

ФИЛОСОФСКО-КУЛЬТУРНЫЕ И ЛИНГВОКОНЦЕПТУАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ В ШАХМАТЫ В АНГЛОЯЗЫЧНОЙ КАРТИНЕ МИРА

*Исследование посвящено изучению концепта «шахматы» в современной англоязычной картине мира. В статье рассматриваются особенности игры в шахматы как философско-культурного феномена в аспекте *homo ludens*, экстралингвальная специфика формирования концепта ШАХМАТЫ в различных лингвокультурах, а также выдвигается гипотеза исследования языковых и дискурсивных средств вербализации концепта ШАХМАТЫ/CHESS как лудического компонента в англоязычной картине мира.*

Ключевые слова: концепт ШАХМАТЫ, *homo ludens*, англоязычная картина мира, языковые и дискурсивные средства вербализации концепта.

*Завгородній С.Г. Філософсько-культурні та лінгвоконцептуальні особливості гри в шахи в англomовній картині світу. Дослідження присвячене вивченню концепту ШАХИ у сучасній англomовній картині світу. У статті розглядаються особливості гри в шахи як філософсько-культурного феномену в аспекті *homo ludens*, екстралінгвальна специфіка формування концепту ШАХИ у різних лінгвокультурах, а також висувається гіпотеза дослідження мовних та дискурсивних засобів вербалізації концепту ШАХИ/CHESS як лудичного компоненту в англomовній картині світу.*

Ключові слова: концепт ШАХИ, *homo ludens*, англomовна картина світу, мовні та дискурсивні засоби вербалізації концепту.

Zavgorodniy S.G. Philosophical, Cultural and Lingua-Conceptual Features of Chess Game in English-Language World-View. *The research focuses on the study of the concept CHESS in modern English-language world-view. It investigates the specific features of chess as a philosophical and cultural phenomenon within the framework of *homo ludens*, extra-linguistic means of creating the CHESS concept in various linguistic cultures, as well as puts forward a hypothesis for research of linguistic and discourse means of verbalization of the CHESS concept as a ludic component in English-language world-view.*

Key words: CHESS concept, *homo ludens*, English-language world-view, linguistic and discourse means of verbalization.

Игра в шахматы является одним из древнейших видов игр, придуманных человеком, она может рассматриваться как философско-культурный [2; 3; 7; 14; 16; 20; 22] и социально-психологический [21] феномен, как особая форма деятельности человека играющего - *homo ludens* [12], направленная на вторичную символизацию коммуникативного взаимодействия людей, предмета этого взаимодействия и окружающего мира [15]. Игра в шахматы относится к разряду настольных игр (шашки, карты, нарды, маджонг и др.),

сущность которых состоит в регламентируемых правилами манипуляциях с относительно небольшим набором фигур (предметов), которые можно целиком разместить на специальной доске или на столе, а также в руках играющих. Популярность игры в шахматы во все времена и у всех слоев общества [6;17;18], четкость обозначения игровых феноменов, наличие профессиональной игровой терминологии [1] 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 [11] ШАХМАТЫ, что и определяет **актуальность** проводимого исследования.

Целью настоящей статьи является определение лингвокультурных особенностей концепта ШАХМАТЫ /CHESS в современной англоязычной картине мира. Поставленная цель определяет решение следующих задач: 1) рассмотреть особенности шахматной игры как философско-культурного феномена в аспекте *homo ludens*, 2) описать исторический контекст формирования концепта ШАХМАТЫ в различных лингвокультурах, 3) на основе анализа терминологических и лингвоконцептуальных особенностей игры в шахматы сформировать гипотезу исследования языковых и дискурсивных средств вербализации концепта ШАХМАТЫ/CHESS как лудического компонента в англоязычной картине мира.

Культурологическое исследование феномена игры начато нидерландским историком Й. Хейзинге, который, в результате компаративного исследования игры в животном мире и в человеческом сообществе, пришел к выводу, что все без исключения сферы человеческой жизнедеятельности могут являться игрой, которая, в свою очередь, характеризуется как 1) свободная (добровольная) деятельность, 2) выход из повседневной жизни, 3) материальная незаинтересованность, 4) временная ограниченность, 5) пространственная ограниченность, 6) упорядоченность, 7) напряженность, 8) правилосообразность, 9) исключительность и обособленность участников игрового процесса [12, 28-31].

