

СЕМАНТИЧЕСКАЯ ДЕРИВАЦИЯ В ТЕРМИНОСИСТЕМЕ КАРТОЧНЫХ ИГР (НА МАТЕРИАЛЕ ИТАЛЬЯНСКОГО ЯЗЫКА)

Семантическая деривация (СД) – это исторически обусловленный процесс изменения и развития значения слова, происходящий под воздействием различных лингвистических и экстралингвистических факторов, в результате чего возникают новые лексические единицы. Семантическая деривация, являясь способом словообразования, актуализирует проблему производности, что В. И. Заботкина определяет как развитие новых значений у уже существующих слов. В данном процессе имеющиеся в словарном составе языка лексические единицы либо полностью меняют свое значение, при немедленной утрате ранее существующих; либо семантическая структура слова, сохраняя все традиционные лексико-семантические варианты, обнаруживает еще один, принципиально новый: «Анализ образования новых прагмем *N pers* из ЛСГ *N obj* показал, что эти ЛСВ возникают, в основном, путем метафорического переноса, главным образом, от основного ЛСВ слова, являющегося, как правило, идентифицирующим» [1]. Данные, анализируемые В. И. Заботкиной, показывают, что новые значения формируются с помощью метафоры и метонимии, когда общая схема может входить в ядро значения на основе общности визуальных или ассоциативных признаков. Существует также и метафтонимия, которая основана на смежности метафоры и метонимии. Метафтонимия представляет собой когнитивный механизм, при котором метафора и метонимия взаимодействуют и накладываются друг на друга при формировании новых значений. Это не просто последовательное применение одного тропа за другим, а скорее сплав, гибридное когнитивное явление [2]. Метафтонимические образования также являются менее частотными, по сравнению с метафорическими. В нашей работе рассмотрим проблему определения метафтонимии в контексте семантической деривации, которая заключается в размытости границ между когнитивными процессами и трудностях в их разграничении при анализе конкретных примеров. Определение того, является ли перенос значения метафорическим или метонимическим (или их комбинацией), часто зависит от интерпретации анализирующего. Разные исследователи могут по-разному понимать концептуальные связи между исходным и производным значениями слова или выражения.

По мнению некоторых лингвистов, семантическая деривация – это частный случай полисемии, т. е. развитие смысла в диахроническом аспекте. В современной лингвистике механизмы семантической деривации – это широко понимаемые метафора, метонимия, семантическое «выветривание» [3].

Объект анализа в настоящем исследовании составляет терминосистема карточных игр в итальянском языке, а предмет – семантические процессы и механизмы деривации в данной терминосистеме. Задавшись целью выявить и описать основные модели семантической деривации в терминосистеме карточных игр итальянского языка, особое внимание мы уделяем роли метафоры, метонимии и метафтонимии в формировании новых значений и установлении связи между игровым и внеигровым контекстами.

При анализе моделей семантической деривации мы опирались на положения, разработанные Е. А. Земской в ее трудах по словообразованию, из которых можно выявить общие черты семантической деривации:

1. Диахронический характер, т. е. семантическая деривация – это процесс, протекающий во времени, в ходе исторического развития языка. Она не является синхронным процессом, то есть не связана с образованием новых слов в текущий момент.

2. Утрата производности, что означает: слова, образованные таким способом, часто со временем теряют связь со словами, которые их породили. С точки зрения современного состояния языка (синхронии), эти слова воспринимаются как непроизводные, их этимологическая связь становится размытой.

3. Отличие от регулярных семантических переносов; Е. А. Земская разграничивает семантическую деривацию и регулярные семантические переносы (например, метонимию). Регулярные переносы приводят к появлению новых значений у уже существующих слов, но не к образованию новых слов как таковых [5].

Анализ моделей семантической деривации конкретных лексем из семантического поля терминологии карточных игр демонстрирует основные пути образования новых слов от одного исходного. Рассмотрим подробно несколько ключевых (наиболее частотных) лексем, представляющих терминосистему карточной игры (определения приводятся преимущественно по словарю Treccani [4]). Всего методом сплошной выборки было отобрано 47 лексем на материале инструкций к карточным играм, в рамках же настоящей статьи приводится анализ 4 лексем. Ввиду значительного объема проанализированной выборки (47 лексем), подробно описываются 4 лексемы, отобранные на основании их высокой частотности в лингвистическом корпусе итальянского языка, так и в инструкциях к карточным играм, что демонстрирует их значительную продуктивность в формировании устойчивых выражений, на основании которых видно, как использование карточных терминов в идиоматике приводит к семантическим сдвигам и расширению значения терминов.

