

УДК 811.111'373'272 : 374.73

Завгородний С.Г.

ВЕРБАЛИЗАЦИЯ КОНЦЕПТА CHESS/ ШАХМАТЫ В АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ: ЛИНГВОКОГНИТИВНЫЙ И ЛИНГВОКУЛЬТУРНЫЙ АСПЕКТ

Исследование посвящено определению способов вербализации концепта CHESS/ ШАХМАТЫ в английском языке. В статье рассматривается статус концепта CHESS/ ШАХМАТЫ в типологии лингвокогнитивных и лингвокультурных концептов, анализируются его понятийная, образная и ценностная составляющие, проведен семантический и этимологический анализ субконцептов CHESSBOARD/ ШАХМАТНАЯ ДОСКА, KING/КОРОЛЬ и QUEEN/ФЕРЗЬ, КОРОЛЕВА, определены их когнитивные и ассоциативные признаки.

Ключевые слова: концепт CHESS, вербализация, субконцепты CHESSBOARD/ ШАХМАТНАЯ ДОСКА, KING/КОРОЛЬ, QUEEN/ФЕРЗЬ, КОРОЛЕВА, понятийный, образный, ценностный компоненты, когнитивный, ассоциативный.

Завгородний С.Г. Вербалізація концепту CHESS/ ШАХМАТЫ в англійській мові: лінгвокогнітивний та лінгвокультурний аспект. Дослідження присвячене визначенню засобів вербалізації концепту CHESS/ ШАХИ в англійській мові. У статті розглядається статус концепту CHESS/ ШАХИ у типології лінгвокогнітивних та лінгвокультурних концептів, аналізуються його понятійна, образна та ціннісна складові, проведено семантичний та етимологічний аналіз субконцептів CHESSBOARD/ШАХІВНИЦЯ, KING/КОРОЛЬ та QUEEN/ФЕРЗЬ, КОРОЛЕВА, визначені їхні когнітивні та асоціативні ознаки.

Ключові слова: концепт ШАХИ, вербалізація, субконцепти CHESSBOARD/ШАХІВНИЦЯ, KING/КОРОЛЬ, QUEEN/ФЕРЗЬ, КОРОЛЕВА, понятійний, образний, ціннісний компоненти, когнітивний, асоціативний.

Zavgorodniy S.G. Verbalization of the CHESS concept in English: linguo-cognitive and linguo-cultural aspects. The research focuses on establishing means for verbalization of the CHESS concept in English. It deals with the status of the CHESS concept within the typology of linguo-cognitive and linguo-cultural concepts, provides analysis of its conceptual, figurative and axiological components, as well as semantic and etymological analysis of its sub-concepts CHESSBOARD, KING and QUEEN, establishes their cognitive and associative features.

Key words: CHESS concept, verbalization, sub-concepts CHESSBOARD, KING and QUEEN, conceptual, figurative, axiological components, cognitive, associative.

Исследование особенностей лингвокультурных концептов направлено на определение характеристик языкового освоения действительности человеком. Концепт представляет собой квант переживаемого знания, соединяющий в себе индивидуально-личностные и культурно-групповые смыслы [14] и включающий в себя понятийную, образную и ценностную составляющие [6, 121].

При исследовании лингвокультурных концептов необходимо учитывать определенные различия с пониманием концепта в когнитивной лингвистике. Так, с точки зрения когнитивной науки концепт представляет собой (по-

нимається) як "оперативна змістовна одиниця пам'яті, ментального лексикону, концептуальної системи і мови мозку (*lingua mentalis*), всієї картини світу, відображеної в людській психіці [11, 90]. В даному визначенні важливим є тезис про збереженні і структуруванні в індивідуальному свідомості інформації про світ і самого себе в формі визначених структур, представлень, знань і оцінок, а також тезис про обробку інформації від сенсорних сигналів на вході до ментальних репрезентацій різного типу (образів, пропозицій, фреймів, скриптів, сценаріїв і т.д.) в свідомості людини. Концепти, ідеї незалежні від мови, і тільки частину їх знаходить мовну об'єктивізацію, однак найважливіші концепти кодуються саме в мові [там же, 92].