Философско-культурными основаниями шахматной игры являются категории *знака, значения, смысла* [10]. Поскольку шахматная игра является исключительно знаковой культуuroобразующей деятельностью человеческого сознания, то суть шахматной игры заключается во взаимодействии двух знаковых систем: 1) шахматной доски и 2) шахматных фигур. Согласно классификации Ч. Пирса, все знаки в шахматной игре делятся на Иконы, Индексы и Символы [9].

Так, например, *шахматную доску*, которую следует считать *символом битвы, сражения* и можно сравнить с *полем боя*. При этом необходимо учитывать то, что понятие «поле» в обыденном сознании равно «клеточке». На шахматной доске количество таких клеточек-полей 64, они маркированы двумя контрастными цветами и выделяются также двумя рядами знаков,

расположенных в виде цифр и букв латинского алфавита по краям доски. Сочетание цифр и букв образует нотацию, главная функция которой - указывать конкретное поле. Поскольку главная задача цифр и букв в качестве знаков указывать, то их, следуя пирсовской традиции, следует именовать Индексами.

Фигуры в контексте культуры шахматной игры также являются знаками. С одной стороны, любая фигура в качестве родового понятия символизирует собой *война*, а потому является Символом в качестве участника боевых действий. С другой стороны, когда начинается шахматное сражение, любая фигура в качестве знака становится Иконой: в шахматном сражении участвует не фигура вообще как родовое понятие, а *конкретно взятый слон* или *ферзь*. В процессе игры все три разновидности знаков вступают в сложные переплетающиеся отношения, они взаимодействуют, причём в зависимости от характера связей каждый знак получает своё неповторимое значение. В шахматной игре *значение* выступает в качестве *функции знака* [8, 116].

Игра в шахматы отражает *философию антагонизма* двух противоборствующих сторон, который, как правило, аналогичен *военному противостоянию* и *противодействию*. Исследование метафорических моделей концепта «война», проведенное Л.Н. Бенедиктовой, позволило выявить модели, наиболее ярко отражающие культурные традиции и национальный менталитет носителей русского и английского языков. К числу этих моделей относятся метафорические модели «война - это работа сложного механизма / движение поезда», «война - это театр / кино» и интересующая нас модель - «война - это игра в шахматы / в азартные игры» [4].

Однако игра в шахматы является символом не только военного противостояния, но и высокой *интеллектуальной конкуренции* противоборствующих сторон. Известный британский ученый-этолог Ричард Докинз в своей книге «Слепой часовщик», сравнивая возможности шахматных компьютеров с возможностями настоящих игроков, использующих реальные шахматные комбинации, делает вывод о том, что шахматные компьютеры проигрывают в своей интеллектуальной силе живому игроку, поскольку они (компьютеры) владеют лишь набором ограниченных возможных комбинаций шахматных ходов, тогда как игроки обладают неограниченными интеллектуальными способностями использовать эти комбинации для достижения финальной победы [13]. «Победа в шахматном интеллектуальном поединке, - пишет Хилмар Эберт, - никак не сравнима с забитым голом или четко упавшим в лузу шаром» [15].

Обращаясь к историческому контексту формирования концепта ШАХМАТЫ в различных лингвокультурах, необходимо отметить, что история шахмат насчитывает не менее пятнадцати веков. Шахматы прошли путь своего развития из Индии через Персию на Востоке до Испании на Западе, куда они были завезены маврами. В УШ-Х1 вв. из Испании и Сицилии

шахматы постепенно проникли в Италию, Францию, Англию, скандинавские и другие страны Европы [17; 18; 23]. За время существования игры правила неоднократно менялись. Современная система правил сложилась к XV в. и подверглась окончательной стандартизации в XIX в. За время своего существования шахматы неоднократно запрещались церковными институтами как языческая и азартная игра [6,28]. 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 [3, 14].