ЛЕ *carta* (рус. бумага, из лат. *charta*, гр. *khártes*) определяется как промышленный продукт, изготовленный из волокнистых веществ в виде тонких листов, для письма, печати, обертывания, а также,

соответствующим образом подготовленный, для изготовления других вещей. В свою очередь игральная карта называется *carta da gioco*, т. е. досл. 'бумага для игры'. Слово *carta* в словосочетании *carta da gioco* происходит непосредственно от материала, из которого традиционно изготавливались карты: бумаги. Игральные карты с момента их распространения в Европе в XIV веке изготавливались в основном на бумаге. Другие материалы, такие как кожа или дерево, использовались в редких случаях или для специальных версий. Использование термина *carta* для обозначения игровых карт аналогично использованию термина *tavolo da gioco* (рус. карточный стол) для обозначения стола, за которым ведется игра, подчеркивая непосредственную связь с используемым материальным объектом [4].

Таким образом, слово *carta* берет свои истоки из греческого «*khártes*» (χάρτης) и латинского «*charta*», означавшее «лист папируса», из чего следует, что исходное значение – материал для письма. Источником семантической деривации в контексте игровых карт является материал, из которого сделаны игральные карты (из бумаги). Рассматривая значения лексемы, видим, что новое значение появилось на основе материала. Лексема *carta* как элемент колоды игровых карт является специализированным и производным значением по сравнению с более общим значением 'материал для письма' или 'документ'. В игровой области значение сузилось до понятия *игровой единицы*.

С помощью проведенного анализа можно установить следующую модель развития значения ЛЕ «карта»: *carta* ('материал для письма') > метонимия *carta* ('отдельный кусок бумаги, лист') > сужение значения *carta* ('элемент колоды игровых карт'), из чего можно заключить, что семантическая деривация лексемы *carta* произошла посредством метонимического переноса и позже сужения значения.

Следует также рассмотреть данную лексему «*carta*» в составе идиоматических выражений и проследить, каким образом изменяется ее значение в зависимости от контекста:

avere buone carte (ули una grossa carta) in mano – иметь козырь в руках, иметь все шансы на успех;

avere le carte in regola – 1) иметь документы в порядке 2) иметь моральное право (на что-либо) 3) иметь хорошие шансы на успех;

cambiare le carte in tavola – (fig.) жульничать;

dare carta bianca – общ. предоставить полную свободу действий (рус. дать карт-бланш);

fare carte false – прибегать к любым средствам для достижения цели

giocare a carte scoperte – общ. играть в открытую, раскрыть свои карты, играть в открытую (тж. перен.);

giocare tutte le proprie carte – перен. пустить в ход все средства;

tenere la carta bassa – затаиться.

На основе проанализированного материала можно дополнить модель развития значения ЛЕ *carta*: *carta* ('материал для письма') > *carta*

(‘отдельный кусок бумаги, лист’) > carta (‘элемент колоды игральных карт’) > carta (метафорическое значение: возможность, правомерность, шанс на успех, применение нечестных методов, использование всех возможных средств, незаметность, честность).

Проанализируем аналогичным образом лексему *jolly* [от англ. *jolly*, ‘веселый, молодежный’, от старофранцузского. *jolif* (или *joli*) ‘радостный’, затем ‘приветливый, добрый’ и, вероятно, древнескандинавское происхождение *jól* в значении ‘зимний праздник’]. Карта, которая добавляется в некоторые колоды из 52 карт, и которой игрок может придать в различных играх значение, наиболее полезна для него (сравнить с итал. словом *matta* (рус. козырь)).

Данные этимологических описаний указывают, что *jolly* является заимствованием из английского, однако первоначальный источник происходит от древнескандинавского *jól*, обозначающего зимний праздник (Йоль), посредником заимствования выступает старофранцузский язык, где значение древнескандинавского слова изменилось на ‘радостный, праздничный’. Рассмотрим значение данной лексики в устойчивых выражениях:

fare da jolly – быть мастером на все руки, быть многостаночником/палочкой-выручалочкой, игрок (например, в футболе, баскетболе и т. д.), предмет одежды, который можно сочетать с другими предметами ;

trovare il jolly/pescare il jolly – испытать удачу;

giocarsi il jolly – рискнуть.