З позиції лінгвокультурології дослідників цікавлять такі концепти, які характеризують специфіку культури як сукупність людських досягнень у всіх сферах життя, протиставляються природі. Коли мова йде про етнічні і соціальні різноманітності культури, то одиницями системи специфічних форм поведінки і діяльності – *ціннісно насичених паттернів мовосприяття*, виступають власне культурні концепти, які представляють собою колективні змістовні ментальні утворення, фіксуючі своєрідність відповідної культури [7, 29]. Таким чином, в дослідженнях з позицій когнітивної лінгвістики йде рух від людини до культури (*лінгвокогнітивний аспект*), з позиції лінгвокультурології – від культури до людини (*лінгвокультурний аспект*) [там же, 30].

Для повноти представлення про **способи вербалізації** будь-якого лінгвокультурного концепта в будь-якій мові важливою є інформація про (1) семантику і етимологію слів, називаючих імена концептів, (2) семантика переносних, асоціативних значень слів, втілюючих концепти, (3) контекст (контексти), в яких використовуються слова і словосполучення, позначаючі і виражаючі концепт, (4) культурологічний фон асоціацій, пов'язаних з цим концептом, (5) набір ціннісно-маркованих висловлювань (поговорок, афоризмів, цитат), виражаючих визначені концепти [3; 4; 9, 13; 15].

Цілью цієї статті є визначення способів вербалізації понятійної, образної і ціннісної складових концепта CHESS/ШАХМАТИ в англійській мові. Для досягнення поставленої мети необхідно вирішити ряд конкретних **задач**: 1) визначити статус концепта CHESS/ШАХМАТИ в типології лінгвокогнітивних і лінгвокультурних концептів, 2) виділити понятійну, образну і ціннісну складові концепта CHESS/ШАХМАТИ в англійській мові, 3) розглянути семантику, етимологію, способи вербалізації, а також когнітивні і асоціативні ознаки його субконцептів – CHESSBOARD/ШАХМАТНА ДОСКА, KING/КОРОЛЬ і QUEEN/ФЕРЗЬ, КОРОЛЕВА.

Змістовно всі концепти можна протиставити як *параметричні* і *непараметричні* ментальні утворення. До параметричних належать такі концепти, які виступають як класифікуючі категорії для співставлення реальних характеристик об'єктів

("ПРОСТРАНСТВО", "ВРЕМЯ", "КОЛИЧЕСТВО", "КАЧЕСТВО" и др.), их ценностный компонент является не внутренне присущим им (*ингерентным*), а наведенным (*адгерентным*), их перцептивно-образный компонент осознается как *прототипическое уточнение* [12].

Непараметрические концепты, в свою очередь, разбиваются на *регулятивные* и *нерегулятивные*. К первым относятся такие ментальные образования, в содержании которых главное место занимает ценностный компонент, например, "СЧАСТЬЕ", "ДОЛГ", "ЩЕДРОСТЬ", ко вторым – синкретичные ментальные образования различного характера, например, "ПУТЕШЕСТВИЕ", "ПОДАРОК", "ЗДОРОВЬЕ" и др., в которых основным является аксиологический компонент, включающий высшие ориентиры и нормы поведения [1].

Регулятивные и нерегулятивные концепты распадаются на *универсальные* (общечеловеческие) ("ИСТИНА", "ДОБРО", "КРАСОТА", *этноспецифические* (ДУША, СУДЬБА, ТОСКА [2], ВЫЗОВ, ЗДРАВЫЙ СМЫСЛ [7, 32-58]), *социоспецифические* (ИНТЕЛЛИГЕНТНОСТЬ, DIGNITY, ВЛАСТЬ, ЛОЯЛЬНОСТЬ), *контрастивные* (ПОДЛИННОСТЬ, ПРОСТОТА), *архетипические* (СДЕЛКА С ДЬЯВОЛОМ, ВРАЖЕСКИЙ ЗАГОВОР), при этом очень сложно выделить четкую границу между ними [там же, 30].

