

## СЕМАНТИЧЕСКАЯ ДИНАМИКА В ТЕРМИНОСИСТЕМЕ КАРТОЧНЫХ ИГР (НА МАТЕРИАЛЕ ИТАЛЬЯНСКОГО ЯЗЫКА)

**М. В. Савко<sup>1)</sup>, В. С. Жмотова<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> *Белорусский государственный университет,  
ул. К. Маркса, 31, 220030, г. Минск, Республика Беларусь, marina.savko@gmail.com*

<sup>2)</sup> *Белорусский государственный университет,  
ул. К. Маркса, 31, 220030, г. Минск, Республика Беларусь, gozazmot@gmail.com*

Статья посвящена анализу процессов и механизмов семантических изменений в терминосистеме карточных игр итальянского языка. В задачи исследования входит выявление и описание основных значений терминов и выражений, связанных с карточными играми; анализ семантической связи между исходными и производными значениями игровых терминов; исследование роли метафоры и метонимии в формировании новых значений, в том числе и идиоматических выражений, связанных с карточными играми.

**Ключевые слова:** термин; карточная игра; семантическая деривация; метафора; метонимия; идиоматическое выражение; итальянский язык.

## SEMANTIC DYNAMICS IN THE ITALIAN CARD GAMES TERMINOLOGICAL SYSTEM

**M. Sauko<sup>1)</sup>, V. Zhmotava<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> *Belarusian State University,  
K. Marx str., 31, 220030, Minsk, Republic of Belarus, marina.savko@gmail.com*

<sup>2)</sup> *Belarusian State University,  
K. Marx str., 31, 220030, Minsk, Republic of Belarus, gozazmot@gmail.com*

The article analyses the processes and mechanisms of semantic shifts in the terminological system of card games in the Italian language. The tasks of the study include identification and description of the main meanings of terms and expressions related to card games; analysis of the semantic relationship between the original and derived meanings of game terms; study of the role of metaphor and metonymy in the formation of new meanings, including idiomatic expressions related to card games.

**Key words:** term; card game; semantic derivation; metaphor; metonymy; idiomatic expression; Italian language.

В настоящее время лингвистика все больше фокусируется не на формальной, а на содержательной стороне языкового знака, собственно значении. Изучение лексической семантики проводится как с точки зрения синхронии, так и диахронии. Во втором случае анализ касается прежде всего изменений в значении слова во времени и пространстве, т. е. динамики семантики слова, включающей семантические сдвиги, расширение и сужение значений, а также развитие новых значений. Основными аспектами изучения являются установление причин и факторов, влияющих на изменение семантики, и определение механизмов этих изменений. Объяснительные модели в лексической семантике обеспечиваются динамическим подходом, при котором «значения слова связываются друг с другом за счет того, что одни значения рассматриваются как производные от других» [1, с. 13].

Семантическая деривация (СД) традиционно определяется как «образование производных значений от исходных без изменения формы знака» [2, с. 375]. Процесс СД включает создание новых лексем или новых значений от одного исходного слова преимущественно с использованием метафорических и метонимических моделей: «В сущности, основная часть моделей семантической деривации относится к одному из двух крупных классов – метонимические сдвиги и метафорические переносы» [1, с. 157].

Большинство лингвистов считают, что результатом семантической деривации в лексике является не формирование совершенно нового слова, а появление нового значения или лексико-семантического варианта (ЛСВ) существующего базового слова. Д. Н. Шмелев акцентирует внимание на обязательности отношений производности, так называемых парадигматических отношений, между значениями многозначного слова, которые возникают в результате семантической деривации [3, с. 191].

Семантическая деривация выступает как один из ключевых источников обогащения словарного состава языка и развития многозначности слов (полисемии), что позволяет языку непрерывно адаптироваться к меняющимся культурным, социальным и технологическим реалиям и является неотъемлемым условием эффективной коммуникации. Описываемый процесс демонстрирует динамический, адаптивный и творческий характер человеческого языка.

Выступающая объектом настоящего исследования терминосистема карточных игр в итальянском языке представляет собой (как и в русском [4]) довольно многослойную лексическую область, демонстрирующую живые процессы семантической динамики. На протяжении веков, от момента появления игральные карты в Италии в XIV веке и до наших дней, терминология эволюционировала, отражая не только изменения в правилах и способах игры, но и культурные и социальные реалии. Ключевыми

механизмами этой эволюции стали метафора, метонимия, специализация и генерализация значения, а также заимствования и диалектные вариации.