Если обратиться к проблеме нормативной *шахматной терминологии*, то можно видеть, что она представлена иерархически связанными микротерминосистемами, во главе каждой из которых в качестве исходного находится базовый шахматный термин. Ядерным понятием всей терминосистемы является термин *шахматы*. Терминополь «шахматы» схематически может быть представлено 8 микросистемами, гиперонимически обозначаемыми как совокупность тематически сгруппированных терминов: (1) «атрибуты игры»: *pieces, chessboard* (*фигуры, доска*), (2) «спортсмен» («деятель»): *chess player* (*шахматист*), (3) «состязание»: *competition* (*соревнование*), (4) «процесс борьбы»: *game, play* (*партия, игра*), (5) «момент борьбы»: *position* (*позиция*), (6) «действие»: *move* (*ход*), (7) «теория»: *chess theory* (*теория шахмат*), (8) «особая область творчества»: *composition* (*композиция*). Указанные микротерминосистемы членятся на микросистемы низшего порядка, распадающиеся в свою очередь на терминологические гнезда [1, 23].

Наряду с шахматной терминологией выделяется также *шахматная лексика*, которая включает в себя как термины, так и нетерминологические единицы, к которым относятся устаревшие и разговорные термины (*stratagem/стратегмы, gardez/zapde, castle/тура* [25]), шуточные термины («*Meredith*"/*чертов мередит, harassment of a piece / приставание к фигуре*), большая часть глагольных терминов, классифицируемых как производные от номинативных терминов в сфере функционирования (*to block/блокировать*), профессионализмы (*hanging/подвешивание, провисание, hangingpieces/висячие фигуры, falling flog/зависший флажок*) и номенклатурные единицы (*Hanneken defense/защита Ганнекена, Sozin—Najdorf attack/атака Созина-Еайдорфа*) [24].

Шахматная терминология, как и большинство других, носит субстантивный характер. По составу различаются однословные термины (*attack/нападение, piece/фигура block/блок*) и термины-словосочетания (*counter conversion/встречное превращение, losing the move/передача хода*). Термины-словосочетания можно разделить на двухкомпонентные (*perpetual check/вечный шах*), трехкомпонентные (*time delay control/контроль времени на обдумывание методом отсрочки*), четырехкомпонентные (*tortuous manner of approach of a king/винтообразное движение короля*.)

и пятикомпонентные (*concentration of pieces in a certain sector of the board/ сосредоточение, накопление фигур на определённом участке доски*). Большинство двухкомпонентных терминов представляют собой атрибутивные словосочетания, образованные по следующим моделям: «прилагательное/ причастие + существительное» (*major piece /тяжелая фигура, blocked pawn /заблокированная пешка*) и «существительное + существительное» без предлога (*flag fall/надение флажка, magnet combination/ комбинация на завлечение, capture square /поле взятия*) или с предлогом (*loss of a piece/ потеря фигуры, invitation to a draw/приглашение к ничьей, mate by castling/рокировка с матом, hide behind a pawn/ спрятаться за пешкой (позади пешки), good bishop versus bad knight/хороший слон против плохого коня*) [24].

Система шахматных терминов характеризуются *межтерминологической* омонимией, что связано с вхождением шахматной терминосистемы в терминосистему спорта. Так, например, термин *attack (атака)*, определяемое в шахматах как наступательные действия (серия ходов) и наиболее решительный способ достижения цели (*crisscross action / перекрёстная атака слонов, flank pawn attack / пешечная атака на фланге, Dutch attack / Голландская атака*), используется также в *поединке боксеров* как стремительное нападение на противника с целью добиться победы или преимущества (*creating an angle of attack /создание угла атаки*), а также как инициативное наступательное *действие фехтовальщика* с целью нанесения укола (*attack from the left / атака слева*).

Семантика шахматной игры, связанная с противостоянием двух сторон, проявляется в наличии терминологических антонимов. Так, противоборствующие стороны обозначаются контрастным цветом фигур (*black : white/белые и черные*) и характеризуются определенным рядом действий, носящих противоположный характер: *developmen:anti-development (развитие. антиразвитие); pinning: unpinning (связывание: развязывание); manifest advantage: manifest disadvantage (явно выраженное преимущество: явно проигранное положение); blockade: clearance (блокирование; разблокирование); gain of a tempo : loss of a temp (выигрыш темпа : потеря темпа)* и др. Антонимия может выражаться как определенными префиксами со значением отрицания (*un-, anti-, dis-*), так и семантически, когда противоположенность заложена в самих лексемах уже на уровне общеязыковой системы (*tempo-gaining exchange: tempo-losing exchang/размен с выигрышем темпа: размен с потерей темпа*), что, естественно, переносится и на терминологию.