Концепт CHESS/ШАХМАТЫ относится к разряду архетипического ментального образования, поскольку в нем фиксируется архетипная оппозиция "свой/чужой", культурологически трансформированная в игровую деятельность [5]. Семантической основой такой оппозиции является *антагонизм* двух противоборствующих сторон, который, как правило, представлен двумя оппозитивными коррелятами: *военным* и *интеллектуальным противостоянием*.

Понимая концепт как многомерное ментальное образование, к существенным признакам которого относятся понятийная, образная и ценностная составляющие, дискурсивная обусловленность, динамичность, вариативность и тематическая закреплённость [8, 13], определим *понятийную, образную и ценностную* составляющие лингвокультурного концепта CHESS /ШАХМАТЫ в английском языке.

В *понятийном аспекте* концепт CHESS /ШАХМАТЫ включает в себя следующие пять конститутивных индексов: 1) иерархию, 2) регламентацию, 3) оппозицию, 4) симметрию и 5) игровую ситуацию. Индекс **иерархия** соотносится с типом фигуры, индекс **регламентация** раскрывается в свойствах фигур, связанных с местом их расположения на доске и их передвижением по ней. Индекс **оппозиция** связывается с архетипной парой "свой/чужой", которая выражается цветовым контрастом двух наборов фигур, а индекс **симметрия** предполагает полное дублирование всего состава фигур и их зеркальное расположение относительно друг друга на шахматной доске. Индекс **игровая ситуация** включает в себя изменение статуса фигур и их свойств.

В *образном аспекте* концепт CHESS /ШАХМАТЫ разворачивается как обозначение, с одной стороны, игрока как *военного стратега* в ходе **воображаемого** *военного противостояния*, руководящего войском (набором

фигур) и использующего различные *военные стратегии* (игровые ситуации) и тактики (ходы). В данном случае игра в шахматы выступает как **метафора** битвы двух войск, не существующих в действительности [10]. С другой стороны, игрок в шахматы участвует в **реальном интеллектуальном противоборстве**, предполагающем использование *силы ума, нестандартного мышления*, логических и/или креативных операций мозга человека. Здесь игра в шахматы понимается как **метафора сражения интеллектов двух игроков, реально сидящих друг перед другом** [16].

Ценностные характеристики концепта CHESS /ШАХМАТЫ связаны с интеллектуальными свойствами человека, которые проявляются в его умении играть в особый вид игры – игру мастерства (англ. *game of skill*, нем. *Denksport*, укр. *гра навику*) [17], в которой результат определяется главным образом умственными и и/или физическими умениями, а не случаем, как это может быть в азартных играх (англ. *game of luck*, нем. *Glücksspiel*, укр. *азартна гра*) [17]. Игры мастерства позволяют проверить соответствующие навыки игроков, а также мотивируют их совершенствоваться и развивать эти навыки. Различные виды игр мастерства (ребусы, головоломки, кроссворды, математические задачи), как и шахматы, также могут включать в себя элемент случайности, но результат игры в долгосрочном плане от него зависит мало. Ключевыми ценностными характеристиками данного концепта являются *навык, мастерство, ум, интеллект, стратегичность, аналитичность, ясность мысли, прогностичность, умение "просматривать" вперед (партию, ситуацию), концентрированность, отличная память*.

В толковых словарях английского языка лексема *chess* представлена тремя семемами: (1) *chess* = **game of skill**/игра мастерства, (2) *chess* = **pieces or board used in playing**/фигуры или доска, используемые во время игры, (3) *chess* = **the chess-men**/ шахматные фигуры.

Семема 1 определяется следующим образом: 1) **A game of skill** played by two persons, on a chequered board divided into sixty-four squares; each player having a set of sixteen 'men', consisting of king, queen, two bishops, two knights, two castles or rooks, and eight pawns; the object of the game is to place the adversary's king in checkmate / *Игра мастерства, в которую играют два человека (1 – кол-во участников) на клетчатой доске, разделенной на 64 квадрата; в распоряжении каждого игрока 16 фигур – король, ферзь, два офицера, два коня, две ладью или туры и восемь пешек (2 – атрибуты игры); целью игры является постановка мата королю противника (3 – цель игры* [23]. Таким образом, в данной дефиниции шахмат как игры мастерства содержатся следующие семантические конститuentы: 1) КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ, 2) АТРИБУТЫ ИГРЫ, 3) ЦЕЛЬ ИГРЫ (см. рис.1).