В основе многих терминов карточных игр лежат слова с конкретным, часто предметным значением, которое со временем определенным образом переосмыслилось в контексте игры. В качестве примера можно привести название одной из популярных итальянских карточных игр *brìscola*. В лексикографических источниках и научной литературе [5, 6] отмечены два варианта интерпретации развития значения данной лексемы, однако оба этимологически восходят к идее *удара*. В первом случае *brìscola* этимологически связывается с германским *\*brekan* ‘ломать, разбивать’ (отсюда также, вероятно, французское *bricole* ‘средневековая военная машина для метания камней’, а также ‘вид игры с мячами’). Во втором случае данная лексема связывается с французским *brisque* ‘козырь’, которое, в свою очередь, согласно этимологии, предложенной Di Giovine, происходит от нижненемецкого *Brittske* и означает ‘удар, наносимый по игровому столу при размещении на нем выигрышной карты’ [6]. Таким образом, физическое действие ‘удара’ было метафорически перенесено на игровое действие ‘побить карту’. Интересно, что в современном итальянском языке слово *brìscola* приобрело и переносное значение ‘сильный удар’, ‘неожиданная неприятность’, ‘большая потеря’, ‘огромная сумма к оплате’ и т. д. (см. значения согласно *Vocabolario Treccani* ‘*colpo duro, sconfitta, grossa perdita, somma enorme da pagare*’ [7]).

Цель анализа в рамках данной работы состоит в том, чтобы выявить и описать модели семантической деривации в терминосистеме карточных игр итальянского языка. Особое внимание уделено роли метафоры и метонимии в формировании новых значений и установлении связи между игровым и внеигровым контекстами. Актуальность исследования заключается в расширении представлений о функционировании терминосистем и особенностях их взаимодействия с общеупотребительной лексикой. Исследователи неоднократно высказывали «идею о том, что модели семантической деривации в разных языках едины» [1, с.153], таким образом, анализ деривационных моделей в различных терминосистемах имеет теоретическую значимость для описания универсальных процессов семантической динамики.

Методология исследования включает метод сплошной выборки, контекстуальный анализ, компонентный анализ, этимологический анализ. В работе используется синхронно-диахронический подход, предполагающий структурно-семантическое описание и сравнительно-сопоставитель-

ный анализ языкового материала, что позволяет группировать лексические единицы, выявлять их общие и уникальные структурно-семантические признаки, а также проследивать эволюцию их значения.

Выбор материала (термины) требует некоторых методологических уточнений. В частности, при изучении лексики карточной игры особое внимание уделяется, как правило, именам существительным, поскольку «становление и развитие любой терминосистемы осуществляется прежде всего за счёт субстантивов» [4, с. 5]. В данной работе также рассматриваются существительные, как лексемы, имеющие наибольшую частотность в игровом дискурсе.

Кроме того, необходимо отметить, что традиционно в понятие *лексики карточной игры* включается несколько тематически объединенных лексических групп. В связи с этим возникает необходимость определения собственно *терминов карточной игры*. Под *термином* понимается слово или словосочетание, обозначающее понятие специальной области или деятельности. Одной из важных особенностей терминологической лексики является ее системность. К подобного рода лексике относятся, например, официальные названия мастей, карт по их достоинству, названия игр, игровых ситуаций, действий игроков и т. п. Как справедливо отмечает И. Н. Катаева [там же, с. 12], в кругу игроков в карты терминологическая лексика карточной игры считается обязательной для успешной коммуникации, также она будет являться универсальной в пределах своей терминосистемы. От терминологической лексики необходимо отличать жаргон карточной игры, который составляют «специфические единичные наименования, являющиеся вторично номинативными единицами, принадлежащие к стилистически сниженной ситуации общения, разговорные, просторечные, экспрессивные, оценочные наименования любого факта данной сферы» [там же, с. 5]. Все подобные единицы из выборки исключались.

Выявление моделей семантической деривации требует многоступенчатого качественного анализа каждой исследуемой лексической единицы. Продемонстрируем это на примере трех самых частотных лексем в исследованной выборке (все определения приводятся преимущественно по словарю Treccani [7]). Отметим, что всего методом сплошной выборки было отобрано 47 лексем на материале инструкций к карточным играм. Рассматриваемые ниже лексемы выбраны для анализа на основании, во-первых, их высокой частотности как в инструкциях к карточным играм, так и в лингвистическом корпусе итальянского языка [8], во-вторых, на основании их продуктивности в формировании устойчивых выражений, анализ

которых демонстрирует, как использование карточных терминов в идиомах приводит к семантическим сдвигам и/или расширению значения терминов.

