

УДК 811.111'373'272 : 374.73

Завгородний С. Г.

### МЕТАФОРИЗАЦІЯ КОГНІТИВНИХ ПРИЗНАКОВ КОНЦЕПТА *CHESS* В АНГЛОЯЗЫЧНОМ ПУБЛИЦИСТИЧЕСКОМ И ХУДОЖЕСТВЕННОМ ДИСКУРСАХ

*Статья посвящена исследованию особенностей метафоризации когнитивных признаков концепта CHESS в англоязычном публицистическом и художественном дискурсах. В статье представлена гипотеза исследования концепта CHESS в английском языке, рассматриваются корпус языкового материала и методика исследования данного концепта, определяются особенности метафоризации концепта CHESS в англоязычном публицистическом и художественном дискурсах.*

**Ключевые слова:** концепт CHESS, метафоризация, когнитивный, публицистический, художественный, дискурс.

*Завгородній С. Г. Метафоризація когнітивних ознак концепту CHESS в англomовному художньому та публіцистичному дискурсах. Стаття присвячена дослідженню особливостей метафоризації когнітивних ознак концепту CHESS в англomовному публіцистичному і художньому дискурсах. У статті представлена гіпотеза дослідження концепту CHESS в англійській мові, розглядаються корпус мовного матеріалу та методика дослідження даного концепту, визначаються особливості його метафоризації в англomовному публіцистичному і художньому дискурсах.*

**Ключові слова:** концепт CHESS, метафоризація, когнітивний, публіцистичний, художній, дискурс.

*Zavgorodniy, Sergey. Metaphorization of the cognitive features of the CHESS concept in English-language publicistic and fiction discourses. The study focuses on the specifics of the metaphorization of the cognitive features of the CHESS concept in English-language publicistic and fiction discourses. The paper presents the research hypothesis of the CHESS concept in the English language, considers the language corpora and study techniques of this concept, determines the specifics of chess-related metaphors and images in English-language publicistic and fiction discourses.*

**Key words:** CHESS concept, metaphorization, cognitive, publicistic, fiction, discourse

Игра в шахматы является одним из древнейших видов игр, придуманных человеком, она может рассматриваться как философско-культурный и социально-психологический феномен [1; 5; 9], как вид деятельности человека, который играет

*homo ludens*, направленный на вторичную символизацию коммуникативного взаимодействия людей, на предмет этого взаимодействия и на окружающий мир. Популярность игры в шахматы во все времена и во всех слоях общества, четкость обозначения игровых феноменов, наличие профессиональной игровой терминологии и возможность ее метафоризации в обозначении неигровых ситуаций – все это делает игру в шахматы важным объектом языкового картирования мира и позволяет говорить о существовании лингвокультурного концепта ШАХМАТЫ [2; 7; 8; 10; 13].

**Целью** настоящей статьи является исследование особенностей метафоризации основных когнитивных признаков концепта CHESS в англоязычном публицистическом и художественном дискурсах. В данной публикации решаются следующие актуальные **задачи**: 1) представлена гипотеза исследования концепта CHESS в английском языке 2) рассматриваются корпус языкового материала и методика исследования данного концепта, 3) определяются особенности метафоризации концепта CHESS в англоязычном публицистическом и художественном дискурсах.

Необходимо отметить, что в англоязычной лингвокультуре феномен шахматной игры нашел свое глубокое отражение и был использован в качестве сюжетов в произведениях таких классиков английской литературы периода Викторианской эпохи, как Энн Бронте ("*The Tenant of Wildfell Hall*", 1848), Томас Харди ("*A pair of Blue Eyes*", 1873), Льюис Керролл ("*Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*", 1871) [3; 11; 12]. В современной англоязычной массовой культуре шахматы также играют важную роль, они нашли свое отражение в многочисленных произведениях современных британских и американских авторов, в кинематографе и других направлениях искусства (мюзиклах, мультфильмах, компьютерных анимационных роликах). В настоящее время шахматы имеют статус организованного вида спорта с иерархией званий и развитой системой соревнований, в обыденной культуре обладают репутацией интеллектуальной и, следовательно, социально одобряемой игры [15].