Три вышеперечисленные конститuentа являются универсальными семантическими условиями, применимыми и для других видов игр, например, *game of luck* (азартная игра: карты, рулетка), *game of strategy* (стратегическая игра: Turn-Based Strategy, Real Time Strategy), *simulation game* (имитационная игра, игра-тренажер: Live for Speed (LFS), Orbiter, Rail Simulator 2).

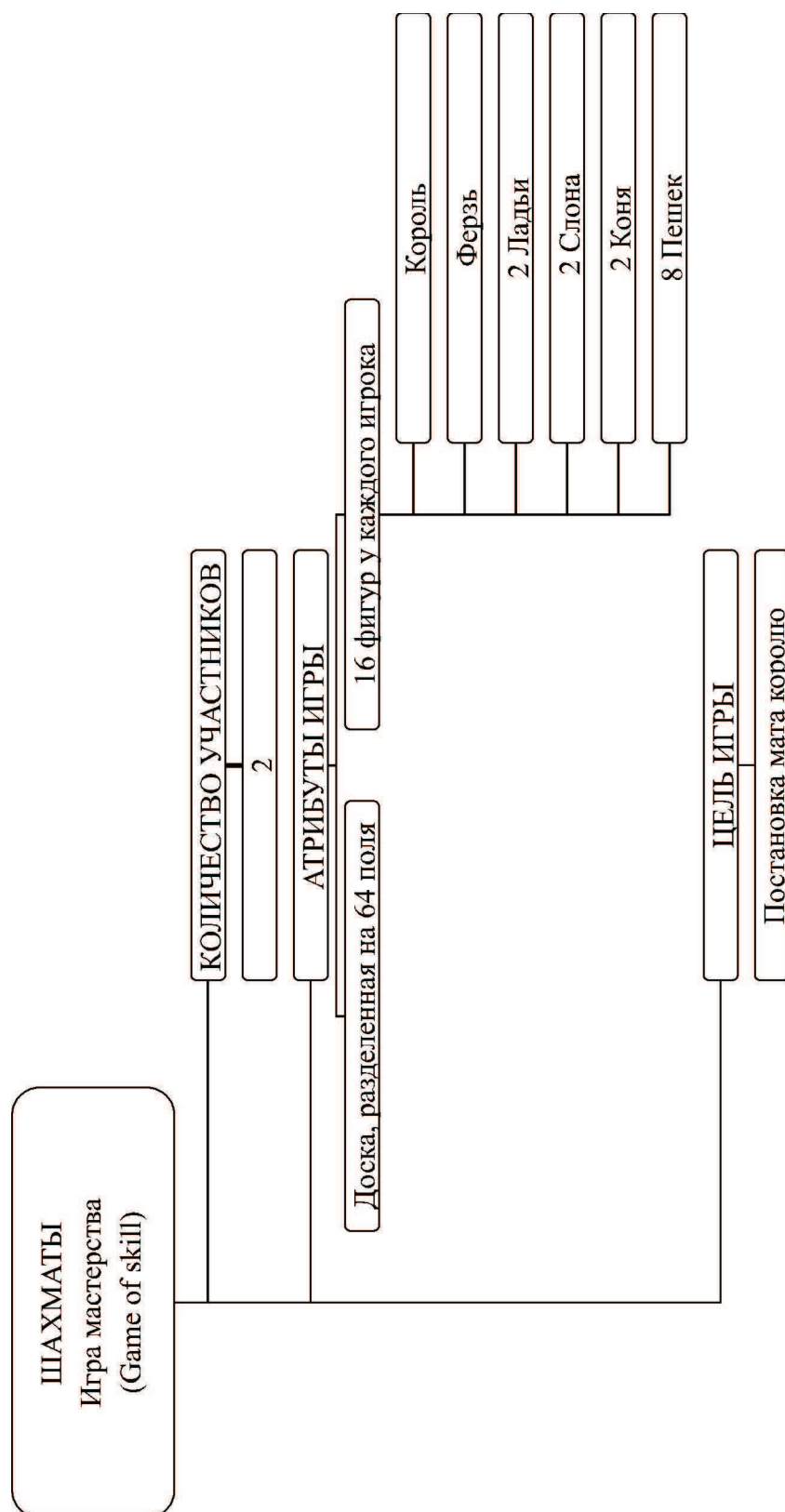


Рис.1. Структура семемы 1 chess - [игра мастерства]