ЛЕ *carta* ‘карта’ [лат. *charta* ‘лист папируса’ (от гр. *χάρτης*)] определяется как ‘промышленный продукт, изготовленный из волокнистых веществ в виде тонких листов, для письма, печати, обертывания’ [7]. В свою очередь игральная карта называется *carta da gioco* (nell’uso corrente, assol. *carte*). Слово *carta* в сочетании *carta da gioco* передает непосредственно значение материала (бумаги), из которого традиционно изготавливались карты. Игральные карты с момента их распространения в Европе в XIV в. изготавливались в основном из бумаги. Другие материалы, такие как кожа или дерево, использовались в редких случаях или для специальных версий игровых карт. Использование термина *carta* для обозначения игровых карт аналогично использованию термина *tavolo da gioco* (‘стол для карточных игр’) для обозначения стола, за которым ведется игра (здесь подчеркивается непосредственная связь с используемым в игре материальным объектом [7]). Таким образом, слово *carta*, производное от латинского *charta*, означавшего ‘лист папируса’, имело исходное значение ‘материал для письма’. Источником семантической деривации в контексте терминологии игровых карт является материал, из которого сделаны игральные карты. Этимологический анализ позволяет установить следующую модель развития значения ЛЕ *carta*: *carta* ‘материал для письма’ > метонимия *carta* ‘отдельный кусок или лист бумаги’ > сужение значения *carta* ‘элемент колоды игровых карт’ (т.е. буквально ‘лист бумаги для игры’).

С момента распространения карточные игры становятся важной частью досуга, элементы лексики карточной игры проникают в обиходный язык разных пластов населения. Расширение сферы употребления единиц входящих в терминосистему карточной игры представляется одним из показателей динамики данной системы. Так, лексема *carta* в её терминологическом значении в составе устойчивых выражений используется вне игровых контекстов: *avere buone carte* (или *una grossa carta*) *in mano* ‘иметь козырь в руках, иметь все шансы на успех’, *cambiare le carte in tavola* ‘жульничать’, *fare carte false* ‘прибегать к любым средствам для достижения цели’, *giocare a carte scoperte* ‘играть в открытую, раскрыть свои карты’, *giocare tutte le proprie carte* ‘пустить в ход все средства’, *tenere la carta bassa* ‘затаиться’ и др.

Рассмотрим эволюцию значения лексемы *jolly* ‘джокер’ [от англ. *jolly* ‘веселый, молодежный’ через старофранцузское *jolif* ‘радостный’, позже ‘приветливый, добрый’, имеющее, вероятно, древнескандинавское проис-

хождение от *jól* в значении ‘зимний праздник’] [7]. Джокер – карта, которая добавляется в некоторые колоды из 52 карт и которой игрок может придать в различных играх значение, наиболее полезное для него (ср. с итал. словом *matta* ‘козырь’). Данные этимологических описаний свидетельствуют о том, что ЛЕ *jolly* является заимствованием из английского, однако восходит скорее всего к древнескандинавскому *jól*, обозначающему зимний праздник (Йоль), посредником заимствования выступает старофранцузский язык, где значение древнескандинавского слова трансформировалось в ‘радостный, праздничный’.

Данное заимствование в итальянском языке получило следующее развитие значения: *jolly* (‘джокер, козырная карта’) > метафора *jolly* ‘человек или вещь, которые могут выполнять несколько функций’. Логика трансформации значения при заимствовании, вероятно, обусловлена тем, что карта, которая может изменить ситуацию в игре к лучшему, воспринимается как некоторое радостное событие, успех (ср. также англ. *joker* ‘шутник’ и изображение шута на данной карте). В устойчивых выражениях реализуется семантика ‘универсальный/успешный’: *fare da jolly* ‘быть мастером на все руки, быть многостаночником’, ‘быть универсальным игроком (например, в футболе, баскетболе и т. д.)’, ‘предмет одежды, который можно сочетать с другими предметами’; а также *trovare il jolly/pescare il jolly* ‘испытать удачу’, *giocarsi il jolly* ‘рискнуть’. Переносные значения показывают, что конкретный объект (название карты) начинает обозначать более абстрактные понятия (универсальность, удачу, риск).

