

**ЛИНГВАЛЬНЫЕ И ДИСКУРСИВНЫЕ ОСОБЕННОСТИ
ТЕМАТИЧЕСКОЙ ГРУППЫ "ПОЛОЖЕНИЯ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ"
В АНГЛОЯЗЫЧНОМ КОНЦЕПТЕ ШАХМАТЫ
(на материале субконцептов ШАХ, МАТ, ПАТ)**

The study focuses on the determination of lingual and discursive specifics of the thematic group 'Game situations' in the English language CHESS concept represented by the subconcepts CHECK, CHECKMATE, STALEMATE. The article contains a semantic and etymological analysis of the mentioned subconcepts, identifies their means of verbalization, cognitive and associative attributes in dictionaries, which are henceforth actively metaphorized in English fictional and publicistic discourses.

Key words: CHESS concept, subconcept CHECK, CHECKMATE, STALEMATE, thematic group, lingual, discursive.

Исследование посвящено определению лингвальных и дискурсивных особенностей тематической группы "Положения во время игры" в англоязычном концепте ШАХМАТЫ, которая представлена субконцептами ШАХ, МАТ, ПАТ. В статье проведен семантический и этимологический анализ указанных субконцептов, выделены их способы вербализации, когнитивные и ассоциативные признаки в словарях, которые далее активно метафоризируются в англоязычном художественном и публицистическом дискурсах.

Ключевые слова: концепт ШАХМАТЫ, субконцепт ШАХ, МАТ, ПАТ, тематическая группа, лингвальный, дискурсивный.

Дослідження присвячене визначенню лінгвальних та дискурсивних особливостей тематичної групи "Положення під час гри" в англomовному концепті ШАХИ, що презентується субконцептами ШАХ, МАТ, ПАТ. У статті проведено семантичний та етимологічний аналіз вказаних субконцептів, виокремлено їхні засоби вербалізації, когнітивні та асоціативні ознаки у словниках, які надалі активно метафоризуються в англomовному художньому та публіцистичному дискурсах.

Ключові слова: концепт ШАХИ, субконцепт ШАХ, МАТ, ПАТ, тематична група, лінгвальний, дискурсивний.

Целью настоящей статьи является определение понятийных, ценностных и образных характеристик субконцептов *CHECK/ШАХ, CHECKMATE, MATE/MAT, STALEMATE/ПАТ* в английском языке, которые входят в концепт *CHESS/ШАХМАТЫ* и относятся к тематической группе "Положения во время игры".

В данной публикации продолжается исследование концепта *CHESS/ШАХМАТЫ* в английском языке (см. [1; 2; 3]) и решаются следующие актуальные **задачи**: 1) рассматриваются корпус языкового материала, программа и методика исследования концепта *ШАХМАТЫ /CHESS* в английском языке, 2) определяются понятийные, ценностные и образные характеристики субконцептов *CHECK/ШАХ, CHECKMATE, MATE/MAT, STALEMATE/ПАТ*, 3) изучаются этимология, семантика, способы вербализации, когнитивные и ассоциативные признаки исследуемых субконцептов на основе дефиниций в лексикографических источниках, 4) анализируется метафорический

характер использования когнитивных признаков субконцептов тематической группы "Положения во время игры" в англоязычном художественном и публицистическом дискурсах.

Анализ лингвальных и дискурсивных особенностей англоязычного концепта ШАХМАТЫ и его субконцептов проводится на широком языковом материале. Как правило, для анализа различных концептов в различных языках используются толковые словари, словари словообразовательных элементов языка, словари эпитетов, словари фразеологических единиц, пословиц и поговорок и др. При этом учитывается тот факт, что при анализе только лексикографических ресурсов представление о структуре концепта будет неполным, ограничиваясь выделением и описанием его мотивирующих и понятийных признаков. Набор образных, ценностных, символических и архаических признаков концепта определяется только на основе наблюдений за речевым материалом [5, с. 14–15].

