

**Tartu Ülikool
Filosoofiateaduskond
Filosoofia osakond**

Jevgeni Ossinovski
Malemängu semiootika
Essee

Tartu 2005

Sisukord

Sissejuhatus.....	3
1. Male kui semiootiline süsteem.....	4
2. Malendite semiootika.....	7
2.1. Malendite semantika	7
2.1.1. Vanker.....	7
2.1.2. Ratsu	8
2.1.3. Oda.....	8
2.1.4. Lipp.....	9
2.1.5. Kuningas	9
2.1.6. Ettur.....	9
2.2. Malendite süntaktika.....	10
2.3. Malendite pragmaatika.....	10
Kokkuvõte.....	12
Lisa 1.....	13
Kirjandus.....	14

Sissejuhatus

Malet saab käsitleda mitmest erinevast küljest. Käesolev essee keskendub selle semiootilisele küljele. Aga ka semiootilisest küljest on võimalikud mitmed erinevad lahendused. Üritan läheneda male semiootilisusele nii paljudest aspektidest, kui selle töö maht ja kättesaadavad materjalid võimaldavad.

Töö on jagatud kahte ossa.

1. **Male kui semiootiline süsteem üldiselt.** Selles osas toetun Emilé Benveniste'i tööle „Keele semioloogia“. Samuti kirjeldan selles osas male ajalugu (töö mõistmiseks vajalikus ulatuses).
2. **Malendite semiootika.** Selles osas analüüsin malendite semiootikat, lähtudes Charles William Morrise märgi kolmest mõõtmest (semantika, süntaktika, pragmaatika).

1. Male kui semiootiline süsteem

„Одной рукой он в шахматы играет,
 другой рукой народы покоряет“
 Deržavin vürst Potjomkini kohta

„Kus kiikus häll?“ küsib Jüri Randviir oma raamatu male ajaloo peatüki alguses (1, lk 46). Tänapäeval arvatakse, et male otsene eelkäija on India mäng tšaturanga. Sellele viitab otseselt tõik, et tänapäeva males asuvad malendid India armee lahingukorra alusel. Nimetus tuleneb sanskriti keeles ning tähendab „nelja osa“. Randviir tõlgendab seda ekslikult nii, et mängust võttis osa neli armeed ning neli mängijat (1, lk 47), kuid tegelikult tähendas neli osa seda, et oli nelja tüüpi vigureid – elevantid, hobused, sõjavankrid, jalaväelased (4). Siit tuleneb esimene ja male tähtsaim seos semiootikaga – malelaud on sõjatander, erivärvilised malendid on armeed ning malendid on sõdurid. Pierce'i märgitüpoloogiat kasutades võiks isegi öelda, et see on ikooniliste märkide kogum (v.a erivärvilised ruudud). Ka lahingus seisid armeed vastakuti, ees olid jalaväelased (ehk etturid), taga tugevamad sõdurid. Male ja lahingu seost on märgata ka Deržavini luuleridades. Kuid malet saab käsitleda ka teisiti kui lahingu ikooni. Nagu eespool öeldud, on tšaturangas neli armeed, mis kõik on mõistagi eri värvi. Kuid tegelikult käib võitlus kaks kahe vastu, kaks armeed on n-ö sõjaliidus. Tšaturanga malendite asetuse (nende väärtusest ja tähendusest essee teises osas):

4	5			1	2	3	4
3	5			5	5	5	5
2	5				Must		
1	5	Kollane					
			Punane			5	1
Roheline						5	2
5	5	5	5			5	3
4	3	2	1			5	4

Joonis 1. Tšaturanga. 1. kuningas, 2. elevant, 3. hobune, 4. laev [tegelikult sõjavanker – JO], 5. jalaväelane.
 Allikas: Maizelis, Zubarev, Panoff jt
 „Malemängu suurraamat“

Tegelikult oli tšaturangas sõjavanker, mitte laev. Sõjavankrist sai laev male rändamisel Venemaale, kus sõjavankrit ei tuntud („*ладья*“ on väärvorm sõnast „*лодья*“, mis tähendab paati) (1, lk 50). Maizelis jt teevad malendite värvide põhjal huvitavaid (küll pisut fantastilistena tunduvaid) järeldusi (2, lk-d 4-6). Nimelt väidavad nad, et tšaturanga juures ei olegi tegu pelgalt sõjamänguga, vaid planeetide ja maailmamänguga. Nad väidavad, et malendite värv ühtib Sumeri planeetide värvusega. Ning seega on malelaud kosmogramm, millel on neli maailma, millede vahel on ookean (selleks ongi laeva – nr 4 – vaja). Seega ei võitle omavahel mitte neli armeed, vaid neli eraldatud maailma.