Исходя из материала, можно заключить, что в итальянский язык лексема вероятнее всего попала следующим образом: *jól* (‘зимний праздник’ в древнескандинавском) > *jolif* (или *joli*) (‘радостный, веселый’ в старофранцузском) > *jolly* (‘веселый, молодежный’ в английском). Далее в итальянском языке значение получило следующее развитие: *jolly* (‘козырная карта’ в итальянском) > *jolly* (метафорическое значение: ‘человек, способный заменить любого другого, универсальность в удаче, счастливый случай’, ‘рискованное решение’, ‘удача, счастливый случай’). После добавления переносных значений в схему можно отметить элемент генерализации, когда конкретный объект (название карты) начинает обозначать более абстрактные понятия (универсальность, удача, риск). Можно заключить, что наиболее очевидным способ деривации является метафорический перенос от ‘веселого, радостного’ (*jolly* в английском) к ‘козырной карте’ (*jolly* в итальянском). Карта, которая может изменить ситуацию в игре к лучшему, подобна чему-то веселому и радостному. Однако возвращаясь к ранее проведенному этимологическому ряду, следует отметить еще и метонимию, где совершен семантический перенос на основе смежности (исключительность шута и карты). В этой цепочке можно идентифицировать комбинацию метонимии и метафоры: метафора играет роль на начальных этапах, связывая абстрактное понятие

(веселье) с конкретной фигурой (шут), которая является его символом, а метонимия доминирует на последнем этапе развития значения, когда свойства шута (исключительность) переносятся на термин карточной игры.

Проанализируем лексику *asso* (рус. туз) ед. ч., м. р. [лат. *as assis* «единица; асс (монета)»]: 1. в игральных картах карта, соответствующая единице, т. е. имеющая только один знак: трэф, монет, червей, мечей; 2. во многих играх туз – самая ценная карта; отсюда, в переносном смысле, *essere asso*, что в русском равноценно «быть асом», человеком, обладающим исключительными качествами, уникальным: превосходить других, быть самым важным или авторитетным человеком в группе. Этимология слова варьируется по данным словарей: 1) происхождение возможно от латинского слова «*assum*», означавшего медную монету с изображением римской денежной единицы; 2) вторая версия – это происхождение от латинского «*assus*», что означало ‘сухой’, ‘высохший’ или в переносном смысле – ‘одинокый, без компании’. Из приводимых данных можно сделать вывод о том, что лексема *asso* происходит из латинского, а источником семантической деривации послужило конкретное (предметное) значение денежной единицы или одиночества, то есть сепарированности, применимое к картам и игральным костям. Очевидно, что исходное значение, связанное с реалиями латинского наследия, перешло в карточную терминологию: от значения денежной единицы до значения единицы в картах.

Однако, исходя из того, что ЛЕ *asso* неоднозначна и имеет несколько трактовок, в зависимости от того, в каком контексте использована лексема, можно допустить еще один семантический перенос: от *assus* со значением ‘одинокый’, что можно также понимать как ‘сепарированный от других’, до значения уникальности в карточной игре, т. е. является особой единицей в колоде. Рассмотрим значение лексики также в некоторых устойчивых выражениях:

essere asso – быть асом/специалистом;

avere l'asso nella manica – прятать/держат туз в рукаве;

lasciare/piantare in asso/restare/rimanere in asso – бросить кого-то, внезапно покинуть его в трудной ситуации.

Таким образом, получаем следующую модель развития значения ЛЕ: *asso* (‘денежная единица’, ‘одинокый’) > *asso* (метонимия: ‘карта достоинством в единицу’, либо ‘самая ценная карта’) > *asso* (метафорическое значение: ‘выдающаяся личность’, значение ‘преимущества’, значение ‘одиночества’). При анализе фразем была выявлена проблема неоднозначности происхождения выражения «*lasciare/piantare in asso/restare/rimanere in*». Обратившись к «Этимологическому словарю итальянского языка» Отторино Пьяниджани для выявления основного значения, установили, что происхождение данной фраземы вызывает много споров. Наиболее распространенная традиция восходит к игре в кости, в которой туз обладает значимостью равносильной единице и ведет к проигрышу.

Однако есть и те, кто связывает ее с латинской этимологией, утверждая, что *asso* в контексте данного выражения может происходить от *assus*, которое сначала означало 'жареный/загорелый', затем постепенно получило значение 'без воды или жидкости', затем 'чистый' и, наконец, 'одиноким, уединенный'. Те, кто склоняется к греческому происхождению данной лексики, считают, что слово *assus* – это слившееся словосочетание «*in Nasso*», где *Nasso* – это остров, на котором Тесей, по преданию, оставил Ариадну после их побега с Крита и убийства Минотавра. Если разобрать эту этимологическую цепочку отдельно от других значений, то получаем следующую модель: *asso* ('одиноким') > *asso* (карта в колоде со значением 'единицы') > *asso* ('брошенный человек'), из чего следует, что значение претерпело несколько трансформаций: от абстрактного одиночества к конкретной карте до еще раз одиночества.