В качестве *первого этапа* на пути к вычленению ядра концепта ШАХМАТЫ в английском языке было предпринято методом сужения всего огромного гипотетически возможного тематического поля ШАХМАТЫ или ШАХМАТНАЯ ИГРА определение так называемой тематической интразоны, которая представлена следующими шестью основными номинациями: 1) игра в целом (chess/шахматы); 2) атрибуты игры – шахматная доска (chessboard) и фигуры (king/король, queen/ферзь, bishop/слон, rook/ладья, knight/конь, pawn/пешка), 3) статусы, приобретаемые фигурами во время игры (queening/превращение пешки в ферзя); 4) названия ходов (knight's move/ ход конем, castling/ рокировка); 5) положения во время игры, ситуации (check/ шах, mate/ мат, debut /дебют, gambit/gambit, endgame/эндшпиль); 6) титулы игроков (grandmaster/гроссмейстер) [1].

Второй этап исследования связан с дальнейшим сужением тематической интразоны с целью определения основных (ядерных) субконцептов концепта CHESS/ШАХМАТЫ в английском языке и описания их дифференциальных когнитивных признаков на основе словарных дефиниций. В ходе данного этапа были выделены из англоязычных толковых словарей следующие 16 субконцептов, образующих один гиперконцепт – CHESS/ШАХМАТЫ: 1) CHESSBOARD/ ШАХМАТНАЯ ДОСКА, 2) KING/КОРОЛЬ, 3) QUEEN/ФЕРЗЬ, 4) ROOK/ ЛАДЬЯ, 5) BISHOP/СЛОН, 6) KNIGHT/КОНЬ, 7) PAWN/ПЕШКА, 8) GAMBIT/ГАМБИТ, 9) ENDGAME/ЭНДШПИЛЬ, 10) CHECK/ШАХ, 11) SNECKMATE, MATE/MAT, 12) STALEMATE/ПАТ, 13) ZUGZWANG/ЦУГЦВАНГ, 14) TIME TROUBLE/ЦЕЙТНОТ, 15) CHESS PLAYER/ ШАХМАТИСТ, 16) GRANDMASTER/ ГРОССМЕЙСТЕР [2; 3]. 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". В настоящей статье мы ограничиваемся рассмотрением трех субконцептов, относящихся к тематической группе "Положения во время игры"/"Game situations", а именно, CHECK/ШАХ, SNECKMATE, MATE/MAT и STALEMATE/ПАТ.

Третий этап исследования определяется задачами, связанными с анализом образных, ценностных и символических признаков гиперконцепта CHESS/ШАХМАТЫ в английском языке и его субконцептов на основе анализа текстов художественной и публицистической литературы.

Анализ художественных текстов проводится с опорой на сюжетообразующую функцию концепта ШАХМАТЫ/CHESS в англоязычной разножанровой прозе больших и малых форм, детективах, фантастике, фэнтези и т.д., когда построение сюжета произведения основывается на реальной шахматной партии, где игроки используют шахматные фигуры в их прямом назначении, а также аллегорической или фантастической шахматной партии, где шахматные фигуры персонажируются и наделяются признаками живых людей, а действие шахматной партии разворачивается в нереальном месте и/или времени.

В публицистических текстах, в свою очередь, исследуются основные способы метафоризации атрибутов игры, иерархии шахматных фигур и регламентации их ходов, различных этапов шахматной партии, игровых ситуации, а также номинаций игроков и их титулов, которые создают метафорический образ (мир) интеллектуального противоборства в различных видах институционального (политический, военный, дипломатический), и личностного дискурсов, аналогичный интеллектуальному противоборству в шахматной игре.

Далее на основе дефиниций в лексикографических источниках рассмотрим этимологию, семантику, способы вербализации субконцептов *CHECK/ШАХ*, *CHECKMATE*, *MATE/MAT*, *STALEMATE/ПАТ*, относящихся к тематической группе "Положения во время игры", и определим их основные когнитивные и ассоциативные признаки, метафоризирующиеся в англоязычном художественном и публицистическом дискурсах.