Samasugust interpretatsiooni saab anda ka meie tänapäevasele malele. Nimelt tähistavad „must“ ja „valge“ „head“ ja „kurja“. Võib-olla ei ole juhus, et alustavad valged?!

Autorid toovad oma kirjutises veel hulga huvitavaid paralleele, mis aga töö piiratud mahu tõttu välja peavad jääma.

Kuid põhiline ning ka kõige loomulikum tundub siiski male tõlgendamine sõjamänguna. Toon nüüd mõned etümoloogilised näited, mis mängu sõjalisust kinnitavad.

- Eesti „male“ on Ado Grenzsteini sõna, mida ta selgitab nii: „sõna *male* tuleb sõnast *maleva*, millega eestlased ennemuiste oma sõjaväge tähendasivad“ (3, lk 5).
- *Online Etymology Dictionary* järgi on inglise „*chess*“ (male) etümoloogiliselt seotud sõnaga „*check*“ (tuli) ning tuleneb kaudselt sanskriti „*chaturanga*’st“, mis oli male nimetus Indias. Sõna „*checkmate*“ (matt) on otseselt tulnud pärsiakeelsest väljendist „*shah mat*“ (kuningas/väepealik on surnud).
- „*Шахматы*“ on otsene derivaat „*Shah mat*’ist“.

Emilé Benveniste’i järgi iseloomustavad semioloogilist (semiootilist) süsteemi järgmised tunnusjooned (5): 1) süsteemi operatiivne olemisviis; 2) kehtivusvaldkond; 3) märkide olemus ja arv; 4) funktsioneerimistüüp.

Male operatiivne olemisviis on üldiselt visuaalne, ta „töötab“ nii mõtlemise arendajana kui ka ajaviitena. Märke on 33 (kõik malendid ja ka malelaud ise on märk), kuid neid saab abstrahheerida: 12 erinevat märki (mõlema vastase ettur, vanker, ratsu, oda, lipp, kuningas) või kuus (ainult ühe vastase 6 vigurit) ning tegelikult võib märkide arvu

abstrahheerida ka kahele (mustad märgid ja valged märgid). Süsteem funktsioneerib märkide ümberpaigutamisenä fikseeritud reeglite alusel kindla eesmärgi saavutamiseks.

Võrreldes erinevaid semiootilisi süsteeme, toob Emilé Benveniste välja kolme liiki semiootiliste süsteemide vahelisi seoseid: 1) genereeriv seos; 2) homoloogiline seos; 3) interpreteeritavuse seos. Tegelikult saab nende abil võrrelda ka malet kui süsteemi ja lahingut kui teatud süsteemi.

Kui Benveniste'i järgi võrrelda lahingut ja malet, siis on tegu genereeriva seosega, kuna lahingu põhimõttel genereeriti mäng. Homoloogilise seosega ei saa tegu olla, kuna homoloogilise seose korral on kaks süsteemi enne vaatlemist juba olemas, kuid seost ei ole märgatud; homoloogilise seose korral seos avastatakse, genereeriva puhul luuakse. Male ei saa olla oma praegusel kujul ilma lahinguta, ta on sellest genereeritud. Tänapäeval on aga teisiti.

Kui subjekt X malemängu interpreteerib, siis tema jaoks on male ja lahingu vahel homoloogiline seos, kuna ta teab süsteemi „male“ ja süsteemi „lahing“ ning siis avastab nende vahel seose. Isegi juhul, kui X loeb, et kahe süsteemi vahel on genereeriv seos ning üks süsteem ei eksisteeriks ilma teiseta, peab X enne, kui ta mõistab, et on genereeriv seos, mõistma, et on homoloogiline seos.