Переходя от специфики шахматной терминологии к особенностям вербализации лингвокультурного концепта ШАХМАТЫ, необходимо сказать, что реконструкция лингвокультурного концепта может осуществляться как построение его ассоциативной модели. В рамках этой модели функционирование концепта рассматривается как процесс непрерывной номинации и

реноминации объектов, появления новых и утраты старых ассоциативных связей между языковыми единицами и номинируемыми объектами. Ассоциативная структура концепта, согласно Г.Г. Слышкину, включает *интразону* - совокупность входящих смысловых ассоциаций и *экстразону* - совокупность исходящих смысловых ассоциаций [11].

Интразона концепта «шахматы» в английском языке формируется следующими лексическими группами: 1) название игры в целом (*chess/шахматы*) и ее вариантов (*historical/ исторические, regional/региональные, three-dimensional chess /трехмерные шахматы* и т.п.); 2) названия используемых в игре отдельных фигур (*king/король, queen/ферзь, bishop/слон, rook/ладья, knight/конь, pawn/пешка*) и их групп (*minor pieces/легкие фигуры: knight/конь, bishop/слон; major pieces/тяжелые фигуры, rook/ладья и queen/ ферзь; king/король; pawn/пешка*), включая статусы, приобретаемые ими во время игры (*promotion /превращение пешки, promotion to bishop/ превращение пешки в слона, queening/ превращение пешки в ферзя*); 3) ходы (*knight's move/ ход конем, castling/рокировка, chain-breaker/ход, подрывающий пешечную цепь, equalizer/уравнивающий ход*); 4) положения во время игры (*check/шах, mate/мат, debut /дебют (gambit/gambit) endgame/эндшпиль, opposition/оппозиция, drawn/ ничья*); 5) названия игроков (*chess player/ шахматист, rook-player/ шахматист, которому можно дать вперед ладью, очень слабый начинающий игрок, woodpusher/ шахматист без понятия, весьма средний игрок, duffer/некомпетентный игрок*) и их титулов (*grandmaster/гроссмейстер*) 6) место действия (*chessboard / шахматная доска*).

Ядро концепта ШАХМАТЫ в английском языке представлено такими номинирующими единицами, как *chess, chessboard, chess player, king, queen, bishop, knight, rook, castling, to castle, pawn, grand master, check, to check, checkmate, endgame, zugzwang, gambit, opposition, time trouble*.

Для исследования концепта ШАХМАТЫ в английской лингвокультуре необходимо остановиться на внутренней форме слов, его вербализующих. Внутренняя форма, как известно, определяется 1) происхождением словарной единицы, 2) метафоричностью и 3) метонимическим переносом, являющихся факторами развития структуры лексического значения [19]. Так, например, этимология английской лексемы *gambit* восходит к итальянскому языку (итал. *dare il gambetto* - дать подножку), а этимология английской лексемы *king* имеет древнегерманское начало (др.-англ. *cyng*., *cyning*, *cyning* -король). Также название английского термина *castle* берет свое начало от наименования части крепости, а именно - башни (др.-англ. *castel* - замок), а происхождение английской единицы *pawn* (лат. *pedonem* - «one going on foot») связывается с пешим человеком.

Интересным представляется происхождение английской лексемы *castling/рокировка*, которая берет начало от названий шахматной фигуры

castle и характеризуется метонимией, которая основана на том, что именно ладья, стоящая в определенной позиции и не двигавшаяся в течение партии, является необходимым условием осуществления данного хода. При этом необходимо подчеркнуть, что термин *castle* является устаревшим вариантом, а *rook* является официальным термином в шахматной терминологии. Как отмечается в английских этимологических словарях [25; 26], происхождение слова *rook* связано со среднеанглийским *gok*, англо-французским *roc*, арабским *rukhhk*, персидским *ruk*, точное значение которого неизвестно, но, по-видимому, восходит к слову языка хинди *rath* - колесница. Как видим, данная лексема берет свое начало, предположительно, от названия транспортного средства (др.-фр. *chariot* - колесница). Таким образом, данный английский термин связан с названием военного сухопутного транспортного средства. В свою очередь, шахматный термин *bishop* /слон в английском языке был заимствован из сферы религии (лат. *biscope* - епископ, архиерей). Шахматный термин *knight*/конь в английском языке был заимствован из сферы военного дела и обозначал первоначально «юноша», «слуга» (др.-англ. *cniht* / - *boy, youth, servant*) [26].