Этимология лексемы *check* связана с титулом монарха в персидском, арабском и некоторых других языках Ближнего и Среднего Востока и восходит к старофранцузскому *eschec* = "шах (в шахматах)" и персидскому *shâh* = король в шахматах (ср. *check* < ME *check* = *check in chess* < OFr *eschec* < *Arshâh* < Pers. *shâh* = *king in chess*) [12]. Необходимо подчеркнуть, что в ранних шахматах в Санскрите король мог быть захвачен, что являлось фактическим завершением игры. Для того чтобы избежать раннего и случайного конца игры, персы выдвинули идею о предупреждении короля о том, что он находится под атакой, что соответствует в современной шахматной терминологии объявлению шаха (*announcing check*). Позднее персы ввели дополнительные правила о том, что король не может идти под шах (*move into check*) или оставаться под шахом (*leave in check*), т.е. в результате, король не мог быть захвачен [10]. Таким образом, по сути, восклицание "*Check!* = *Шах!* = *Король!*" представляет собой "свернутое" высказывание-предупреждение, обозначающее "Шах в опасности!", "Королю грозит мат!" и т.п., которое далее развивается в семантике слова *check* = атака на короля с угрозой мата, или *check* = король под угрозой мата.

В толковых словарях английского языка лексема *check* в семантической области "игра в шахматы" представлена двумя семемами: (1) *check = a move in chess*, (2) *check = the position or condition*. Первая семема *check* определяется следующим образом: *check = a move in chess that directly attacks an opponent's king but does not constitute a checkmate* и связана с определенным ходом в шахматах, который прямо атакует короля противника, но еще не означает мат. Вторая семема определяется как *check = the position or condition of a king so attacked* и трактуется как позиция или положение короля, когда он находится под боем [14].

В семантической области "игра в шахматы" основными конститутивными признаками 1 семемы *check* являются: (1) **вид шахматного действия** – *a move in chess* (ход в шахматах), (2) **характеристика данного хода** – *that directly attacks an opponent's king but does not constitute a checkmate* (при котором король подвергается прямой атаке, которая не приводит к мату). Основными конститутивными признаками 2 семемы *check* являются: (1) **шахматное положение** = *the position or condition* (позиция, положение), (2) **характеристика данного положения** – *of a king so attacked* (короля, находящегося под боем). Таким образом, различия между двумя приведенными семемами заключаются в том, что в первой семеме *check* трактуется как действие (*a move*), во второй семеме – как результат этого действия (*the position*).

Слово *check* образует целый ряд двухкомпонентных словосочетаний, где оно выступает в качестве **определяемого** слова, например, *passing check* (шах мимоходом), *perpetual check* (вечный шах), *provoked check* (спровоцированный шах), *random check* (случайный шах), *queen check* (шах ферзём), реже – в качестве **определяющего**, например, *check sign* (символ шаха) и др. [8]. Наиболее частотны в английском языке словосочетания лексической единицей *check* с различными предложениями, где важным семантическим центром является факт **объявления** шаха, например, *check to the king* (шах королю), *check to the first player* (шах белым), *check on the off-chance* (шах на авось), а также его **качество**, например, *check in favor of the enemy king* (шах, улучшающий положение неприятельского короля), *check from a file* (шах по вертикали), *check from a rank* (горизонтальный шах), *check from a short distance* (короткий шах), *check from above* (шах сверху), *check from afar* (шах издалека), *promotion with check* (превращение с шахом) [8]. Также для передачи определенных действий игрока, в основе которых лежит выполнение или отвлечение шаха королю, используются словосочетания, включающие в себя глагол, например, *lure into check* (завлечь под шах), *move into check* (пойти под шах), *move the king out of check* (увести короля из-под шаха), *pin-breaking check* (развязывающий шах), *prevent from checking* (помешать дать шах).

Таким образом, видим, что понятие СHECK /ШАХ представляет собой ход или ситуацию в шахматах, когда король находится под боем, то есть возникает угроза завершения игры матом, а значит, поражением. При этом данный ход является предупреждением о такой угрозе. Следовательно, можно сделать вывод о том, что дифференциальными для понятия СHECK /ШАХ в

английском языке являются такие когнитивные признаки, как THREAT/УГРОЗА, ATTACK/АТАКА, WARNING/ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ, ANNOUNCEMENT/ОПОВЕЩЕНИЕ.

Анализ англоязычных художественных и публицистических текстов, составляющих корпус настоящего исследования, показал, что в них отсутствует метафорическое использование шахматного термина *check* в значении "угроза", "атака", "предупреждение", "оповещение" в каком-либо другом виде дискурса, кроме собственно шахматного. В имеющейся выборке различных видов англоязычных текстов лексема *check* используется главным образом в ее первом значении "проверка", а также в значении "блокировка", "сдерживание", "денежный чек" и т.п., которые не связаны с семантическим полем "игра в шахматы" и не метафоризируются как шахматный ход или положением в шахматах, которое обозначает *угрозу королю* [14].