Samuti on presentne ka interpreteeritavuse seos. Nimelt seob subjekt X male ja lahingu järgmiselt: süsteemi „male“, mis on interpreteeritav süsteem, mõtestab X lahinguna süsteemi „loomulik keel“ abil, mis on interpreteeriv süsteem. Keel on interpreteerimisel vajalik, kuna just see annab malendite nimetuse kaudu otsese seose lahinguga.

2. Malendite semiootika

Selles jaos analüüsin ma malendite semiootikat. Analüüsi aluseks on Charles William Morrise märgi kolm dimensiooni: semantika, süntaktika, pragmaatika (6, lk 217-220).

Malendite semiootilisuse väljendamiseks üritan välja tuua nende nimetuste, tähenduste ja asukohtade muutumise ajas ja kultuurides. Uurimuse tähtsaimaks aluseks on keelte etümoloogia (nagu ütleb Martin Heidegger: „Keel kõneleb“). Aluspunktiks peaksid olema India tšaturanga malendid. Kahjuks ei ole Tartu Ülikooli raamatukogus sanskritikeelseid sõnaraamatuid, mistõttu jääb üks väga tähtis osa sellest tööst välja. Tšaturanga jõudmisel Pärsiasse, muutus see „šatrangiks“. Nelikmalest sai kaksikmale. Kui araablased 638. aastal Pärsiasse tungisid, võtsid nad üle ka male, mille nimeks sai „šatranž“. See ongi minu lähtepunkt. Šatranži malendite asetus (sulgudes praegused vasted, mitte tõlked):

6	6	6	6	6	6	6	6
5	4	3	2	1	3	4	5

Joonis 2. Šatranž. 1 – *shah* (kuningas), 2 – *fersan* (lipp), 3 – *fil* (oda), 4 – *faras* (ratsu), 5 – *rukh* (vanker), 6 – *baidaq* (ettur).

2.1. Malendite semantika

2.1.1. Vanker

Inglise keeles – *rook*, vanasti ka *castle*. Etümoloogiliselt on tegu täiesti erinevate tähendustega sõnadega. *Rook* tuleneb kaudselt araabiakeelsest „*rukh*’ist“, mis tähendab kaarikut, sõjavankrit (siit ka eestikeelne nimetus). Sama päritoluga on ka itaaliakeelne „*rocco*“. „*Castle*“ on aga kindlus, mida Euroopa malendid ikooniliselt ka kujutavad.

Vene keeles – *ладья* (ajalooliselt kujunenud väärvorm sõnale „*лодья*“, mis tähendab paati, lootsikut) ja *мура*. Tegu jällegi etümoloogiliselt erinevate sõnadega. Esimene tuli kasutusele siis, kui male araabiaast Venemaale jõudis. Venelased ei tundnud nimelt sõjavankrit ning asendasid selle paadiga (1, lk 50). „*Туря*“ on aga derivaat prantsuse „*tour*’ist“ (torn), mis omakorda tuleneb ladinakeelsest „*turris*’est“ (samuti torn). Ehkki

tänapäeval kasutatakse vankri kohta pigem nimetust „*ладья*“, on malend ise torni ikooniline kujutis.

Saksa keeles – *der Turm*, mis tähendab torni.

2.1.2. Ratsu

Vene keeles „*конь*“, soome keeles „*ratsu*“ või „*hevonen*“, **saksa keeles** „*das Rössel*“ – kõik tähendavad hobust.

Kaks erandit. Esiteks saksa „*der Springer*“, mis tähendab „hüppajat“, „kargajat“. Nimetus tähistab ilmselt seda, kuidas ratsu liigub. Teiseks erandiks on **inglisekeelne** „*knight*“, mis tähendab „rüütli“. Kõige tõenäolisem hälbe põhjus on järgmine: ladina keeles on „rüütli“ (*knight*) vasteks „*eques*“ ning „ratsaväe“ („*cavalry*“) vasteks „*equites*“. Nagu näha, on tegu ühetüveliste sõnadega.

2.1.3. Oda

Soome keeles – *lähetti* (käskjalg), *juoksija*.

Saksa keeles – *der Läufer* (jooksja). Mõlemad nimetused tähendavad põhimõtteliselt käskjalga ning selline nimetamine peegeldab seda, miks odad kuninga lähedal asusid.