Семема 2 *"the pieces or board used in playing"* зв'язана з розумінням шахмат як набору фігур /*set of chessmen* или доска / *chessboard*, використовувані в час гри, а Семема 3 *"the chess-men"* – тільки з шахматними фігурами (напр., *ivory chess-men*/ шахмати з слонової кістки) [23].

Етимологія слова *chess* така. Слова *"chess/шахмати"* и *"checkmate/мат"* походять з персидського названня короля – *"shah/шах"*. *Checkmate/мат* походить з персидського вираження *"shah mat /шах мат"*, що дословно означає "Король попав в засаду". На арабському слово "мат" означає "мертвий", однак перси використовували це вираження до розповсюдження шахмат у арабів, и на персидському воно не означає "мертвий" [19]. Бутиюче мнієнє о том, що "мат" (королю) означає, що король мертв, неверно. Персидське, арабське и іспанське названня шахмат восходять к первоначальному названию *Chaturanga*/Чатуранга, що на санскриті означає "армія", латинське названня *scaccus* походить з "шах". Це привело к утворенню персидського *eches*, німецького *Schach* и англійського *chess* [20; 21].

Кореневая морфема "chess" утворює велику кількість дериватів и композитів, які можна розділити на три групи. Перша група представляє собою номінації *неодушевлених* предметів, наприклад, *chess-king*/шахматний король, *chess-pawn*/шахматна пешка, *chess-rook*/шахматна ладья, *chess-clock*/шахматні години, (уст.) *chess-play*/ набір матеріалів для гри, шахматна дошка и фігури, *chess-table*/небольшой столик, інкрустований в вигляді шахматної дошки, *chess-board*/шахматна дошка, *chess-man*/шахматні фігури, *chess problem*/ шахматна задача и др. Друга група представляє собою набір словозворотів, позначаючих *одушевлені* денотати, наприклад, *chess-maker (one who makes chess-men)*/ той, хто робить шахматні фігури, *chess-master*/опитний гравець в шахмати, *chess-player*/ шахматист, а третя група похідних позначає *процес* или *стан*, наприклад, *chess-game*/шахматна гра, *chess-playing*/ процес гри в шахмати, (уст.) *chess-play*/ гра в шахмати [23].

В тлумачних словниках англійської мови лексема **chessboard/ шахматна дошка** представлена однією сімемою **the board** или **a game board**, котра має наступну дефініцію: *"a chessboard is used in the board game chess, and consists of 64 squares (eight rows and eight columns) arranged in two alternating colors (light and dark); the colors are called "black" and "white" (or "light" and "dark"), although the actual colors are usually dark green and buff for boards used in competition, and often natural shades of light and dark woods for home boards; materials vary widely; while wooden boards are generally used in high-level games, vinyl and cardboard are common for low-level and informal play. Decorative glass and marble boards are available but not usually accepted for sanctioned games"* [23].

Основними конститутивними індексами в дефініції поняття **CHESSBOARD/ШАХМАТНА ДОШКА** являються 1) **функція** – *used in the board game chess* (використовується для гри в шахмати), 2) **форма** – *square* (квадратна), 3) **площадь** – *64 squares/eight rows and eight columns* (вісім горизонталей и вісім вертикалей), 4) **цвєт** – *two alternating colors ("light/dark" или "white/black")* (два контрастних цвєта ("світлий/темний" или "бе-

лый/черный"), 5) **материал** – *wooden, vinyl, glass, marble boards* (деревянная, виниловая, стеклянная, мраморная).

С лексемой *chess-board* образуются такие производные как *chess-board illusion*/ шахматная иллюзия, *chessboard pattern*/ шахматный узор, *chessboard parquetry*/ рисунок паркета в клетку, *chessboard method*/ шахматная система разбивки делянок. Также от существительного *chessboard* производным является переходный глагол *to chess-board* – разделять (землю) на более или менее равные участки, напоминающие квадраты на шахматной доске [American Heritage Dictionary].