Слово *checkmate/mat* происходит от персидского выражения 'shah mat,' что дословно означает "Король попал в засаду" (*The King is ambushed*). Хотя "мат" на арабском означает "мертвый" (ср. *checkmate* < MS *checkmat* < OFr. *eschec mat* < Ar. *shāh māt* = *the king is dead*: *shāh* = *king*, *māt* = *dead*), персы использовали это выражение до распространения шахмат у арабов, и на персидском оно не означало "мертвый" [11]. Слово *checkmate/mat*, так же как и *check/uaax*, используется в качестве восклицания, которое произносится игроком для того, чтобы объявить, что король противника находится в положении мат [13].

В толковых словарях английского языка лексема *checkmate/мат* представлена тремя семемами: (1) *checkmate* = *the position*, (2) *checkmate* = *a move in chess*, (3) *checkmate* = *a final defeat or deadlock*. Семема 1 определяется следующим образом: (1) *checkmate* = *the winning position in which an opponent's king is under attack and unable to escape*. Семема 2 имеет следующее определение: (2) *checkmate* = *the move by which this position is achieved*. Основными конститутивными признаками 1 семемы *checkmate* являются: (1) **вид шахматного действия** = *the position (позиция)*, (2) **характеристика позиции** – *in which an opponent's king is under attack and unable to escape* (в которой король противника находится под боем и не может его избежать). Основными конститутивными признаками 2 семемы *checkmate* являются: (1) **вид шахматного действия** – *the move* (ход), (2) **характеристика хода** – *by which this position is achieved* (который приводит к мату). Семема 3 определяется как *checkmate* = *a final defeat or deadlock* и используется для описания жизненных ситуаций, когда наступает крах, рушатся планы или намерения (например, *if the rebel forces succeed in cutting off the road, they will have achieved checkmate*) [14].

Лексема *checkmate* редко используется для образования производных, например, *checkmate positions* (матовые положения), *checkmate thinking* (нацеленность на мат). Наиболее активной в этом плане является ее сокращенная форма *mate*. Так, достаточно активно в английском языке образуются двухкомпонентные словосочетания, где лексема *mate* выступает в

качестве **определяемого** слова, например, *problem mate* (задачный мат), *queen mate* (мат ферзём), *queen-and-bishop mate* (мат ферзём и слоном), *queen-and-pawn mate* (мат ферзём и пешкой) (мат ферзём), *shame-mate* (мат пешкой, позорный/постыдный мат), *Pillsbury's Mate* (мат Пильсберии), *Max Lange's Mate* (мат Макса Ланге), *Morphy's Mate* (мат Морфи), реже – в качестве **определяющего**, например, *mate with the rooks* (мат двумя ладьями), *mate with two knights* (мат двумя конями) и др. [8]

Частотными выражениями с лексемой *mate* являются словосочетания, где важным семантическим центром выступают различные действия, связанные с матом, например, *play for mate* (играть на мат), *notice mate* (заметить мат), *overlook mate* зевнуть (просмотреть мат), *go for mate* (играть на мат), *prevent mate* (предупредить мат), *miss an immedate mate* (упустить возможность поставить мат, прозевать мат), *move into a mate position* (стать под мат), *threaten mate* (грозить матом, напасть на мат), *announce mate* (объявить/поставить мат) и др. Также есть ряд производных от слова *mate*, образованных при помощи различных суффиксов и флексий, например, *mated – black is mated* (чёрным мат, чёрные получают мат), *mated king* (заматованный король), *checkmatee = mated player* (шахматист, получивший мат), *checkmater* (матующий шахматист), *mating* (матование), *mating attack* (матовая атака) и др. [8].

Таким образом, субконцепт СHECKMATE/MAT представляет собой ситуацию или ход в шахматах, когда король находится под шахом, игрок (хозяин этого короля) не может сделать ни одного хода, чтобы его избежать, что означает проигрыш попавшей в такую ситуацию стороны. На основании проведенного анализа семного состава лексемы *checkmate* приходим к выводу о том, что следующие когнитивные признаки являются дифференциальными для понятия *checkmate/mat* – LOSS/ПРОИГРЫШ, DEFEAT/ПОРАЖЕНИЕ.