**Гипотеза** проведенного исследования заключается в том, что лингвокультурный концепт *CHESS* как ментальное образование презентует архетипическое противопоставление "свой/чужой" и является культурологической трансформацией такого противопоставления в виде игровой деятельности. Вербальные номинации атрибутов игры, иерархии шахматных фигур, регламентации их ходов, разных этапов шахматной партии и игровых ситуаций формируют метафорическим образом ситуации *противостояния*, отраженные в различных видах англоязычного публицистического и художественного дискурсов. Такое противостояние мыслится как аналогия интеллектуальному противоборству в шахматной игре [4]. Для проверки выдвинутой гипотезы и выполнения поставленных задач был сформирован **общий корпус материала исследования**, состоящий из двух выборок: (1) *публицистических текстов* – газетных статей *The New York Times* (далее – **NYT**) (1100 единиц) и *The Times* (далее – **T**) (950 единиц) за период с 2003 по 2013 гг. и (2) *художественных текстов* – разножанровой прозы больших и малых форм объемом 75 единиц.

Так, в *публицистическом дискурсе* реализуется образ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ для обозначения ВОЕННОГО ПРОТИВОСТОЯНИЯ. При этом БИТВА метафоризируется как ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ, ПОЛЕ БИТВЫ – как ШАХМАТНАЯ ДОСКА, ВОИНЫ – как ФИГУРЫ, ВОЕНАЧАЛЬНИК – как ШАХМАТИСТ, ВОЕННЫЕ МАНЕВРЫ – как ХОДЫ.

*Ядро* англоязычного концепта *CHESS* составляют субконцепты *CHESSBOARD* (*локус*) и *CHESS PIECES* (*актанты, видимые, пассивные*, т.е. находящиеся в пределах локуса и подвергающиеся воздействию извне), и субконцепт *CHESS PLAYER* (*актант, невидимый, активный*, т.е. находящийся вне пределов означенного локуса шахматной доски, но осуществляющий воздействие на шахматные фигуры), такой актант обладает тактическими и стратегическими навыкам (*навыки игрока*). *Периферию* концепта *CHESS* составляют субконцепты *GAMBIT* и *ENDGAME*, которые представляют собой *темпоральный* компонент игры. *Медальную* зону составляют субконцепты

CHECKMATE, MATE, STALEMATE, ZUGZWANG, TIME TROUBLE, которые относятся к тематической группе "**Game situations**" / "Положения во время игры".

Анализ газетных статей, составляющих корпус настоящего исследования, показал, что локусный компонент субконцепта *CHESS-BOARD* метафоризируется в политическом дискурсе для обозначения *поля политической* или *дипломатической борьбы* [6; 14]. Медлительные дипломатические действия американского президента Б.Обамы в отношениях с Китаем сравниваются с ограниченным продвижением его политики всего лишь на одно поле/одну клеточку шахматной доски (актуализируется признак "ОГРАНИЧЕННОСТЬ"): *So far, so good, but we had **reached only the second square of the chessboard** by then.* При этом китайские власти уже показали, что их ходы на всемирной шахматной доске, это уже не просто экономика, но первоклассная гроссмейстерская игра в политике: *China's rulers have already shown that their **moves on the world's chess board** are about more than money and trade balances. The Chinese are playing chess grandmaster against an America.* (Т. – 01.05. 2011). Таким образом, американо-китайские политические взаимоотношения преломлены в метафорическом образе успешного шахматиста гроссмейстерского уровня (Китай), обыгрывающего своего слабого соперника (Америка) на шахматной доске.

