

УДК 811.111'373'272: 374.73

Завгородний С.Г.

СУБКОНЦЕПТ PAWN/ПЕШКА В СОСТАВЕ АНГЛОЯЗЫЧНОГО ЛИНГВОКУЛЬТУРНОГО КОНЦЕПТА CHESS/ШАХМАТЫ (языковой и дискурсивный аспекты)

Статья посвящена исследованию понятийной и образной составляющих концепта PAWN/ПЕШКА, способам его вербализации в английском языке, его семантике, этимологии, а также когнитивным и ассоциативным признакам, выделяемых из англоязычных словарей и публицистических текстов.

Ключевые слова: концепт PAWN, вербализация, понятийный, образный, когнитивный, ассоциативный.

Завгородний С.Г. Субконцепт PAWN/ПЕШКА у складі англomовного лінгвокультурологічного концепту CHESS/ШАХИ (мовний та дискурсивний аспекти).

Статтю присвячено дослідженню понятийної та образної складових концепту PAWN/ПЕШКА, засобам його вербалізації в англійській мові, його семантики, етимології, а також когнітивним та асоціативним ознакам, що виокремлено з англomовних словників та публіцистичних текстів.

Ключові слова: концепт ПЕШКА, вербалізація, понятийний, образний, когнітивний, асоціативний.

Zavgorodniy S.G. The PAWN subconcept in the English linguo-cultural CHESS concept (the language and discourse aspects). The article focuses on the study of the notional and figurative components of the PAWN concept, means of its verbalization, its semantics, etymology, as well as cognitive and associative attributes revealed in English dictionaries and publicistic texts.

Key words: PAWN concept, verbalization, conceptual, figurative, cognitive, associative.

Целью настоящей статьи является определение понятийной и образной составляющих субконцепта PAWN/ПЕШКА в английском языке, который входит в концепт CHESS/ШАХМАТЫ и относится к тематической группе атрибуты игры. Данная публикация продолжает начатое автором исследование способов вербализации концепта CHESS/ШАХМАТЫ в английском языке (см.[1; 2]) и решает ряд следующих актуальных задач: 1) определить понятийные и образные компоненты субконцепта PAWN/ПЕШКА в английском языке (в дальнейшем тексте для удобства изложения оперируем термином "концепт PAWN"), 2) рассмотреть семантику, этимологию, способы вербализации, а также когнитивные и ассоциативные признаки вербализованного концепта PAWN/ПЕШКА в словарях, 3) проиллюстрировать метафоризацию когнитивных признаков концепта PAWN/ПЕШКА в англоязычном публицистическом дискурсе.

С древнейших времен *rawns/пешки*, маленькие фигурки, первыми вступающие в битву на шахматной доске, представлялись игрокам как рядовые воины-пехотинцы [3, 14]. Об этом свидетельствуют и термины Чатуранги –

древнеіндійської гри, вважається прародителем шахмат, с'єги і багатьох інших гри, і терміни європейських народів [8]. Етимологія лексеми *pawn* має свої корні в Санскриті, де відповідна фігура первісно називалася *padati*, що на санскриті означає "пехотинець". Перси переделали це названня в *piyada* - означення пехотинця на мові фарси. Араби транслітерували це персидське названня в *baidak*, слово при цьому не має в арабській мові іншого значення, крім "пішка в шахах". Англійська *pawn* етимологічно виходить з латинського *pedo = foot soldier* ("пехотинець") і з індоєвропейським корнем *ped-** = *foot* ("ступня") (ср. *pawn* < ME < OFr *pedon*, *paon* < lat. *pedo = foot soldier* < IndEur *ped-** = *foot*) [12].

Наряду з шаховими фігурами (*king/король*, *queen/ферзь*, *bishop/слон*, *rook/ладья*, *knight/кінь*) і шаховою дошкою (*chessboard*) пішка (*pawn*) відноситься до тематичної групи "атрибути гри", при цьому в шахах її не прийнято називати фігурою, вона розглядається як основна одиниця вимірювання шахового матеріалу (напр., кінь і слон еквівалентні трьом пішкам, ладья – п'яти, ферзь – дев'яти). [4]. Однак в наївній картині світу пішка все ж трактується як шахова фігура самого низького рангу. Незважаючи на класичне уявлення про пішки як про слабших фігур, відомий французький оперний композитор, шаховист, шаховий теоретик Франсуа Філідор вважав, що "пішка є душою шахмат. Пішки, вони сама життя гри, вони самі створюють атаку і оборону, від їхнього доброго або поганого положення залежить виграти або програти гри" [цит. по 7, 12].