Признак DEFEAT/ПОРАЖЕНИЕ субконцепта СHECKMATE/MAT включает в себя значения "conquer, vanquish, beat, rout, subdue, subjugate, overcome" и интерпретируется как конец игры, которая для одной стороны завершается неудачей в войне, борьбе, разгром и т.д. для другой – победой. Этот признак активно метафоризируется в политическом дискурсе, когда одна страна берет верх над другой, например, Иран над Израилем: *But in a region where the principle of "an eye for an eye" has long held sway Tehran's advantage stops there. As the country now housing the Middle East's largest nuclear power plant at Bushehr, Iran has become the holder of the region's largest radiological hostage. Does this present an Israeli checkmate? In this volatile part of the world, maybe, but don't count on it.* (A Pandora's Box in the Middle East, NYT, 26.12.2011), или Россия над Западом: *The cartoon images have shown Russia as an angry bear, stretching out a claw to maul Georgia. Russia is certainly angry, and, like a beast provoked, has bared its teeth. But it is the wrong stereotype. What the world has seen last week is a brilliant and brutal display of Russia's national game, chess. And Moscow has just declared checkmate* (Vladimir Putin's mastery checkmates the West, Times, 14.08.2008), а также при описании бандитских разборках в сериале "Во все тяжкие" ("Breaking Bad"), когда главной герой

получил заслуженное возмездие: *This very permanent checkmate – or is it? – was the culmination of a lengthy chess game plotted out by Vince Gilligan, the creator and show runner of "Breaking Bad," and members of his writing team, who had been planning for a season-ending showdown between Walt and Gus on this AMC show.* (TV Bad Guy Is Two-Faced, Even in Death, NYT, 13.10.2011). В последнем примере использование прилагательного *permanent* в значении "постоянный, нескончаемый" применительно к *checkmate* содержит в себе определенное противоречие в понимании мата как одноразового и однозначного действия и создает эффект оксюморона.

Этимология английского слова *stalemate/nam* связана со значением *stall* (от старофранцузского *estale*) – *зафиксированное положение, застой, тупик и mate* – сокращенная форма от *checkmate* – "мат" (ср. *stalemate* = *stale* < ME < AN *estale* = *standstill, fixed position, OFr estale* < *staler* = *to halt* + *mate*) [12].

В толковых словарях английского языка лексема *stalemate/nam* представлена двумя семемами: (1) *stalemate* = a chess position, (2) *stalemate* = a situation.

Семема 1 определяется следующим образом: (1) *stalemate* = a chess position in which any of a player's possible moves would place his king in check: in this position the game ends in a draw [14] и связывается с определенным положением в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все её фигуры лишены возможности сделать ход по правилам.

Основными конститутивными индексами в дефиниции 1 семемы *stalemate* являются: (1) **вид шахматного положения** – *the position* (положение, ситуация), (2) **особенности данной ситуации** – *in which a player cannot make any move which is allowed by the rules*, (3) **результат этой ситуации** – *so that the game ends and no one wins/ ends in a draw* (в которой игрок не может сделать ни один шаг по правилам, поэтому игра заканчивается без победителей, т.е. в ничью). Семема 2 определяется как *stalemate* = *impasse*, *deadlock* = *is a situation, in which neither side in an argument or contest can win or in which no progress is possible* и понимается как патовая ситуация, безвыходное положение, тупик в жизненной ситуации, в политике, переговорах и др.

Распространенными в английском языке являются двухкомпонентные словосочетания, где лексема *stalemate* выступает как в качестве определяемого слова, например, *Tower Stalemate* (пат "Башня"), *unexpected stalemate* (неожиданный пат), *Wolff's Stalemate* (пат Волффа), *Congdon's Stalemate* (пат Конгдона), *discovered stalemate* (пат навскрышку), так и в качестве определяющего, например, *stalemate construction* (патовая конструкция), *stalemate sacrifice* (жертва с целью достижения пата), *stalemate trap* (ловушка с образованием пата), *stalemated king* (запатованный король), *stalemated knight* ("запатованный" конь), *stalemated pawns* (запатованные пешки) и др. Активным в образовании двухкомпонентных словосочетаний с лексемой *stalemate* являются различные предлоги, например, *draw by stalemate* (ничья вследствие пата), *motif of stalemate* (мотив пата), *play for stalemate* (играть на пат), *end the game in stalemate* (завершить партию патом) [8].