Таким образом, *когнитивными* дифференциальными признаками субконцепта *CHESS-BOARD* являются **форма** – *FIELD*/ПОЛЕ, *SQUARE*, *SPACE*/ КВАДРАТ, КЛЕТКА, которые формируют ассоциативные пространственные признаки "ЗАМКНУТОСТЬ" (*МИРА ИГРЫ*), "ОГРАНИЧЕННОСТЬ" (*ПРОСТРАНСТВОМ ДОСКИ*), а также цвет – *LIGHT/DARK*, *BLACK/WHITE*, которые репрезентируют ассоциативные психологические признаки "СВОЙ/ЧУЖОЙ", "ДРУГ/ВРАГ", "АКТИВНОЕ НАЧАЛО/ПАССИВНОЕ НАЧАЛО".

Лексема *king/король* в семантической области "игра в шахматы" представлена одной семемой *the piece*, которая имеет в своей дефиниции следующую функциональную (ранговую) характеристику фигуры: "*which each player must protect against the moves made by the other, so as to prevent it from being finally checkmated; the King has always moved one space in any direction, the King is never taken; all the other pieces can be*" [23].

Основными конститутивными индексами в понятии "*KING/КОРОЛЬ*" являются: 1) **ранг** – *the King is never taken, all the other pieces can be* (короля взять нельзя, другие фигуры – можно), *to prevent it from being finally checkmated* (предотвратить его, в конечном счете, от мата), 2) **характер защиты** – *player must protect against the moves made by the other* (игрок должен защитить от ходов, сделанных другим игроком), 3) **характер передвижения** – *always moved one space in any direction* (всегда передвигается только на одно поле в любом направлении).

Этимология лексемы *King* берет свое начало в Чатуранге, которую многие считают наиболее ранней формой шахмат, король называется *rajah*/ раджа, что на санскрите означает "король". У персов было для короля особое название – *shah*/шах. Когда арабы заимствовали шахматы у персов, они оставили название неизменным. Позднее *Shatranj* (Шатранж), мусульманская форма шахмат, распространилась в Европе и короля стали называть на латинский лад – *rex*, а в других европейских языках для короля стали использовать местное название. Например, *roi* во французском, *König* в немецком и *rey* в испанском [23].

Лексема *king* образует широкий ряд производных, которые связаны с положением определенной фигуры на доске со стороны короля, например, *King's Bishop*/королевский слон, *King's Knight*/королевский конь, *King's Rook*/королевская ладья, *King's Pawn*/королевская пешка, а также определенным местом, например, *King's side*/ сторона доски, на которой расположен король в начале игры, или игровой ситуацией, например, *King's Gambit*/королевский гамбит. Данная лексема активно участвует в образовании таких

фразовых конструкций, которые выражают угрозу его положению, например, *chek to the King!*/ шах королю!, *to check, to give check to the King/ to put the King in check*/ объявлять шах королю, *to checkmate the King*/ сделать мат королю.

Определяющими когнитивными признаками субконцепта *KING* являются **характер защиты** – *NEED FOR PROTEKTION*/ НЕОБХОДИМОСТЬ В ЗАЩИТЕ и **характер передвижения** – *LIMITATION*/ОГРАНИЧЕННОСТЬ, которые формируют ассоциативный ряд признаков данной фигуры – *WEAKNESS*/СЛАБОСТЬ, *CONSTRAINT* /СКОВАННОСТЬ, *IMMOBILITY* /НЕПОДВИЖНОСТЬ

Лексема *queen*/ферзь, королева также в шахматной игре представлена одной семемой *the piece* и имеет следующую дефиницию: "*which has greatest freedom of movement, and hence is most effective for defending the king, next to which it is placed at the beginning of the game*" [23]. Основными конститутивными индексами в дефиниции понятия "*QUEEN*/ФЕРЗЬ, КОРОЛЕВА" являются: 1) **ранг** – *next to king is placed at the beginning of the game* (располагается рядом с королем в начале игры), 2) **характер защиты** – *is most effective for defending the king* (является наиболее эффективной для защиты короля), 3) **характер передвижения** – *has greatest freedom of movement* (имеет наибольшую свободу передвижения).