В дискурсе на военную тематику воинские подразделения – танки, войска, артиллерия – сравниваются с шахматными фигурами, например: *But on Thursday the north tapped its air superiority — it has new Chinese-made fighter jets, compared with a few helicopters in the south — and bombed near a strategic bridge in Abyei on Friday. That set the stage for it to move all **the chess pieces forward — tanks, troops, artillery** — on Saturday* (NYT. – 23.05.2011). Вместе с тем политическая риторика с использованием шахматной терминологии не всегда оказывается абсолютно точной. Так, например, начальник штаба американских войск путает понятия "шахматная фигура" и "шахматная партия", говоря о действиях США на Ближнем Востоке, где США ведет определенную политику с Ираном, с Ираком, а

также декларирует урегулирование Палестинско-Израильского конфликта. В каждом из этих взаимодействий военачальник предполагает полный успех: "*There are three **big chess pieces** here, and **in each of those places** we are now poised for success,*" *Rahm Emanuel, Mr. Obama's chief of staff and a major voice in Middle East policy, said in an interview Tuesday. He argued that while the linkages are loose, "victory begets victory, and success will be reinforcing"* (NYT. – 31.08.2010). Такой пример косвенно свидетельствует о том, что игра в шахматы не заняла своего достойного места в американской культуре, как это произошло, например, в Британии и России, и шахматные концепты используются у американцев, даже претендующих на статус интеллектуалов, скорее как нечеткие образы из сферы игры, не связанные с их реальным понятийным наполнением.

Анализ функционирования исследованных субконцептов концепта CHESS в текстах газетных статей NYT и Times за период 2002-2012 гг. в виде метафор показал их следующее частотное распределение: ENDGAME (38,9%), GAMBIT (36,7%), PAWN (12,1%), A GAME OF CHESS (6,5%), CHESSBOARD (5,8%). Такие субконцепты, как KING, QUEEN, BISHOP, ROOK не метафоризируются в публицистическом дискурсе. Субконцепт CASTLING/ПОКИРОВКА в значении "политической перестановки" используется преимущественно в англоязычных статьях, которые посвящены событиям в России, например, *In what Russians describe, using a chess term, as a "castling move," Mr. Medvedev will take Mr. Putin's job as prime minister* (NYT. – 30.09.2011).

Анализ англоязычных *художественных* текстов, раскрывающих понятийную, образную и ценностную составляющие концепта CHESS, свидетельствует о его глубокой укорененности в лингвокультуре англоязычного социума. В каждом третьем тексте изучаемой выборки заглавие содержит лексическую единицу соответствующей семантики: "*The Queen's Gambit*", "*The Chess Players*", "*Chess team*", "*Gambit*", "*Zugzwang*", "*The Chess Garden*". При этом привязка к шахматам может ограничиться только заголовком, тогда как в самом произведении герои не

играют в шахматы вообще, и лишь сюжетная линия раскрывает кумулятивную образность заголовка. Например, в романе североирландского писателя Ронана Беннетта "Цугцванг" ("Zugzwang"), в названии которого используется анализируемый термин, раскрывается один из признаков данного субконцепта, а именно, ПОРАЖЕНИЕ. В ситуации "делать нельзя и не делать нельзя" оказывается один из героев триллера, психоаналитик Отто Шпетман, от имени которого ведется повествование. Как бы ни строил он отношения с женой или бунтующей дочерью, каждый его шаг неизбежно приближает поражение. Как ни пытается доказать свою невиновность в двойном убийстве, он лишь предоставляет следствию новые улики против себя. Эффект цугцванга заключается в том, что роман дочери главного героя с убитым анархистом ставит его в несостоятельное положение с упорным инспектором полиции. Центральным сюжетообразующим элементом романа является шахматный поединок, в ходе которого должен быть выявлен первый гроссмейстер, но он является лишь грандиозным прикрытием для покушения на жизнь царя.

Идея интеллектуального противоборства, маневренности действий, карьерного роста или резкого изменения социального статуса ассоциируются именно с образом шахматной игры как игры мастерства. Показателен в этом плане пример использования зрительного образа как иконического и одновременно символического знака. Обложка завершающего романа в серии триллеров о вампирах Стефани Мейер содержит изображение маленькой красной пешки вдали, а на переднем плане озывается фигура белого ферзя/белой королевы. Ни название романа "*The Breaking Dawn*", ни его тематика не связаны с шахматами. Однако обложка визуализирует тему трансформации главной героини Бэллы Свон из простой смертной из плоти и крови в бессмертную и могущественную вампиршу. Превращение из пешки в королеву происходит также с Алисой Льюса Кэрролла в произведении, полностью построенном как оживший шахматный этюд "*Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*".