Venekeelne nimetus tõlgib türki ja arabi keelset: türki keeles *fil* (elefant), vene keeles *слон* (elefant). Nendes nimedes on näha male India päritolu. Kuid kui Indias asusid elevandid praeguste vankrite asemel, et väepealik neid külgedelt saata saaks, siis arabi väepealikud eelistasid elevante enda lähedal hoida, et nendega vajadusel ka põgeneda saaks. Siit tuleb välja see, kui võrd sooviti tol ajal peegeldada reaalse lahingu struktuuri.

Inglise keeles – *bishop* (piiskop). Nimetus peegeldab keskaegset ühiskonda (male jõudis Euroopasse araablaste kaudu, kes 711. aastal Hispaaniasse tungisid), kus nii ühiskonnas kui ka lahingus oli esindatud ka kirik. Vanemal ajal nimetati odasid „*archer*“iteks“ (vibulaskjad), sest Inglismaal olid amburid väga tugevaks sõjaliseks jõuks. Võimalik, et tänapäeva odad sümboliseerivadki amburite nooli.

Eestikeelne sõna „oda“ on Ado Grenzsteini looming ning võib olla tõlgendas ta odana vibunoolt.

2.1.4. Lipp

Türgi keeles – *vezir, ferz*. See tähendab nõuandjat. Araablastel ei saanud olla tema asemel kuningannat, kuna Araabia kultuuris ei ole valitsejal ühte kindlat naist, vaid nagu teada on tal neid terve haarem, kes ei saa ega tohi valitsejat (*shah*'i) kuidagi mõjutada.

Venekeelne *фeрз* on otsene derivaat eelmisest ning vene keeles tal muud tähendust kui „lipp“ ei olegi.

Euroopa kultuuris on aga kuninga kõrval kuninganna: saksa *die Dame, die Königin*; inglise *queen*; soome *kuningatar*; ladina *regina*.

Kõige huvitavam on selle malendi juures just **eestikeelne** sõna, mille analoogi mina kusagilt mujalt ei leidnud. Mida siis tähendab „lipp“? Jällegi on tegu Grenzsteini loodud sõnaga, mida ta kirjeldab nii: „*Lipp on kuningast veidi lühem ja ilma kroonita. Toredas malevas peaks tall lipp otsas olema, mille pääle kuninganna kroon maalitud.*“ Huvitav, milleks oli vaja nii originaalne olla.

2.1.5. Kuningas

Euroopa kultuuris on ta igal pool kuningas: **inglise** *king*; **saksa** *der König*; ladina *rex, regis*. Ka **vene keeles** on *король*.

Araabia keeles on ta aga *shah*, kes oli valitsejaks sealses kultuuris.

2.1.6. Ettur

Eestikeelne sõna on kõige triviaalsem ning tähendab seda, et ettur käib ainult edasi, tuleneb sõnast „ette“.

Ingliskeelne *pawn* tähendab jalaväelast, nii ka **venekeelne** *пеука*, mis tuleneb sõnast „*neuuu*“, mis tähendab „jalgsi käijat“.

Saksakeelne *der Bauer* on natukene teise tähendusega. Nimelt tähendab see talupoega. Arvatavasti peegeldub siin samuti keskaegne feodaalne ühiskond, kus talupojad sõja korral feodaali armeega sõtta läksid ning nad seal esimesse ritta n-ö kahurilihaks paigutati.

Sellest osast nähtub, et male arengu esimeses osas püüti maksimaalselt peegeldada lahingu struktuuri. Lipp ei saanud kuningast kaugele minna, isegi siis, kui see malemängu seisukohalt vajalikuks oleks osutunud. Male ja lahingu väga jäika seost sümboliseerib ka elevantide ületoomine äärtest keskele araablaste poolt. Euroopas aga omandas male ka teatud iseseisvuse ehk side tähistava ja tähistatavaga nõrgenes. Näiteks muudeti lipp tugevaimaks malendiks, ehkki vaevalt kuninganna mööda kogu sõjatandrit ringi jooksis. „Prantsuse akadeemik Nicolas Freret kirjutas 18. sajandi algul: „Kuninganna vangipõlv sobis Ida kommete ja sealsete naiste loomuga, Läänes peab tal olema täielik liikumisvabadus, võimalus end mõjuvalt väljendada.“ Mis sellest, et Araabias oli see vigur kandnud nõuniku nime!“ (8, lk 34). Seega tugevnes pigem seos male ja ühiskonna kui male ja lahingu vahel (seda sümboliseerib ka inglise oda nimetus – *bishop* (piiskop)).