Этимологический анализ названия данной фигуры показывает, что в большинстве европейских языков ее называют *a lady*/дамой, однако ее место возле короля сделало для англоговорящих более естественным название *a queen*/королева. Это *a lady*/дама на французском (*dame*), немецком (*Dame*) и итальянском (*Donna*), тогда как в английском и ряде других языков это *a queen*/ королева. В русском языке сохранилось старое название – "*ferz*/ферзь". Названия фигуры изменились еще до того, как увеличилась ее сила. Когда сила фигуры изменилась от слабого *ferz*/ферзя до современной *Queen*/королевы [22].

Также как и лексема *king*, лексема *queen* аналогично образует группу словообразовательных номинаций, связанных с положением определенной фигуры на доске со стороны королевы, например, *Queen's Bishop*/ферзевый слон, *Queen's Knight*/ферзевый конь, *Queen's Pawn*/ферзевая пешка, а также с игровой ситуацией, например, *Queen's Gambit*/ферзевый гамбит. Известны такие словосочетания, как *Queen's Indian defence*/ новоиндийская защита, *Queening square*/поле превращения, а также *a queened pawn*/ прошедшая в ферзи пешка, *queening*/ превращение пешки в ферзя [18].

Таким образом, субконцепт *QUEEN*/ФЕРЗЬ, КОРОЛЕВА представляет собой шахматную фигуру, которая имеет наибольшую свободу передвижения, является наиболее эффективной для защиты короля и обладает следующими когнитивными дифференциальными признаками: **характер защиты** – *MAXIMUM EFFICIENCY IN DEFENSE AND OFFENCE*/МАКСИМАЛЬНАЯ ЭФФЕКТИВНОСТЬ В ЗАЩИТЕ И НАПАДЕНИИ, **характер передвижения** – *GREATER FREEDOM OF MOVEMENT*/БОЛЬШАЯ СТЕПЕНЬ СВОБОДЫ, *MANEUVERABILITY*/МАНЕВРЕННОСТЬ. Данный когнитивный признаковый состав субконцепта *QUEEN*/ФЕРЗЬ, КОРОЛЕВА является основой

для ассоциативных признаков данной фигуры – STRENGTH/СИЛА, MANEUVERABILITY/МАНЕВРЕННОСТЬ, POWER/ВЛАСТЬ.

Семантический и этимологический анализ способов вербализации концепта CHESS/ШАХМАТЫ, а также его субконцептов CHESSBOARD/ШАХМАТНАЯ ДОСКА, KING/КОРОЛЬ и QUEEN/ФЕРЗЬ, КОРОЛЕВА позволил определить их понятийные, образные и ценностные конститuenty, а также выделить их дифференциальные когнитивные и ассоциативные признаки и сделать следующие **выводы**. Концепт CHESS/ШАХМАТЫ относится к разряду архетипических концептов, основой которого является архетипная оппозиция "свой/чужой", культурологически трансформированная в игровую деятельность. Семантической основой такой оппозиции является *антагонизм* двух противоборствующих сторон, который представлен двумя видами: *военным* и *интеллектуальным противостоянием*. В понятийном аспекте концепт CHESS/ ШАХМАТЫ в английском языке представлен следующими конститuentами: (1) SKILL/ НАВЫК, МАСТЕРСТВО, (2) "INTELLECT"/УМ, ИНТЕЛЛЕКТ, (3) "ENGAGEMENT, CONFRONTATION"/ПРОТИВОБОРСТВО, ПРОТИВОСТОЯНИЕ, (4) "HIERARCHY, RANKING"/ИЕРАРХИЯ. В образном аспекте игра в шахматы выступает как метафора военного и интеллектуального видов противоборства. Ценностные характеристики концепта CHESS /ШАХМАТЫ связаны умением человека принимать участие в игре мастерства, победа в которой определяется умственными и творческими навыками, а не случаем, как в азартных играх. В концепт CHESS / ШАХМАТЫ входят такие субконцепты как CHESSBOARD, выражающий пространственный компонент игры, связанный с формой и цветом игровой доски, а также KING/КОРОЛЬ и QUEEN/ФЕРЗЬ, КОРОЛЕВА, которые выражают оппозитивные признаки WEAKNESS/СЛАБОСТЬ и STRENGTH/СИЛА, соответственно.