Сюжетообразующая функция концепта *CHESS* часто реализуется в текстах художественного дискурса. Построение сюжета произведения основывается либо на реальной шахматной партии, где игроки используют шахматные фигуры в их прямом назначении (John Fowles "*The Collector*", Vladimir Nabokov "*The Defense*"), либо в ходе аллегорической партии (Edward Plunkett (Lord Dunsany) "*The Three Sailor's Gambit*" – моряк продает душу дьяволу за кристалл, позволяющий выигрывать в шахматы) или в фантастической шахматной партии, где шахматные фигуры персонифицируются и наделяются признаками живых людей (Roger Zelazny "*Unicorn Variation*" – игра в шахматы происходит между человеком и единорогом). Действие самой шахматной партии может разворачиваться в нереальном месте и/или времени, напр., Robert Heinlein "*The Rolling Stones*", где главный герой – мальчик-телепат, играющий в шахматы в уме. В рассказе У.Фолкнера "*Knight's Gambit*" выражение "ход конем" используется для обозначения сюжетных линий (конь ходит в разные стороны, но за один ход может пойти только в одну сторону – главный персонаж ухаживает за двумя барышнями). Активно шахматная тематика используется для формирования сюжетной линии в детективных произведениях напр., Rex Stout "*Gambit*", Mark Coggins "*The Immortal Game*", Richard Ed. Peyton, "*Sinister Gambits: Murder and Mystery at the Chessboard*", где главные герои участвуют, с одной стороны, в построении, а с другой стороны, в раскрытии хитрой комбинации преступления, и у них обоих – и сыщиков, и преступников – в равной степени проявляются интеллектуальные качества гроссмейстера.

К *перспективам* дальнейшего исследования концепта *CHESS* в английском языке относится дальнейшее изучение концептов различных настольных игр (шашки, карты, пазлы, кости) в английской лингвокультуре, ассоциаций, связанных с этими концептами и отраженных в пословицах, афоризмах, поговорках, а также определение различной значимости концепта *CHESS* в американской и британской лингвокультурах.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Аликин В. А. Феномен игры в обществе: социально-философский анализ : дис. ... канд. философ. наук : 09.00.11 / Виктор Анатольевич Аликин. – Новочеркасск, 2003. – 153 с.
2. Завгородний С.Г. Понятийные и образные характеристики субконцептов GAMBIT и ENDGAME в англоязычном концепте CHESS / С.Г.Завгородний // Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія "Лінгвістика". – Вип. XII. – 2013 р. – С. 34-44.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. Колегаева І. М. Хронотоп газетного дискурсу // Записки з романо-германської філології. – Вип.17. – Одеса: Фенікс, 2006. – С. 107–114.
7. Линдер И.М. У истоков шахматной культуры / И. М. Линдер. – Москва: Знание, 1967. – 351 с.
8. Пименова М.В. Концепт сердце: Образ. Понятие. Символ / М.В.Пименова : монография. – Кемерово: КемГУ, 2007. – 500 с.
9. Юдашин Л.Г. Тысячелетний миф шахмат. Историко-философское исследование. – Москва: Северный паломник, 2004. – 608 с.
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. Blake K. Play, Games and Sport: Literary Works of Lewis Carroll / Katleen Blake. – Cornell University Press, 1974. – 216 p.
12. Downey G. The Truth about Pawn Promotion: The Development of the Chess Motif in Victorian Fiction : Thesis for Ph.D. / Glen Robert Downey. – Ottawa: University of Victoria Canada, 1991. – 282 p.
13. Ferm O. Chess and allegory in the Middle Ages: a collection of essays' / Olle Ferm. – Stockholm, 2005. – 377 p.
14. Kolegayeva I. M. Newspapers as a Source of Expanding Linguistic and Cultural Competence in EL Class // Spotting Excellence in ELT. Third South Ukraine Régional Conférence. Proceedings. – Odessa, 2001. – P. 42 – 44.
15. Saariluoma P. Coding problem spaces in chess: a psychological study / Pertti Saariluoma. – Helsinki: Societas Scientiarum Fennica, 1984. – 121 p.