2.2. Malendite süntaktika

See osa tegeleb malendite omavaheliste (loogiliste) seostega.

Males on malendid seotud esiteks seeläbi, et 16 malendit on omavahel seotud ühe värvi ja „omanikuga“. Malendid on seotud ka n-ö negatiivselt ehk opositsiooniliselt: must *versus* valge. Peale selle kehtib vastuolu lubamatuse seadus, mis siin tähendab, et kaks malendit ei saa samaaegselt asuda ühel ruudul. Ka odad on omavahel seotud seeläbi, et kaks ühte värvi oda ei saa olla sama värvi diagonaalil.

2.3. Malendite pragmaatika

Selles osas on „luubi all“ malendite kui märkide mõju interpreteerijale.

Malendite vahel on väärtuseline subordinatsioon, mis on küll relatiivne ning sõltub paljuski konkreetsest seisust (7):

- Lipp – 9
- Vanker – 5
- Oda – 3
- Ratsu – 3
- Ettur – 1

See väärtuseline skaala ei ole ainuõige, peaaegu iga maletaja teeb uue skaala, kuid fakt on see, et malendite väärtused on kas või relatiivselt, kuid siiski fikseeritavad. See peegeldab ka malendite kui märkide mõju interpreteerijale, eelkõige malet oskavale mängijale. Kuid ka inimene, kes ei tea malet mitte midagi, tõlgendaks väärtusi sarnaselt nende kuju, suuruse ja paiknemise järgi. Kõige tähtsamaks peaks ta kuningat (ning see oleks täiesti korrektne, kuningas puudub skaalast, sest ta on põhimõtteliselt hindamatu väärtusega), võib-olla tunduks sellisele inimesele ratsu tähtsam, kui see tegelikult on, kuna ratsu näeb tavaliselt suhtelist võimas (võrreldes nt odaga) välja.

Need on tänapäeva malendite väärtused. Šatrandžis oleks neid hinnatud hoopis teisiti. Tänapäevaga identselt käisid vaid vankrid ja ratsud. Vanker oligi tugevaim vigur. Kõikide ülejäänud nuppude käigud olid teistsugused. Näiteks ei tundud etturi kaksikkäiku. Oda oli üks nõrgemaid nuppe, liikudes diagonaalil ainult üle ühe ruudu (kusjuures liikus ta seejuures n-ö üle hüpatas, st tema diagonaalil järgmisel ruudul seisvat nuppu ta ei rünnanud). Lipp oli nõuandja, kes ei tohtinud kuningast kaugemale lahkuda, mistõttu käis ta samuti nagu kuningas. Vangerdust ei tuntud. Lisas 1 on ära toodud teadaolevalt vanim kirjapandud malepartii, millel on vanust üle 1000 aasta. Sellest on näha seda, kuidas seal malendid seotud olid. Näiteks nõuandja (lipp) lahkus kuninga kõrvalt ainult sundolukorras ja ka siis ainult ühe ruudu kaugusele.

Ülaltoodud malendite väärtustel on ka muid konsekvantse. Ka mängu ajal peegeldab erinev malendite väärtus seda, kust mängija ohtu ootab. Kõige rohkem jälgib ta lippu, kuna temalt on oodata suurimat ohtu. Samas õnnestuvad ratsudega vahel nn kahvlid (rünnak korraga mitmele nupule), mida vastane ei olegi osanud karta. Sama asi on ka etturitega, kellelt ei oodata kunagi mingisugust ohtu, ehkki ka etturiga saab teha „kahvli“.

Kokkuvõte

Kokkuvõtteks võib öelda, et male on väga semiootiline süsteem ning käesolev töö ei ole kaugeltki ammendav probleemikäsitus. Eelkõige oleks vaja uurida algupärandit ehk India male semiootilisust, mida ma materjalide puudulikkuse tõttu teha ei saanud.

