

6. Herring S.C. Slouching toward the ordinary: current trends in computer-mediated communication // *New Media and Society*. 2004. 6 (перевод автора).

7. Kutsogiannis D. Critical technoliteracy and “weak’ languages’ // I. Snyder and C. Beavis (ed.). *Doing Literacy online’ Teaching, Learning, and Playing in an Electronic World*. Cresskill, NJ, Hampton Press, 2004 (перевод автора).

8. Maybin J., Swann J. *The Open University. The art of English: everyday creativity*. Palgrave Macmillan in association with Open University, UK, 2006 (перевод автора).

Modern English language changes in the example of online diaries

There are analyzed the last tendencies in modern English language development and formation used in the Internet as a whole and online diaries in particular. The research is based on real users from different social, age and gender groups which allows to make comparative analysis and find out dominant ways of actual processes in the modern English language used for virtual communication.

Key words: Internet, virtual sphere, online communication.

Е.В. ГОРИСЛАВЕЦ
(Тольятти)

КОНЦЕПТЫ НАСТОЛЬНЫХ ИГР В АНГЛИЙСКОЙ ЛИНГВОКУЛЬТУРЕ

Рассмотрены концепты настольных игр (в частности, шахматной игры) в английской лингвокультуре, также выявляются экстразоны данных концептов в употреблении их в качестве метафор в текстах английских газет “The Times”, “Times Online”, “The Sunday Times”, исследуется частотность лексических обозначений показанных концептов.

Ключевые слова: концепт, экстразона, настольные игры, метафорическое значение.

Тенденция к взаимопроникновению различных отраслей научного знания – одна из определяющих характеристик науки XX в. В настоящее время наблюдает-

ся стремительное развитие лингвокультурологии – области научного знания о взаимосвязи и взаимовлиянии языка и культуры, одной из основных задач которой является лингвокультурологический анализ по принципу «от единицы языка к единице культуры» и от «единицы культуры к единицам языка» [5].

В филологии культурологическая тенденция изначально (так же, как и в других науках) была связана с ориентацией на изучение прошлого того или иного этноса, что нашло выражение в этнолингвистическом направлении [8]. Постепенно в схему изучения многих лингвокультурологических дисциплин (лингвострановедение, межкультурная коммуникация) помимо двух основных компонентов – «языка» и «культуры» – стал входить еще один значительный компонент «сознание». Так произошло становление лингвокультурной концептологии [2; 7]. Безусловно, данная отрасль науки обладает своей особой терминологией, основным понятием которой является концепт.

Существуют различные подходы к концепту, основными из которых являются когнитивный [4] и лингвокультурологический [2; 6; 7]. Различия между ними связаны в основном с принципом отбора единиц исследования и методикой их описания [2; 3]. Концепт является одним из наиболее разнообразно трактуемых терминов современной лингвистики. Существует множество определений концепта. В своей работе мы будем придерживаться определения, сформулированного Г.Г. Слышкиным: «Лингвокультурный концепт – комплексная ментальная единица, формирующаяся в результате редукции фрагмента познаваемого мира до пределов человеческой памяти, включения данного фрагмента в контекст культуры и его воплощения в вербальных единицах, необходимых для удовлетворения коммуникативных потребностей членов социума» [6].

Механизмом развития концептов является ассоциирование. По мнению Г.Г. Слышкина, концепт – это системное образование, обладающее входом и выходом. Вход системы – точки приложения воздействий среды (взаимодействующих систем), выход системы – точки, из которых исходят реакции системы, передава-

емые среде (взаимодействующим системам). Средой, в которой существует концепт, является национальная концептосфера, взаимодействующими системами – другие концепты. Взаимовлияние системы и среды (системы и окружающих систем) осуществляется путем ассоциативного обмена языковыми единицами, в которых опредмечиваются концепты. Важность этого обмена обусловлена феноменом вторичных (переносных) и фразеологических значений. Совокупность входов в концепт рассматривается как его интразона, а совокупность выходов – как экстразона [6].

