексема *endgame* выступает в качестве определяющего слова, например, *endgame advantage* (преимущество в эндшпиле), *endgame eyes* (эндшпильное зрение), *endgame flavor* (дыхание эндшпиля), *endgame odds* (шансы в эндшпиле), *endgame pattern* (типичная эндшпильная позиция) и др. С помощью флексии *er* образуется название игрока *Endgamer*, который отличается особой игрой именно в ее финальной части (*fine endgame player*) [9].

Анализ семного состава лексемы *endgame* в английском языке показывает, что все три семемы совпадают в таких семантических компонентах, как **ЗАВЕРШЕНИЕ / END-**

FINAL–CLOSING–LAST и ЧАСТЬ / PART–STAGE (*the closing stage/ an end or final part / the final stage/ the last stage*). При этом семема 1, в которой заключается понимание *endgame* как *the final stage of a game of chess*, обладает набором определенных конститутивных индексов в отличие от семемы 2 и 3, которые позволяют дифференцировать *endgame* как финальную часть шахматной партии, делают возможным ее дальнейшее сопоставление с другими этапами (дебют, миттельшпиль) шахматной партии и выведение соответствующих когнитивных контрастивных признаков.

Таким образом, *endgame/эндшпиль* представляет собой финальную стадию шахматной партии, в которой при наличии на доске малого количества фигур происходит *превращение* слабых фигур в сильные. Так, король в эндшпиле становится активной атакующей фигурой: он может покинуть укрытие, первым вторгаться в неприятельский лагерь и атаковать фигуры и пешки соперника. Также значительно возрастает роль пешек, что выражается в возможности проведения одной из пешек в ферзи [6]. Следовательно, делаем вывод о том, что в эндшпиле слабые фигуры *king* и *pawn* теряют свои базовые признаки *WEAKNESS / СЛАБОСТЬ*, *CONSTRAINT / СКОВАННОСТЬ*, *IMMOBILITY / НЕПОДВИЖНОСТЬ*, *VULNERABILITY / УЯЗВИМОСТЬ* (для короля) [2, с.81] и *DEPENDENCE / НЕСАМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ*, *DISPOSABILITY / РАЗОВОСТЬ*, *MANIPULATIVE BEHAVIOR / МАНИПУЛЯТИВНОСТЬ*, *SACRIFICE/ЖЕРТВА* (для пешки) [3, с. 68] и приобретают признаки сильной фигуры *queen* – *STRENGTH/СИЛА*, *MANEUVERABILITY / МАНЕВРЕННОСТЬ*, что свидетельствует о взаимосвязи ценностных и статусных характеристик фигур с их ролью на определенных этапах шахматной партии – начало (*gambit*) или финал (*endgame*).

На основании проведенного анализа семного состава лексемы *endgame* делаем вывод о том, что следующие когнитивные признаки являются дифференциальными для понятия *endgame/эндшпиль* в шахматной игре – *ENDING/ЗАВЕРШЕНИЕ*, *CHANGE, TRANSFORMATION, METAMORPHOSIS/ПРЕВРАЩЕНИЕ*, *INTENSIFICATION/УСИЛЕНИЕ*, *ACTIVITY/АКТИВНОСТЬ*, *ДЕЙСТВЕННОСТЬ*.

Признак *ENDING/ ЗАВЕРШЕНИЕ* субконцепта *ENDGAME/ЭНДШПИЛЬ* обозначает "*the act of bringing to or reaching an end*" и метафоризируется в политическом дискурсе, например, как *окончание* или *исход* гражданского конфликта в Ливии, который будет во многом зависеть от личных качеств (инстинктов) Каддафи: **The endgame in Libya is likely to turn in large part on the instincts of Col. Muammar el-Qaddafi**, and any insight into those instincts would be enormously valuable to policy makers. (Teasing Out Policy Insight From a Character Profile (Benedict Carey) – NYT, 29.03.2011), и который США еще представляется туманным: *The question of whether to arm the rebels underscores the difficult choices the United States faces as it tries to move from being the leader of the military operation to a member of a NATO-led coalition, **with no clear political endgame***. (Washington in Fierce Debate on Arming Libyan Rebels (Mark Landler, Elisabeth Bumiller, Steven Lee Myers) – NYT, 30.03.2011), или в личностном дискурсе как *завершение* длительной борьбы за наследство знаменитого американского шахматиста Бобби Фишера в пользу его вдовы: *A long fight over the estate of the chess champion Bobby Fischer appears **to have reached its endgame**, with a court ruling that a Japanese woman is indeed his widow and heir (Iceland Court Hands Bobby Fischer Estate to Japanese Claimant (Dylan Loeb McClain, NYT, 05.03.2011)*