Исходя из проведенного нами анализа, можно выделить некоторые общие модели деривации карточной терминологии. Можно сделать вывод, что игровые лексемы являются источником многих идиом. Значение лексики зависит от ее игровой функции и может иметь положительные или отрицательные коннотации. Преобладает метафора как средство семантической деривации, однако можно допустить амбивалентность определения используемого приема при переносе значения на примере *essere asso*, где метонимическая связь (*asso* как обозначение лучшего игрока) становится связана с метафорическим переносом: мы сначала связываем *asso* с конкретным человеком (лучшим игроком), а затем переносим это на любого человека, который в чем-то превосходит других. Как уже отмечалось ранее, часто невозможно провести четкую границу между метафорой и метонимией. В представленных примерах доминирует метонимический перенос, основанный на материальной связи (карта из бумаги), и метафорический перенос, основанный на ассоциациях с возможностями, шансами или личными качествами. Таким образом, модель переноса в целом движется от конкретного материального объекта к более абстрактным понятиям.

Рассмотрим также лексику *fante*, которая, согласно словарю [4], имеет значения: 1. пехотинец (ранее пехотинец пеший): *i f. d'Italia; li fanti Ch'uscivan patteggiati di Caprona (Dante)*; 2. фигура в игральных картах, которая в числовом порядке является восьмой картой (или одиннадцатой, в колодах, где также есть 8, 9 и 10): *il f. di bastoni; il f. di cuori*.

Данная лексема встречается в выражении *sette e figura, prova tua ventura, sette e fante dàgli tutte quante* – семерка и картинка, испытай свою удачу, семерка и валет – отдай все, где *fante* значит вероятнее всего 'карта, представляющая шанс, необходимость риска' (наблюдается метафтонимия, поскольку карта олицетворяет потенциальную возможность для выигрыша).

Таким образом, получаем следующую семантическую цепочку: *fante* ('пехотинец, солдат низкого ранга') > *fante* (метафора, расширение значения: 'человек, занимающий низкое положение, подчиненный'; 'символ простоты и неприхотливости, человек, нуждающийся в помощи, человек, действующий из нужды, человек, страдающий от чужих ошибок') > *fante* (игральная карта – 'валет', метонимия) > *fante* ('риск', метафора, но только во фраземах).

При рассмотрении семантики лексем становится очевидно, что какие-то лексемы расширили свое значение и от терминологического значения карточной игры стали производить новые общеупотребительны значения (*carta, asso, jolly*), а другие же не стали развиваться дальше своего игрового значения (*fante*). Тем не менее, те термины, которые не расширили свое игровое значение, используются в ряде устойчивых выражений, которые не связаны с игровым контекстом. Таким образом, можно разделить лексемы на две группы, согласно моделям семантической деривации:

1. Исходное значение (конкретное) – терминологическое значение (карточная игра) – расширение значения (конкретное или абстрактное).
2. Исходное значение (конкретное) – терминологическое значение (карточная игра).

Результаты исследования помогают расширить представления о функционировании терминосистем и особенностях их взаимодействия с общеупотребительным языком. Проведенный анализ и разработанные модели способствуют более детальному рассмотрению процессов семантической деривации, поскольку показывают, что изменение значения слова – это не просто поверхностный сдвиг, а сложный когнитивный процесс, в котором переплетаются различные типы смысловых переносов, такие как метафорический, метонимический и их сочетания. Это позволяет точнее выявлять механизмы обогащения терминологии карточных игр и понимать, каким образом новые значения формируются на основе уже существующих.

Использование синхронно-диахронного подхода дает возможность проследить эволюцию лексем от их исходного игрового значения до современных форм, часто включающих метафорические и метонимические оттенки, что важно для общего понимания динамики развития языка. Выделение двух моделей семантической деривации – одна из которых характеризуется расширением значения, а другая – сохранением игрового смысла с идиоматическими производными – помогает систематизировать терминологию и определить факторы, влияющие на семантическую стабильность или трансформацию. Результаты данного исследования могут быть использованы в лексикографии, в практике преподавания итальянского языка (для объяснения значений и происхождения идиом), а также в переводе текстов, содержащих терминологию карточных игр.

Список цитированных источников

1. Заботкина, В. И. Новая лексика современного английского языка / В. И. Заботкина. – М. : Высшая школа, 1989. – 126 с.
2. Ремянникова, Д. О. Больше, чем метафора... / Д. О. Ремянникова, С. Л. Мишланова // Актуальные проблемы германистики, романистики и русистики. – 2021. – № 1. – С. 74–79.
3. Пономарева, О. Б. Семантическая деривация и многозначность: неоднозначность и слияние смыслов в поэтическом тексте / О. Б. Пономарева // Вестник Тюменского государственного университета. – 2006. – № 4. – С. 212–217.
4. Treccani. Vocabolario Treccani. – URL: <https://www.treccani.it/vocabolario/carta/> (date of access: 05.04.2025).
5. Земская, Е. А. Современный русский язык: Словообразование / Е. А. Земская. – М. : Просвещение, 1973. – 304 с.