Концепт служит исследованию культуры, является отражением культуры того или иного социума. В нашем исследовании мы обращаемся к понятию игр, т.к. они, бесспорно, являются неотъемлемой частью жизни и культуры любого общества, начиная с древнейших времен. Игра обычно – это противостояние одного игрока другому либо группы игроков другой группе, построенное на передвижении фигур, бросках кубиков, выкладывании различных фишек или карт и, в некоторых случаях, на рисовании определенных штрихов или элементов на бумаге. Игры, имеющие многовековую историю и дошедшие до наших дней, сейчас принято называть «классическими» [1]. Те из них, в которых использовались доска, стол, песок, земля или другая поверхность, на которых размещалось необходимое для игры число предметов, сейчас принято называть настольными играми. К таким играм относятся шахматы, шашки, домино и карты.

В нашем исследовании мы рассматриваем экстразоны концептов настольных игр для определения сфер их метафорического употребления, а в данной статье рассмотрим некоторые концепты шахматной игры в английском языке. Мы распределили все примеры с использованием терминов шахматной игры по группам согласно сфере их метафорического употребления.

1. Термины шахматной игры, употребляющиеся в качестве метафоры в сфере политики. *Knight* – у данной лексики выявлена только одна экстразона – это словосочетание *knight's move* → clincher, a roundabout way (... *tellingly phrased his apocalypticism in semi-archaisms that move from ordinary American speech to a portentous use of... of apocalyptic struggle, but in each case, makes*

a knight's move in another direction. The scandalous, worldly, beautiful... (M. Warner. *The Times*. 2005. 19 August.), частотность употребления данной лексики – 10 раз); *checkmate* → threatening position, threatening, ultimatum; to arrest, thwart, or counter completely [15] (*Vladimir Putin's mastery checkmates the West. ... And Moscow has just declare checkmate. One has to be ready to ignore provocations, lose a few pawns and turn the hubris of others into...* (M. Binyon. *The Times*. 2008. 14 August), частотность – 5 раз).

2. Термины шахматной игры в метафорическом употреблении в сфере культурно-исторической жизни общества: *pawn* → a person, group, etc., manipulated by another (*The Other Boleyn Girl by Philippa Gregory. ...Dazzled by the golden prince, Mary's joy is cut short when she discovers she is a pawn in the dynastic plots of her family* (Times Online. 2004. 24 September), количество примеров – 2); *knight knight's move* → clincher, a roundabout way (... *and Celine to "recodify" their Russian inheritance. The critic Victor Shklovsky said their culture consisted in a knight's move between the Russian and French squares. Surely they also felt guilty. For Livak, the sons were caught in a triangle...* (L. Chamberlain. *The Times*. 2003. 14 November), частотность употребления данной единицы – 1 раз).

3. Термины шахматной игры, употребляющиеся в качестве метафоры в сфере военного дела, стратегии: *endgame* → the outcome, the ending of anything; the final stage of some action or process [15] (*Bloodied Gaza set for the endgame* (M. Colvin. *The Sunday Times*. 2009. 11 January), частотность – 8 раз).

4. Термины шахматной игры, употребляющиеся в качестве метафоры в сфере спорта: *checkmate* → threatening position, threatening, ultimatum; to arrest, thwart, or counter completely [15] (... *country will demand more – but, provided England win at home, a goalless draw in Russia would as good as place Guus Hiddink in checkmate. Competence, not heroics, then, is all that will be needed against Estonia at Wembley by contrast, Terry ...* (M. Samuel. *The Times*. 2007. 06 October), частотность – 5 раз); *grand master* → a leading exponent, a great master of any of various arts; a professional, an expert (*Janco stops Hughes from outwitting the grandmaster again. ... season and only their second in European competition. It would also have been the second time that Hughes had outsmarted the grandmaster of*

Italian football, as Blackburn's display evoked memories of four years ago, when Wales, under his (The Times. 2006. 15 september), частотность – 5 раз).