В тлумачних словниках англійської мови лексема *pawn* представлена двома семемами: (1) *pawn = a chess piece*, (2) *pawn = a person /group*. Перша семема *pawn* дефініюється наступним чином: *pawn = the weakest or basic piece of smallest size and value in the game of chess. A pawn moves one square forward along its file if unobstructed (or two on the first move), or one square diagonally forward when making a capture. Each player begins with eight pawns on the second rank, and can promote a pawn to become any other piece (typically a queen) if it reaches the opponent's end of the board* [12].

Основними конститутивними індексами в дефініції поняття **PAWN/ ПІШКА** як шахової фігури є: 1) *ранг* – *the weakest piece (слабейша фігура)*, 2) *розмір* – *smallest size (найменший розмір)*, 3) *цінність* – *smallest value (найменша цінність)*, 4) *характер переміщення* – *moves one square forward along its file if unobstructed (or two on the first move), or one square diagonally forward when making a capture* (пішка може ходити вперед на одне вільне поле, розташоване безпосередньо перед нею на одній і тій же вертикалі, або може ходити на поле, зайняте фігурою противника, яка розташована по діагоналі на сусідній вертикалі, одночасно забираючи цю фігуру – "взяття на проході"), 5) *кількість таких фігур* – *each player begins with eight pawns on the second rank* (кожен гравець починає з 8 пішек на другій горизонталі), 6) *зміна рангу* – *can promote a pawn to become any other piece (typically a queen – "queening") if it reaches the opponent's end of the board* (може перетворюватися в будь-яку іншу фігуру – зазвичай в королеву, якщо досягає найвіддаленішої горизонталі противника).

Слово *pawn* також як і номінації інших шахових фігур утворює

широкий ряд словосочетаний, как правило, двухкомпонентных, например, *pawn end-game* (пешечный эндшпиль), *pawn mate* (пешечный мат), *pawn chain* (пешечная цепь), *pawn skeleton* (пешечный скелет), *pawn storm* (штурм пешек) (модель "существительное + существительное") [6]. Достаточно объемный ряд двухкомпонентных номинаций, производных от слова *pawn*, связан с тем, что каждая отдельная пешка получает свое отдельное название в зависимости от вертикали, обозначаемой буквенным индексом от *a* до *h* (для парных фигур - ладья, слон, конь – используются два буквенных индекса, для одиночных (король, ферзь) – один), на которой эта пешка находится и напротив какой фигуры она стоит, например, *rook pawn/pawn on the a- or h-file* (ладейная пешка), *knight pawn/on the b- or g-file* (коневая пешка), *bishop pawn/on the c- or f-file* (слоновая пешка), *queen pawn/on the d-file* (ферзевая пешка), *king pawn /on the e-file* (королевская пешка), *central pawn/on either the d- or e-file* (центральная пешка), а также от их взаимного расположения, например, *passed pawn* (проходная пешка – пешка, перед которой на ее вертикали отсутствуют пешки противника, а на соседних вертикалях либо нет пешек противника, либо они не держат под боем поля, через которые эта пешка должна пройти до поля превращения), *single/isolated pawn* (изолированная пешка – пешка, на соседних вертикалях с которой отсутствуют пешки того же цвета), *double/doubled pawn* (сдвоенная пешка – две пешки одного цвета на одной вертикали), *united pawns* (связанные пешки – две или более пешек одного цвета на соседних вертикалях, имеющие возможность защищать друг друга) (модель "прилагательное/причастие + существительное") [5].

В средневековых шахматах была предпринята попытка сделать наименования пешек в зависимости от их положения на вертикали более интересными. Каждой пешке, расположенной справа налево, соответствовало определенное название ремесла простолюдинов, например: (1) **CITY GUARD/POLICEMAN** (*in front of a knight, as they trained city guards in real life*) – **городской страж** (пешка, расположенная перед рыцарем/конем (*knight* = рыцарь, (шахм.) конь), поскольку рыцари тренировали городских стражей в реальной жизни); (2) **WORKER/FARMER** (*in front of a castle, for which they worked*) – **работник/крестьянин** (пешки, расположенные перед замком, на который они работали, т.е. перед ладьей (*castle* = замок, (шахм.) ладья)); (3) **BLACKSMITH** (*in front of a knight, as they care for the horses*) – **кузнец** (расположение пешки перед рыцарем, поскольку кузнецы занимались лошадьми); (4) **WEAVER/CLERK** (*in front of the bishop, for whom they wove or clericked*) – **ткач/писарь** (расположение пешки перед епископом (*bishop* = епископ, (шахм.) слон), для которого они ткали или писали); (5) **MERCHANT/MONEYCHANGER** (*before the king*) – **купец/меняла** (расположение пешки перед королем); (6) **DOCTOR** (*the queen's pawn*) – **врач** (расположение перед ферзем, "ферзевая пешка"); (7) **INNKEEPER** (*bishop*) – **трактирщик** (расположение пешки перед слоном); (8) **GAMBLER AND OTHER "LOWLIFES"** (*in the left-most file, that direction being literally sinister*) – **картежник или иной "человек из низов общества"** (расположение пешки в крайнем левом поле считалось зловещим) [10].