On selge, et male on sõjamäng, mis peegeldab reaalselt sõjalist lahingut. On võimalikud ka muud tõlgendused, mis on aga vähemlevinud. Indias ja araabias oli male lahingu väga ikooniline märk, kuna siis ei olnud tähtis mitte mängustrateegia välja töötamine, vaid lahingutaktika järgmine.

Euroopas nii jäik side male ja lahingu vahel katkes ning pigem tugevnes side male ja ühiskonna vahel, kus malendite nimetused, paiknemine jm peegeldasid keskaegse ühiskonna struktuuri.

Lisa 1

Šatrandži partii. Jüri Randviire raamatust „Caissa riik ja rüütlid“ lk 54. Sulgudes Randviire kommentaarid.

1. g2–g3 g7–g6 2. g3–g4... (Kui palju vaeva nähti šatrandžis etturi viimisega sinna, kuhu tänapäeval nii varases staadiumis üldse ei taheta minna. Järgnevate käikudega siirdub partii „voolu avangusse“. Tunti veel „mõõga“, „tiivulist“, „nupuka vanakese“ ja veel mitut kummalise nimetusega avangut.) **2. ... f7–f6 3. e2–e3 e7–e6 4. Rg1–e2 d7–d6 5. Vh1–g1 c7–c6** (Kas see etturite rivi peabki kujutama voolamist? Vastajad on tuhat aastat surnud.) **6. f2–f3 b7–b6 7. f3–f4 a7–a6** (Nii laial rindel nokitsemine on vaevalt tululik. Valge seevastu tegutseb kuningatiival aktiivselt – avab seisu oma tugevaimale jõule, vankrile.) **8. f4–f5 g6:f5 9. g4:f5 e6:f5 10. Of1–h3 Rg8–e7** (Ef5 oli kaitseta!) **11. Vg1–f1 Vh8–g8 12. Re2–g3 Vg8–g5 13. Oh3:f5 h7–h6** (Seda viga must ei tee, et vahetaks oma ratsu valge viletsa oda vastu.) **14. Of5–h3 Rb8–d7 15. d2–d3 d6–d5 16. c2–c3 Ld8–c7 17. b2–b3 Va8–a7 18. c3–c4 Of8–d6** (Kõik on õige – see on šatrandž!) **19. Rb1–c3 Oc8–e6 20. c4:d5 c6:d5 21. d3–d4 Od6–f8** (Miks? Vastust teab vaid tuul.) **22. Vf1–f2 Lc7–d6 23. b3–b4 Va7–c7 24. Ke1–d2 b6–b5 25. Oc1–a3 Rd7–b6 26. Oa3–c5...** (Oda kohta kenasti tehtud.) **26. ...Re7–c6** (Ratsu lahkus oda tulest.) **27. a2–a3 Ke8–f7 28. Ld1–c2 Oe6–c4 29. Va1–f1...** (See on juba asjaliku malekäigu moodi.) **29. ...Vg5–g6 30. Rg3–h5 Kf7–e8 31. Rh5:f6+ Ke8–d8 32. Rf6:d5 Vc7–b7**

Valge strateegia on olnud etem ja nüüd järgneb matt kolme käiguga šatrandži reeglite täies hiilguses: **33. Vf2:f8+ Kd8–d7 34. Oh3–f5+ Kd7–e6 35. Rd5–f4, matt.**

Kirjandus

1. **Randviir, Jüri.** „Caissa riik ja rüütlid“. Tallinn 1984, Eesti Raamat.
2. **Maizelis, Zubarev, Panoff jt.** „Mälemängu suurraamat“, I vihk. Tartu 1939, kirjastus „Rada“.
3. **Lukk, E.** „Male Eestis“. Tallinn 1965, Eesti Raamat.
4. **Inglise keele etümoloogiasõnastik, *Online Etymology Dictionary*.**
<http://www.etymonline.com/>
5. **Benveniste, Emilé.** „Keele semioloogia“.
<http://lepo.it.da.ut.ee/~silvi11/Benvsemiol.htm>
6. **Morris, Charles William.** „Signs, Language and Behavior“. New York 1949, „Prentice-Hall“.
7. **Steiniz, Wilhelm.** Relative Value of Chess Pieces.
<http://chess.about.com/library/ble23pvl.htm>
8. **Heuer, Valter.** „Male esimesed sammud“. Horisont 6/1999.

Kõik internetiviited töötasid 24.05.2005.