Экстразона концепта ШАХМАТЫ связана, в первую очередь, с использованием шахматных метафор в *сфере политики*. Возможно, это результат того, что в современном мире концепция политики как борьбы, получает все большую популярность. Соответственно игровые термины используются для выражения привилегированного положения, власти, силы, влияния и т.д. В меньшей степени они находят свое употребление в сфере военного дела, несмотря на тот факт, что исторически шахматная игра имела целью планирование военных действий и отработку стратегий ведения боя.

В английском языке метафорическое значение всех шахматных единиц отражено в словарных статьях, исключением является лексема *zugzwang* (нем. *Zugzwang* «принуждение к ходу») - «а *hopeless, weakening position*». Однако представленная лексема используется в качестве метафоры в текстах английских СМИ, например, ... *trying to make a virtue out of his mistake. As a result, Germany is likely to lose much of its influence. That's the kind of zugzwang.* (Roger Boyes, 12 December 2008, The Times). Некоторые шахматные единицы в английском языке вообще не имеют метафорического значения, например, *rook, castle, to castle, king, bishop*. Это можно объяснить, во-первых, тем, что представленные лексемы являются многозначными, и в качестве метафор используются их другие, не шахматные значения. Во-вторых, некоторые термины являются устаревшими, и, следовательно, либо малоупотребительными в современном языке, либо употребительными в узкой сфере, например, *bishop*.

Анализ 150 газетных статей в англоязычных СМИ показал, что наибольшее количество случаев метафорического употребления выявлено для английских лексем *pawn* /пешка, *gambit*/гамбит и *endgame*/эндшпиль.

Так, термин *гамбит* может быть использован для передачи обострения характера политической борьбы, например: «*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* (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). В свою очередь, *endgame* характеризует финальную стадию и исход военного противостояния, например: *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, p.D1). Функция пешки как незначительной, второстепенной фигуры может обозначать несущественного участника, например, 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 (The Associated Press) - NYT, 01.03.2011, P.16)

На основе проделанного пилотного исследования философско- культурных и лингвоконцептуальных особенностей игры в шахматы в англоязычной картине мира выдвигаем гипотезу о том, что концепт ШАХМАТЫ является лингвокультурным феноменом, который отражает один из древнейших видов противоборства со строгой *иерархией* фигур и *регламентацией* 1) их движений, 2) места (64 клетки) и времени (отведённое на партию), 3) игровых ситуаций и является культурологически трансформированной в игровую деятельность архетипной оппозицией «свой/чужой».

Структура концепта «ШАХМАТЫ» включает в себя 1) противоборство двух индивидуальных игроков, манипулирующих двумя оппозиционными лагерями, структурно, функционально, количественно и иерархически симметричными друг другу, 2) иерархию фигур, 3) пространственно- временную регламентацию их ходов (передвижений) и 3) игровые ситуации (боевые действия). Зеркальная оппозиция «свой : чужой» маркируется на шахматной доске (поле боя) за счет любых двух контрастных цветов.

К *перспективам* дальнейшего исследования относим использование разработанной модели для анализа средств вербализации концепта ШАХМАТЫ/ CHESS в английском языке и установления особенности их реализации в различных видах художественного (разножанровая проза больших и малых форм: детективы, фантастика, фэнтези) и публицистического (газетные статьи, аналитические комментарии, эссе) дискурсов.