Из анализа дефиниции семемы *pawn = a chess piece* видим, что пешка – это наименее ценная из-за своей ограниченной подвижности шахматная фигура, вместе с тем она обладает уникальной способностью превращаться в другую фигуру – чаще всего в ферзя (англ. *queening*), когда достигает противоположной стороны доски. Таким образом, выводим ряд когнитивных дифференциальных признаков понятия "пешка", которые обладают контрастным характером.

Так, с одной стороны, базовым признаком пешки является *WEAKNESS/СЛАБОСТЬ*, выражающаяся в характеристиках **ее низкого ранга в иерархии** других шахматных фигур, **размера** – *SMALLNESS/МАЛОСТЬ*, ценности в игре – *UNIMPORTANCE/НЕЗНАЧИТЕЛЬНОСТЬ* **и с характером передвижения** – *LIMITEDNESS/ОГРАНИЧЕННОСТЬ*, с другой стороны, проявляется такой признак как *POWER/СИЛА*, связанный со специальным ходом *Capturing "en passant"* ("взятое на проходе") *CAPTURE/ЗАХВАТ, ВЗЯТИЕ СИЛОЙ, ВЗЯТИЕ В ПЛЕН* и **исключительной сменой ранга *Queening* (превращение пешки в ферзя)** – *UNIQUENESS/УНИКАЛЬНОСТЬ, PROMOTION/ПРЕВРАЩЕНИЕ*.

Лексема *pawn* включает также семантически производную семему, которая дефинируется следующим образом: *pawn = an unimportant person or an entity, used by others for their own purposes* [12] и связана с пониманием пешки как *отдельного незначительного, несамостоятельного человека или группы людей*, которые действуют по указанию других, ими легко манипулировать ("*one who is easily manipulated*"), ими можно пожертвовать ради высшей цели ("*one who is sacrificed for a larger purpose*"), например, в политике (*an underdeveloped nation that was a pawn in international politics*). Анализ дефиниции семемы (2) пешка как лицо или группа лиц показывает, что ее когнитивными дифференциальными признаками являются *WEAKNESS/СЛАБОСТЬ, HELPLESSNESS/БЕСПОМОЩНОСТЬ, DEPENDENCE/НЕСАМОСТОЯТЕЛЬНОСТЬ, DISPOSABILITY/ОДНОРАЗОВОСТЬ, MANIPULATIVE BEHAVIOR/МАНИПУЛЯТИВНОСТЬ, SACRIFICE/ЖЕРТВА*.

Анализ 700 газетных статей из периодических изданий американского *The New York Times* и британского *The Times*, опубликованных с 2008 по 2011 гг. показал, что основное количество случаев метафорического употребления английской лексемы *pawn/пешка* (из 310 зарегистрированных словоупотреблений *pawn* 210 из них соотносятся с семемой 1 (*pawn = a chess piece*), 100 – с семемой 2 (*pawn = a person /group*)) в публицистических текстах связывается с признаком *MANIPULATIVE BEHAVIOR/МАНИПУЛЯТИВНОСТЬ*.

Признак *МАНИПУЛЯТИВНОСТЬ* включает в себя значения "*servicing, tending, or having the power to manipulate*" и заключается в использовании пешки как незначительной, второстепенной фигуры в шахматной игре и может обозначать несущественного участника уголовного преступления, например: *Mr. Wells's sister, Jean Heid, said her family believed that Ms. Diehl-Armstrong was just a pawn and that Mr. Wells was not a co-conspirator, as federal prosecutors say* (Pennsylvania: Life Sentence in Collar-Bomb Plot, NYT, 01.03.2011), или второстепенного партнера, например, в личностных отношениях между мужчинами и женщинами: *That didn't wash with most of the women*

he tried it on with and who refused to be pawns in that sloppy game of chess some men call friendship (Male friends are one of life's great pleasures, Times, 07.08.2010), или промежуточного звена для достижения определенных (политических) целей, например: *Joe Biden, the senator who ran those hearings, was leery of the liberal groups eager to use Hill as a pawn to checkmate Thomas* (Supremely Bad Judgment, NYT, 23.10.2010).