К **перспективам** дальнейшего исследования относим выявление способов вербализации концепта CHESS /ШАХМАТЫ в публицистическом и художественном видах дискурсов, а также дальнейшее определение набора когнитивных и ассоциативных признаков его субконцептов (атрибутов игры, фигур, игровых ситуаций), используемых для метафоризации образов героев, реальных лиц, их действий и ситуаций в прозе разных жанров и публицистике.

ЛИТЕРАТУРА

1. Бабаева Е.В. Лингвокультурологические характеристики русской и немецкой аксиологических картин мира: автореф. дис...д.филол.н. – М., – 2001. – 40 с.
2. Вежбицкая А. Язык. Культура. Познание. Перевод с англ. – М.: Русские словари, 1996. – 416 с.
3. Воркачев С.Г. Лингвокультурология, языковая личность, концепт: становление антропоцентрической парадигмы в языкознании // Филологические науки. – 2001. – №1. – С. 64-72.
4. Демьянков В.З. "Концепт" в философии языка и когнитивной лингвистике // Концептуальный анализ языка: современные направления исследования: Сб. научн. тр. – М., Калуга: Эйдос, 2007. – С.26-33.
5. Завгородний С.Г. Философско-культурные и лингвоконцептуальные особенности игры в шахматы в англоязычной картине мира / С.Г. Завгородний // Записки з романо-германсь-

кої філології: Збірник наукових праць факульт. ром.-герм. філол. ОНУ. – Одеса, 2011. – Вип. 26. – С. 66-75.

6. Карасик В. И. Языковая кристаллизация смысла. – М.: Гнозис, 2010. – 351 с.
7. Карасик В. И. Языковые ключи. – М.: Гнозис, 2009. – 406 с.
8. Карасик В. И., Слышкин Г. Г. Базовые характеристики лингвокультурных концептов // Антология концептов. – Т.1. – Волгоград : Парадигма, 2005. – С.13-15.
9. Красных В. В. Этнопсихоллингвистика и культурология. – Москва : Гнозис, 2002. – 284 с.
10. Крячко В.Б. Концептосфера "война" а английской и русской лингвокультурах: автореф. дис...к.филол.н.- Волгоград, 2007. – 24 с.
11. Кубрякова Е. С. Концепт // Краткий словарь когнитивных терминов. – М.: Филол. ф-т МГУ им. М. В. Ломоносова, 1997. – С.90-93.
12. Рош Э. Когнитивные представления семантических категорий [Electronic resource]. – Mode of access: <http://www.psychology-online.net/articles/doc-331.html>
13. Слышкин Г.Г. От текста к символу: лингвокультурные концепты прецедентных текстов в сознании и дискурсе / Г.Г. Слышкин . – М.: Academia, 2000. – 128 с.
14. Степанов Ю.С. Константы. Словарь русской культуры. Опыт исследования. – М.: Школа "Языки русской культуры", 1997. – 824 с.
15. Стернин И. А. Методика исследования структуры концепта // Методологические проблемы когнитивной лингвистики. – Воронеж: Изд-во Воронеж. Ун-та, 2001а. – С.58-65.
16. Юдасин Л.Г. Тысячелетний миф шахмат. Историко-философское исследование. – Москва: Северный паломник, 2004 год – 608 с.
17. "chess." Encyclopedia Britannica. Encyclopaedia Britannica Ultimate Reference Suite. Chicago: Encyclopedia Britannica, 2010
18. English-Russian Chess Glossary Compiled by Leonid M. Gurevich – [Electronic resource]. – Mode of access.:http://www.chesslibrary.ru/books/kaleidoscope/Chess_Dictionary.pdf
19. 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.
20. Liberman A. A Bibliography of English Etymology: Sources and Word List. – University of Minnesota Press, 2009. -974 p.
21. Skeat W. W. Etymological dictionary of the English language. -Oxford, 1963. – 824 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. 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.