ЛІТЕРАТУРА

1. Авакова Л. А. Структурно-семантический и функциональный анализ терминосистемы «Шахматы» : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.01 / Лина Аркадьевна Авакова; Адыг. Гос. ун-т. - Майкоп, 2006. - 200 с.
2. Аликин В. А. Феномен игры в обществе: социально-философский анализ : дис. ... канд. философ, наук : 09.00.11 / Виктор Анатольевич Аликин. - Новочеркасск, 2003,- 153 с.
3. Бондаренко М. А. Концепт «игра» в культурологическом дискурсе XX в.: Проблемы изучения и актуальные тенденции : диссертация ... кандидата культурол. наук : 24.00.01. - Москва, 2002. - 158 с.
4. Бенедиктова Л. Н. Концепт «Война» в языковой картине мира (сопоставительное исследование на материале английского и русского языков) : Дис. ... канд. филол. наук : 10.02.20. - Тюмень, 2004. - 180 с.
5. Гориславец Е. В. Концепты настольных игр в русской и английской лингвокультурах : дис. ... канд. филол. наук : 10.02.20 / Гориславец Екатерина Викторовна; Волгогр. гос. пед. ун-т. - Волгоград; 2010. - 213 с.
6. Линдер И.М. У истоков шахматной культуры / И. М. Линдер. - Москва: Знание, 1967. - 351 с.
7. Николаев Е. А. Шахматная игра как философско-культурный феномен : дис. ... к. философ, наук : 09.00.13 / Николаев Евгений Александрович; Челяб. гос. акад. культуры и искусства. - Челябинск, 2009. -153 с.
8. Николаев, Е.А. Шахматная парадигма значения / Е. А.Николаев // Вестник Челябинского государственного университета. - 2008. - № 33 (134), серия «Философия. Социология. Культурология» вып. 10 - С. 115-129.
9. Пирс, Ч. С. Логические основания теории знаков / Пер. с англ. В. В. Кирющенко, М. В. Колопотина, послесл. Сухачева В. Ю. - СПб.: Лаборатория Метафизических Исследований философского факультета СПбГУ; Алетейя, 2000. - 352 с.
10. Ретюнских Л. Т. Философия игры / Л. Т. Ретюнских. - Москва : Вузовская книга, 2007. - 256 с.
11. Слышкин Г.Г. От текста к символу: лингвокультурные концепты прецедентных текстов в сознании и дискурсе / Г.Г. Слышкин . - М.: Academia, 2000. - 128 с.
12. Хейзинга И. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. / Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д. Э. Харитоновича. - М.: Прогресс - Традиция, 1997. - 416 с.
13. Dawkins R. The Blind Watchmaker / Richard Dawkins. - New York: W. W. Norton & Company, 1986.-496 p.
14. 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.
15. Ebert H. Ästhetik des Denkens : theoretische und experimentelle Untersuchungen zur Multimodalität ästhetischer Beurteilung intellektueller Reize am Paradigma der künstlerischen Schachkomposition / Hilmar Ebert. - 1982. - 342 S.
- 1-6. Faber M. Das Schachspiel in der europäischen Malerei und Graphik (1550 - 1700) / Marion Faber. - Wiesbaden: Harrassowitz, 1988. - 267 S.
17. Ferm O. Chess and allegory in the Middle Ages : a collection of essays / Olle Ferm. - Stockholm, 2005. - 377 S.
18. 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 Publishings Photocopy Edition, 2009. - 388 p.
19. Liberman A. A Bibliography of English Etymology: Sources and Word List. - University of Minnesota Press, 2009. -974 p.

20. Ngiewih T. Ch. Lewis Carroll, Samuel Beckett. Retrospection and Prefiguring: The Romantic and (Post)Modern Context of Lewis Carroll's Alice in Wonderland and Through The Looking Glass and What Alice Found There/ Teke Charles Ngiewih. - [Electronic resource].- Mode of access.: <http://www.english-literature.org/essays/carroll-beckett.php>
21. Saariluoma Pertti Coding problem spaces in chess: a psychological study / Pertti Saariluoma. - Helsinki: Societas Scientiarum Fennica, 1984. - 121 p.
22. Strouhal E. Vom Wesir zur Dame : kulturelle Regeln, ihr Zwang und ihre Brüchigkeit; über kulturelle Transformationen am Beispiel des Schachspiels / Ernst Strouhal. - Wien, IFK, 1995,- 185 S.
23. «chess.» Encyclopaedia Britannica. Encyclopaedia Britannica Ultimate Reference Suite. Chicago: Encyclopaedia Britannica, 2010
24. English-Russian Chess Glossary Compiled by Leonid M. Gurevich - [Electronic resource], - Mode of access.:http://www.chesslibrary.ru/books/kaleidoscope/Chess_Dictionary.pdf
25. 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.
26. The Oxford English Dictionary (Second Edition) on CD-ROM version 3.1