Таким образом, субконцепт *STALEMATE/ПАТ* представляет собой положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться, так как все её фигуры и пешки лишены возможности сделать ход по правилам, причём король не находится под шахом. На основании проведенного анализа семного состава лексемы *stalemate* приходим к выводу о том, что следующие когнитивные признаки являются дифференциальными для понятия *stalemate/nam* в шахматной игре – *DEAD-END*, *IMPASSE/ТУПИКОВОСТЬ*, *DEADLOCK/БЕЗВЫХОДНОСТЬ*, *DRAW/НИЧЬЯ*.

Признак *DRAW/НИЧЬЯ* обозначает исход игры, при котором никто не выигрывает. Такая ситуация в шахматной игре метафорически используется в политическом дискурсе, когда одна сторона (Асад) хочет уйти от поражения, например, в сирийском конфликте: *Even when defeat seems imminent, the losing side in chess has the option – or at least the hope – of forcing a draw. We don't know whether Bashar al-Assad is an aficionado of the game of kings, but some sources say the Syrian dictator has an endgame in mind that would finish the fighting in his country without clear winners or losers: the Alawite Stalemate.* (A Syrian Stalemate? NYT, 15.10.2012).

Признак *DEAD-END*, *IMPASSE/ТУПИКОВОСТЬ* хорошо прослеживается в анализе результатов голосования по выбору президента США в 2012 г., когда возникают противоречия данных, полученных в ходе различных опросов, например: There are three ways out of the stalemate. *First, the state polls could move toward Mr. Romney. Second, the national polls could move toward Mr. Obama. Or third, we could receive more emphatic evidence that the difference between state polls and national polls in fact reflects a potential difference between the popular vote and the Electoral College.* (Breaking the State-National Poll Stalemate, NYT, 15.10.2012).

Метафоризацию признака *DEADLOCK/БЕЗВЫХОДНОСТЬ* находим в аналитическом комментарии экономической ситуации в польском автомобилестроении, когда руководители отрасли признают, что политический пат в Европе лишает автомобилестроителей работы, например: Political stalemate in Europe is costing the jobs of car workers across the continent, senior industry executives have admitted. (Fiat tells workers in Poland: 'You're fired, but it's not your fault', Times, 16.01.2013).

Таким образом, делаем вывод о том, что общим в семантике субконцептов *CHECK/ШАХ*, *CHECKMATE*, *MATE/MAT*, *STALEMATE/ПАТ* является наличие в их семном составе интегральной семы "king/король", который является объектом направленных на него различных действий, в каждом из которых определяется его судьба и, соответственно, финал игры: check – directly attacks an opponent's king (действие → объявить шах королю противника), checkmate – an opponent's king is under attack and unable to escape (действие → поставит мат королю противника), stalemate – any of a player's possible moves would place his king in check (→ король игрока не находится под шахом, но игрок при своей очереди хода не имеет возможности сделать ни одного хода по правилам). Различным в данных трех субконцептах является противопоставление

"король игрока – король противника": в положениях *check* и *mate* король рассматривается как фигура противника, а в *stalemate* – как фигура игрока. Также каждый из трех субконцептов в данной тематической группе различается своими базовыми когнитивными признаками: СНЕСК/ШАХ – АТТАСК/АТАКА, СНЕСКМАТ/МАТ – ДЕФЕАТ/ПОРАЖЕНИЕ, СТАЛЕМАТЕ/МАТ – DEADLOCK/БЕЗВЫХОДНОСТЬ.

К *перспективам* дальнейшего исследования концепта СНЕСК/ШАХМАТЫ в английском языке относится анализ когнитивных признаков различных субконцептов концепта ШАХМАТЫ/СНЕСК в английском языке по контрастным парам "положительный/отрицательный", "динамичный/статичный", "сильный/ слабый" и характер их реализации в художественном и публицистическом дискурсах.

