

УДК 81.111

СПЕЦИФИКА ЛИНГВИСТИЧЕСКОГО СОПРОВОЖДЕНИЯ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ В АНГЛОЯЗЫЧНОМ КИНОДИСКУРСЕ

У. О. Старикова¹

*Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

Научный руководитель: Ю. С. Старостина, к.ф.н., доцент
*Самарский национальный исследовательский университет
имени академика С.П. Королева, г. Самара, Российская Федерация*

Ключевые слова: концепт, концептуальное поле, маркер концепта, кинодискурс, шахматы

Актуальность проблемы вербализации концепта «шахматы» определяется нарастающим интересом к изображению шахматной игры в кинодискурсе при помощи различных языковых репрезентантов концептуального поля. Цель нашего исследования заключалась в выявлении системы концептуальных маркеров как лингвистических средств сопровождения шахматной игры в современном американском кино.

В качестве методов исследования были использованы методы концептуального анализа и дискурс-анализа; в качестве дополнительных были привлечены методы контекстуального анализа и анализа коммуникативных ситуаций. Эмпирическим материалом исследования послужили фрагменты диалогов и текстовые кадры из современного американского сериала «The Queen's Gambit», тематически связанные с концептом «шахматы».

При проведении исследования мы опирались на структуру концепта, разработанную З. Д. Поповой и И. А. Стерниным, а также на первичную модель лингвокогнитивного поля. По итогам концептуального анализа сериала было установлено, что репрезентация концепта может быть представлена в традиционном формате концептуального поля.

Ядро концептуального поля «шахматы» в сериале представлено следующими семантическими группами: а) терминологией (*clock-sharing system, backward pawns* и т. д.); б) именами известных шахматистов (*José Capablanca, Botvinnik, Paul Morphy* и т. д.); в) лексемами, обозначающими действия игроков (*to play, to move, to resign* и т. д.). Терминологическая составляющая шахматной игры особенно наглядно прослеживается в заголовках серий — *Openings*,

¹ Старикова Ульяна Олеговна, студент группы 5323-450301D,
email: ulistar12@yandex.ru

Exchanges, Doubled pawns, Middle game, Fork, Adjournment, End Game, а также в самом названии сериала – *The Queen's Gambit*.

В ходе исследования мы также определили частотность использования каждой лексической единицы, выделяя отдельные терминологические единицы, имена собственные и глаголы. Наиболее востребованными концептуальными маркерами в сериале «*The Queen's Gambit*» оказались такие лексемы как *the Sicilian Defense, Grandmaster, Paul Morphy, José Capablanca, to play, to move*. К периферии концептуального поля «шахматы» относятся лексемы, не являющиеся терминами и не номинирующие шахматные действия, но тематически соотносящиеся с различными аспектами шахматной игры (*sportsmanship, win* и т. д.). В периферийной зоне можно также выделить идиоматические выражения (*that is a bone in the throat, to play by ear* и т. д.) и устойчивые словосочетания (*to sacrifice the queen, to get the rook out* и т. д.). Спецификой концептуальной репрезентации возможно признать метафорические номинации, обозначающие материальные объекты в игре (*the board is an entire world of 64 squares* и т. д.) или акцентуализирующие поведение игроков во время партии (*Russians eat Americans for breakfast* и т. д.).

Таким образом, нами было установлено, что концепт «шахматы» в сериале «*The Queen's Gambit*» системно репрезентирован в формате концептуального поля; также было зафиксировано, что все выявленные языковые единицы, связанные с шахматной игрой, актуализируются не только в специфичных тематических диалогах, но также и в прочих коммуникативных ситуациях, не связанных напрямую с шахматной партией.

UDC 62

IMPROVING THE EFFICIENCY OF USING HIGH ELLIPTICAL ORBITS

D. I. Stefanishin¹

Samara National Research University, Samara, Russian Federation

Scientific supervisor: S. O. Davydova, senior lecturer
Samara National Research University, Samara, Russian Federation

Key words: Solar System, artificial intelligence, neural networks

The process of designing the most efficient orbit for a given purpose is time-consuming and even more inaccurate due to the approximate algorithms for constructing an orbit based on a system of 6 partial

¹ Стефанишин Денис Игоревич, студент группы 1317-240301D,
email: kosmelf98@gmail.com