5. Термины шахматной игры, употребляющиеся в метафорическом значении в сфере экономики: *gambit* → unexpected, dexterous course (action); unpredictable, risky tactics of action; a calculated move [15] (*Toyota looks to Korea for its steel supply. ...perhaps the greatest Japanese industrial taboo and buy Korean steel for use in its domestic factories. Brokers described the gambit, which plays heavily on the current strength of the yen versus the Korean won, as a scene-shifting...* (L. Lewis. *Times Online*. 2009. 12 January), частотность – 3 раза); *opposition* → an opposing side/party; something that is opposed; hostile or contrary action or condition (Там же) (*Thank God for Mandelson the manipulator. ...Returning to the credit package, the extent of Treasury opposition that had to be overcome to get this modest proposal agreed ... ultimate cost taxpayers grows. From this point of view, the opposition parties and the business community were right to damn Lord (The Times. 2009. 15 January)*, частотность – 1 раз).

6. Термины шахматной игры, употребляющиеся в метафорическом значении в сфере обыденной жизни: *endgame* → the outcome, the ending of anything; the final stage of some action or process (Там же) (*...I fear that Whedon and Co. Trying to segue into their endgame in just two episodes could leave the wrap-up feeling a little bumpy*), количество примеров – 2).

Итак, лингвокультурный концепт – это явление системного характера, обладающее внутренней структурой, выраженной совокупностью входящих в него элементов, которые могут быть как простейшими свойствами, так и другими концептами. Концепт может реализовываться в разнообразных текстах. Однако в речи актуализируются не все компоненты значения, а лишь те, которые необходимы для реализации коммуникативной задачи говорящего. Анализ материалов свидетельствует о том, что в английской лингвокультуре концепты шахматной игры реализуются достаточно активно в различных областях общественной жизни, что подтверждает высокая частотность лексических обозначений исследуемого концепта в газетах “The Times”,

“Times Online”, “The Sunday Times”. Популярность исследуемых нами концептов выражается скорее не на уровне фразеологии, а в большом разнообразии ассоциаций, связанных с данным концептом, на уровне текстовой реализации – в частой апелляции к концепту «настольные игры» в текстах СМИ.

Литература

1. Вайкс А. Энциклопедия азартных игр / пер. с англ. М. : Товарищество «Ефрат», 1994.
2. Карасик В.И. Языковой круг: личность, концепты, дискурс. Волгоград : Перемена, 2002.
3. Кубрякова Е.С. Языки и культура. Факты и ценности: к 70-летию Ю.С. Степанова / отв. ред. Е.С. Кубрякова, Т.Е. Янко. М. : Яз. славянской культуры, 2001.
4. Попова З.Д., Стернин И.А. Очерки по когнитивной лингвистике. Воронеж : Истоки, 2001.
5. Слышкин Г.Г. Лингвокультурные концепты прецедентных текстов в сознании и дискурсе. М. : Academia, 2000.
6. Слышкин Г.Г. Лингвокультурные концепты и метаконцепты : дис. ... д-ра филол. наук. Волгоград, 2004.
7. Степанов Ю.С. Константы. Словарь русской культуры. Опыт исследования. М. : Яз. рус. культуры, 1997.
8. Толстой Н.И. Этнолингвистика в кругу гуманитарных дисциплин // Русская словесность. От теории словесности к структуре текста: антология. М., 1997.
9. A Supplement to the Oxford English Dictionary. Oxford, 1972 – 1976. Vol. 1 – 2.
10. The Concise Oxford Dictionary. Tenth edition / ed. by J. Pearsall. Oxford university press, 1999.
11. Henderson B.L. A Dictionary of English idioms. London, 1954 – 1964.
12. URL : www.gamblinguide.com.
13. URL : www.pagat.com.
14. URL : www.wikipedia.ru.

Board game concepts in English linguistic culture

There are regarded the board game concepts (chess in particular) in English linguistic culture. There are revealed the extra fields of the given concepts, their usage as metaphors in the English newspapers “The Times”, “Times online”, “The Sunday Times”, investigated the frequency of lexical meanings of the mentioned concepts.

Key words: *concept, extra field, board games, figurative meaning.*