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 СНЕСК/ 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 *ПАВН/ПЕШКА* в составе англоязычного лингвокультурного концепта *СНЕСК/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. – М.: Знание, 1967. – 351 с.
5. *Пименова М.В.* Концепт сердце: Образ. Понятие. Символ / М.В. Пименова: монография. – Кемерово: КеМГУ, 2007. – 500 с.
6. *Юдасин Л.Г.* Тысячелетний миф шахмат. Историко-философское исследование. – М.: Северный паломник, 2004. – 608 с.
7. "Chess." *Encyclopedia Britannica. Encyclopaedia Britannica Ultimate Reference Suite.* – Chicago: Encyclopedia Britannica, 2010.
8. *English-Russian Chess Glossary Compiled by Leonid M. Gurevich* – [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.chesslibrary.ru/books/kaleidoscope/Chess Dictionary.pdf>.
9. *Euwe Max.* *Feldherrnkunst im Schach: eine Studie über die Entwicklung des Schachdenkens vom Jahre 1600 bis heute* / Max Euwe. – Berlin: De Gruyter, 1970. – 108 s.
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. *Pawn_(chess)* [Electronic resource]. Mode of access: [http://www.mashpedia.com/Pawn_\(chess\)](http://www.mashpedia.com/Pawn_(chess)).
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.

References

1. *Zavgorodniy S.G.* Filofsko-kul'turnye i lingvokontseptual'nye osobennosti igry v shahmaty v angloyazychnoy kartine mira / S.G. Zavgorodniy // Zapiski z romano-germans'koï filologii: Zbirnik naukovikh prats' fakul't. rom.-germ. filol. ONU. – Odessa, 2011. – Vyp. 26. – S. 66–75.
2. *Zavgorodniy S.G.* Verbalizatsiya kontsepta СНЕСК/ ShAKhMATY v angliyskom yazyke: lingvokognitivnyy i lingvokul'turnyy aspekt / S.G.Zavgorodniy // Zapiski z romano-germans'koï filologii: Zbirnik naukovikh prats' fakul't. rom.-germ. filol. ONU. – Odessa, 2012. – Vyp. 27. – S. 73–82.

3. *Zavgorodniy S.G.* Subkontsept PAWN/PEShKA v sostave angloyazychnogo lingvokul'turnogo kontseptu CHESS/ShAKhMATY (yazykovoy i diskursivnyy aspekty) / S.G. Zavgorodniy // *Zapiski z romano-germans'koi filologii: Zbimik naukovikh prats' fakul't. rom.-germ. filol. ONU.* – Odesa, 2012. – Vyp. 29. – S. 65–70.
4. *Linder I.M.* U istokov shakhmatnoy kul'tury / I.M. Linder. – M.: Znanie, 1967. – 351 s.
5. *Pimenova M.V.* Kontsept serdtse: Obraz. Ponyatie. Simvol / M.V. Pimenova: monografiya. – Kemerovo: KemGU, 2007. – 500 s.
6. *Yudasin L.G.* Tsyacheletniy mif shakhmat. Istoriko-filosofskoe issledovanie. – M.: Severnyy palomnik, 2004. – 608 s.
7. "Chess." *Encyclopædia Britannica. Encyclopaedia Britannica Ultimate Reference Suite.* – Chicago: Encyclopædia Britannica, 2010.
8. *English-Russian Chess Glossary Compiled by Leonid M. Gurevich* – [Electronic resource]. – Mode of access: [http://www.chesslibrary.ru/books/kaleidoscope/Chess Dictionary.pdf](http://www.chesslibrary.ru/books/kaleidoscope/Chess%20Dictionary.pdf).
9. *Euwe M.* Feldherrnkunst im Schach: eine Studie über die Entwicklung des Schachdenkens vom Jahre 1600 bis heute / Max Euwe. – Berlin: De Gruyter, 1970. – 108 s.
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. *Lieberman A.A.* Bibliography of English Etymology: Sources and Word List. – University of Minnesota Press, 2009. – 974 p.
12. *Pawn_(chess)* [Electronic resource]. Mode of access: [http://www.mashpedia.com/Pawn_\(chess\)](http://www.mashpedia.com/Pawn_(chess)).
13. *Skeat W.W.* Etymological dictionary of the English language. – Oxford, 1963. – 824 p.
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.