Указанный признак обладает отрицательной коннотацией, характеризует низкое положение субъекта в некоей иерархии и связывается с базовым признаком пешки *WEAKNESS/СЛАБОСТЬ*. Выражение *pawn used by political forces, political pawn/пешка* в политической игре активно используется в политическом дискурсе для обозначения манипулятивного характера действий отдельного лица или группы лиц в определенной конфликтной ситуации, например: *Courts in this country should not be the legal wing for Palestinian militant movements nor should they be a pawn in any wider political or regional transnational conflict* (NYT, 17.12.2009).

Способность пешки превращаться из шахматной фигуры низшей ценности в самую сильную фигуру на шахматной доске – ферзь, довольно слабо используется в англоязычных публицистических текстах для метафоризации кардинальных изменений качественных характеристик действующего лица или группы лиц от слабого к сильному, от незначительного к значимому, от низкого положения в иерархии к высокому. Для сравнения, выражение "превращение пешки в ферзя" [6] является в славянской лингвокультуре аналогом известному выражению "*из грязи в князи*" (*from rags to riches*) и достаточно активно используется для передачи резкого улучшения социального положения человека, его значительного повышения в должности, карьерного роста, что, видимо, само по себе не является типичным для англичан, привыкших достигать богатства и положения в обществе либо долгим упорным трудом, либо получать по наследству.

Таким образом, семантический и этимологический анализ способов вербализации двух семем вербализованного субконцепта PAWN/ПЕШКА в английском языке показал, что семема 1 и семема 2 лексемы pawn пересекаются в таком общем когнитивном признаке, как *WEAKNESS/СЛАБОСТЬ*, который берет начало в низком ранге пешки в общей иерархии шахматных фигур. Данный признак активно метафоризируется в публицистических текстах и служит для создания образа "слабого человека в чужой игре". Когнитивный признак *POWER/СИЛА*, связанный с такими положительными стратегическими характеристиками пешки – шахматной фигуры, как *CAPTURE/ЗАХВАТ* и *PROMOTION/ПРЕВРАЩЕНИЕ*, в семантике понятия *пешка-человек* в английском языке не прослеживаются и не метафоризируются в дискурсе.

К **перспективам** дальнейшего исследования концепта CHESS/ШАХМАТЫ в английском языке относится анализ сюжетобразующей функции данного концепта в англоязычной разножанровой прозе больших и малых форм, когда построение сюжета произведения основывается либо на реальной шахматной партии, где игроки используют шахматные фигуры в их прямом назначении, либо на аллегорической или фантастической шахматной партии, где шахматные фигуры персонифицируются и наделяются признаками жи-

вых людей, а действие самой шахматной партии разворачивается в нереальном месте и/или времени. При этом важным является анализ метафоризации как атрибутов игры (шахматной доски и фигур), так и названий ходов (ход конем, рокировка), частей шахматной партии (гамбит, эндшпиль) и положений во время игры (шах, мат, пат, цугцванг, цейтнот).

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. Линдер И.М. У истоков шахматной культуры / И. М. Линдер. – Москва: Знание, 1967. – 351 с.
4. Юдасин Л.Г. Тысячелетний миф шахмат. Историко-философское исследование. – Москва: Северный паломник, 2004. – 608 с.
5. "chess." Encyclopædia Britannica. Encyclopaedia Britannica Ultimate Reference Suite. Chicago: Encyclopædia Britannica, 2010
6. English-Russian Chess Glossary Compiled by Leonid M. Gurevich – [Electronic resource]. – Mode of access: http://www.chesslibrary.ru/books/kaleidoscope/Chess_Dictionary.pdf
7. Euwe, Max *Feldhermkunst im Schach: eine Studie über die Entwicklung des Schachdenkens vom Jahre 1600 bis heute* / Max Euwe. – Berlin: De Gruyter, 1970. – 108 S.
8. 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.
9. Liberman A. *A Bibliography of English Etymology: Sources and Word List*. – University of Minnesota Press, 2009.-974 p.
10. Pawn_(chess) [Electronic resource]. Mode of access: [http://www.mashpedia.com/Pawn_\(chess\)](http://www.mashpedia.com/Pawn_(chess))
11. Skeat W. W. *Etymological dictionary of the English language*. - Oxford, 1963. – 824 p.
12. *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.

Стаття надійшла до редакції 30.09.2012 р.