К *перспективам* дальнейшего исследования концепта CHESS/ШАХМАТЫ в английском языке относится анализ его локусных и темпоральных составляющих, зеркальной оппозиции "свой : чужой", которая представлена двумя контрастными цветами фигур *black/ white* и используется для обозначения противоборствующих сторон, а также способов метафоризации атрибутов игры, иерархии шахматных фигур, регламентации их ходов, различных этапов шахматной партии, игровых ситуаций, формирующих метафорический мир противостояния в различных видах институционального

(политический, военный, дипломатический) и личностного дискурсов, аналогичный интеллектуальному противоборству в шахматной игре.

ЛИТЕРАТУРА

1. Завгородний С.Г. Философско-культурные и лингвоконцептуальные особенности игры в шахматы в англоязычной картине мира / С.Г. Завгородний // Записки з романо-германської філології: Збірник наукових праць факульт. ром.-герм. філол. ОНУ. – Одеса, 2011. – Вип. 26. – С. 66–75.
2. Завгородний С.Г. Вербализация концепта CHESS/ ШАХМАТЫ в английском языке: лингвокогнитивный и лингвокультурный аспект / С.Г. Завгородний // Записки з романо-германської філології: Збірник наукових праць факульт. ром.-герм. філол. ОНУ. – Одеса, 2012. – Вип. 27. – С. 73–82.
3. Завгородний С.Г. Субконцепт PAWN/ПЕШКА в составе англоязычного лингвокультурного концепта CHESS/ШАХМАТЫ (языковой и дискурсивный аспекты) / С.Г. Завгородний // Записки з романо-германської філології: Збірник наукових праць факульт. ром.-герм. філол. ОНУ. – Одеса, 2012. – Вип. 29. – С. 65-70.
4. Линдер И.М. У истоков шахматной культуры / И.М. Линдер. – Москва: Знание, 1967. – 351 с.
5. Юдасин Л.Г. Тысячелетний миф шахмат. Историко-философское исследование. – Москва: Северный паломник, 2004. – 608 с.
6. "chess." Encyclopædia Britannica. Encyclopaedia Britannica Ultimate Reference Suite. Chicago: Encyclopaedia Britannica, 2010.
7. Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus [Electronic resource]. Mode of access: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/>
8. Collins English Dictionary [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.collinsdictionary.com/dictionary/english>
9. English-Russian Chess Glossary Compiled by Leonid M. Gurevich – [Electronic resource] – Mode of access: http://www.chesslibrary.ru/books/kaleidoscope/Chess_Dictionary.pdf
10. Forbes D. The History of Chess, From the Time of the Early Invention of the Game in India Till the Period of Its Establishment in Western and Central Europe / Duncan Forbes (W. H. Allen & Co., 1860). – Kessinger Publishing's Photocopy Edition, 2009. – 388 p.
11. Liberman A. A Bibliography of English Etymology: Sources and Word List. – University of Minnesota Press, 2009. – 974 p.
12. Online Etymology Dictionary [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.etymonline.com/index.php>
13. The American Heritage Dictionary [Electronic resource]. – Mode of access: <http://ahdictionary.com/>
14. The Compact Edition of the Oxford English Dictionary / Complete text reproduced micrographically. – Oxford : University Press, 1971. – Vol.1 : A-O. – 2048 p.; Vol. 2 : P-Z. – 4116 p.
15. The Merriam-Webster Unabridged [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/endgame>
16. The Free Dictionary by Farlex [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.thefreedictionary.com/gambit>.