ЛЕ *asso* ‘туз’ [лат. *as assis* ‘единица; асс (монета)’] имеет несколько значений: 1) в игральных картах называет карту, соответствующую единице: трэф, черви (*asso di bastoni, di denari, asso di cuori* и т.д.); 2) туз – самая ценная карта; отсюда переносное значение *essere asso*, что в русском равноценно *быть асом*, когда речь идет о человеке, обладающем исключительными качествами, единственном в своем роде, уникальном (т.е. превосходить других, быть самым важным или авторитетным человеком в группе) [7]. Этимология слова варьируется по данным словарей: 1) происхождение возможно от латинского слова *assum*, означавшего медную монету с изображением римской денежной единицы; 2) от латинского *assus*, что означало ‘сухой’, ‘высохший’ или в переносном смысле – ‘один, одинокий’ [5]. В последнем случае можно увидеть переход от ‘сепарированный от других’ к значению уникальности в карточной игре, т. е. карта, которая является особой единицей в колоде. Все отмеченные значения лексемы реализуются в устойчивых выражениях: *avere l'asso nella manica* ‘прятать/держат туз в рукаве’, *essere asso* ‘быть асом/специалистом’,

*'lasciare / piantare in asso / restare / rimanere in asso* 'бросить кого-то, внезапно покинуть его (одного) в трудной ситуации'.

Таким образом, получаем следующую модель развития значения ЛЕ: *asso* 'самая ценная карта' > метафора *asso* 'выдающаяся личность'. При анализе фразем отмечается проблема неоднозначности происхождения выражения «*lasciare/ piantare in asso/ restare/ rimanere in asso*». Согласно «Этимологическому словарю итальянского языка» [5], происхождение данной фраземы вызывает много споров. Наиболее распространенная традиция объяснения связана с игрой в кости, в которой туз обладает значимостью равной единице и ведет к проигрышу.

Исходя из проведенного анализа, можно выделить некоторые общие закономерности деривации карточной терминологии: модель переноса в целом разворачивается от конкретного материального объекта к более абстрактным понятиям; значение лексемы зависит от её игровой функции и может иметь положительные или отрицательные коннотации; игровые термины являются компонентом целого ряда идиоматических выражений. При рассмотрении семантики лексем становится очевидно, что какие-то лексемы расширили свое терминологическое значение и развили новые общеупотребительные значения (*carta, asso, jolly*), другие же не выходят за рамки игровой терминосистемы (например, *fante* от значения 'пехотинец' к терминологическому значению 'валет'). Тем не менее те термины, которые не расширили свое игровое значение, могут использоваться в ряде устойчивых выражений, которые не связаны с игровым контекстом (*il fante di picche* досл. *валет пик* передает значение 'нелепый хвостун'). Таким образом, можно разделить проанализированные лексемы на две группы, согласно их семантической динамике.

1. Исходное общеупотребительное значение (конкретное) > терминологическое значение (карточная игра) > метонимический сдвиг/метафорический перенос (общеупотребительное значение (конкретное или абстрактное)).

2. Исходное общеупотребительное (иногда терминологическое, но принадлежащее иным тематическим группам, например, военный термин) значение (конкретное) > терминологическое значение (карточная игра).

Подобный анализ помогает расширить представление не только о развитии терминосистем, позволяя, в частности, выявлять механизмы обогащения терминологии карточных игр и понимать, каким образом новые значения формируются на основе существующих, но и об особенностях взаимодействия терминосистем и общеупотребительной лексики. Следует подчеркнуть необходимость более детального рассмотрения процессов семантической деривации терминосистем, поскольку проведенное иссле-

дование показывает, что изменение значения слова – сложный когнитивный процесс, в котором переплетаются различные типы смысловых переносов.

### Библиографические ссылки

1. *Падучева Е. В.* Динамические модели в семантике лексики. М. : Языки славянской культуры, 2004.
2. *Никитин М. В.* Курс лингвистической семантики: уч. пособие для студентов, аспирантов и преподавателей лингвистических дисциплин в школах, лицеях, колледжах и вузах. СПб. : Научный центр проблем диалога, 1996.
3. *Шмелев Д. Н.* Современный русский язык: Лексика. М., 1977.
4. *Катаева И. Н.* Лексика карточной игры в русском языке конца XVIII - начала XX вв.: автореф. дис. ... канд. филол. наук: 10.02.01 / Вологда : 2008.
5. *Bonomi F.* Vocabolario Etimologico della Lingua Italiana [Risorsa elettronica]. URL: <https://www.etimo.it/?pag=hom> (ultima consultazione: 10.04.2025).
6. *Di Giovine P.* Un germanismo nella lingua francese: brisque ‘briscola, atout’ // Archivio glottologico italiano. 1985. LXX. P. 69–87.
7. Treccani. Vocabolario Treccani: [Risorsa elettronica]. URL: <https://www.treccani.it/vocabolario/> (ultima consultazione: 05.04.2025).
8. Un CORpus di Italiano Scritto [Risorsa elettronica]. URL: <https://corpora.ficlit.unibo.it/> (ultima consultazione: 05.04.2025).