

МОВНИЙ ОБРАЗ ЛЮДИНИ В УКРАЇНСЬКИХ І СХІДНИХ ЗАГАДКАХ: СЕМАНТИЧНІ ПЕРЕТВОРЕННЯ

Статтю присвячено порівняльному аналізу антропоморфного кодування в українських і східних загадках (на прикладі турецьких, дагестанських, казахських та японських народних загадок). Концептуальний аналіз здійснюється на підставі кодових денотатів загадок, метафоричних перетворень у загадках та сценарійного кодування об'єктів дійсності. Незважаючи на спорідненість кодових денотатів та сценаріїв загадок, вибрані загадки різняться пресупозитивними компонентами, що обумовлено досвідною сферою мовців, які належать до різних культур.

Ключові слова: загадки, антропоморфне кодування, концептуальний аналіз, кодовий денотат, пресупозитивний компонент.

Вивчення загадок почалося давно. Вони є цінним матеріалом для реконструкції фольклорних моделей світу [1; 2], цікаві своїм походженням і структурою [3–5]. Інтерес лінгвістів до особливостей етнокультурної свідомості та мовного антропоцентризму дедалі зростає [6–8], і загадка в цьому плані є плідним матеріалом, чим і визначається актуальність даної статті.

Загадки здебільшого розглядалися у зв'язку з традиційними уявленнями мовців, у середовищі яких сформувалися найдавніші зразки цього жанру. Семантичний аспект загадкових текстів теж цікавив дослідників [9; 10]. Однак антропоцентризм загадок ще не став об'єктом зацікавлення широкого кола лінгвістів.

Метою цієї статті є порівняльне дослідження семантики українських та східних загадок, пов'язаних з людиною. Відповідно до мети ми ставимо такі завдання: виявити зразки українських та східних загадок і відгадок з антропоморфними компонентами; з'ясувати семантичні механізми антропоморфного кодування дійсності у даних зразках загадок; з'ясувати механізми кодування людини в загадках; дослідити пресупозитивні особливості для кодування людини й дійсності. Порівняльне вивчення загадок здійснюється методом концептуального аналізу, що допоможе з'ясувати спільне та відмінне в категоризації дійсності в українських та східних загадках. Матеріал становлять вибрані зразки українських (у), турецьких (т), дагестанських (д), казахських (к) та японських (я) народних загадок.

Загадки як мовні знаки побудовані на образному змалюванні об'єктів шляхом означення їхніх характеристик та введення цих об'єктів у ситуативний контекст. Кодові денотати (поняття, які використовуються в загадках для позначення об'єкта кодування [11, 187]) та атрибути й предикати, які супроводжують їх у текстах, відбива-

ють образно-схематичне сприйняття кодованих об'єктів. Ця особливість сприйняття об'єктів дійсності мовцями відображена і в мовних категоріях. На прикладі категорії *hon* у японській мові Дж. Лакофф розглядає подібність образної схеми довгастих предметів та траєкторії, що уможливорює позначення категорією *hon* не лише довгастих предметів (палиця, більярдний кий, голка тощо), але й траєкторій руху предметів [12, 27].

У нашому дослідженні ми порівнюємо, як кодові денотати, атрибутивні й предикативні компоненти використовуються в загадках народів з різною культурою. У цих загадках людина кодується назвами, що позначають об'єкти дійсності, і навпаки – назви семантичної сфери людини використовуються для кодування понять дійсності.

Людина – дійсність

Персоніфікація загалом властива загадкам, тому антропоморфне кодування об'єктів дійсності в першу чергу виявляється на рівні кодових денотатів, які позначаються назвами осіб: *Дві ятровки склали докупти головки (Лавки на покуті)*, *Лежить вмерлець серед хати, ніхто його не винесе (Сволок)* (у); *Виросли два брати разом, Згоріли знизу й зверху, Врейти побиті були обидва. Встали і кинулись у воду. Основа виявилася водою (Кава)* (т); *Два молодці на високій горі (Очі)* (д); *Троє братів, що [це]? (Вогнище; останнє складається з трьох каменів, між яких знаходяться вуглини)* (я). Замкнений простір позначається лексемами *церква* або *печера*, а назва людей, які в ній мешкають, кодує бджіл: *Стоїть стовп, на стовпу церква, а в ній повно людей (Бджоли і вулик)* (у); *Живуть у темній печері, всі жіночої статі (Бджоли)* (т).

Персоніфікація явищ природи властива всім загадкам, оскільки загадки про явища природи належать ще до язичницьких часів [5]: *Сестра до брата в гості йде, а він од неї ховається (День і ніч)* (у); *Вранішня зоря – золота троянда, У заграві тримає гори, ліси. Луками, лісами погуляла, Перли розгубила. Місяць побачив – промовчав, Сонце побачило – до себе забрало (Роса)* (д). Персоніфікація виявляється також у тому, що дія людини приписується об'єкту загадки: *Забороняє їсти протягом світлого часу (Піст у місяць Рамадан), Дозволяє їсти вночі (Розговіння в місяць Рамадан)* (т).

Родинні назви осіб позначають подібні предмети, ситуативний зв'язок предметів, оскільки концепт родини передбачає схожість та зв'язок між людьми: *Два брати б'ються, Двоюрідний брат скликає людей, Народ прибігає, Хто прибіг, того одразу вбивають (Жорна млина, коло-тило, зерно, яке перетворюється на борошно)* (д); *Родитель іде відкриваючи дорогу, а дитина біжить зарівнюючи [її], що таке? (Ножичі й голка)* (я).

Використання назв осіб у загадках імплікує залучення лексем, реляційних до сфери назв осіб. Сюди належать лексеми на позначення тіла, одягу та дій осіб.

Назви, що позначають частини людського тіла, використовуються для кодування частин і ознак предметів: *Шкіра мідна, живіт водяний, серце вогняне (Самовар), Тіло – як золото, Вогонь – серце, вода в животі, Ввечері і вранці на столі, Слухати спів мило (Самовар), Відгадайте: ноги жebraка, пояс черкеса, голова еміра (Сніп на чотирикутній дерев'яній підставі)* (д).

Лексема *кров* кодує червоні рослини, що можливе через те, що концептуальні уявлення про кров передбачають червоний колір: *Сидить дід у траві, голова в нього в крові (Мухомор), Сидить дівчина в траві; Лице її у крові (Ягода)* (у); *При дорозі плями крові, В зеленій долині краплі крові (Суниця)* (д). Атрибутивний компонент загадки *волосся* використовується для кодування листя рослини: *Сидить пан у коморі, А волосся його надворі (Качан кукурудзи)* (у); *Був у горах я, ріс я там, Був князем з розкішною чуприною. Прийшов додому, женили мене, Туго затягнувши ремінь на поясі (Віник)* (т). Назви частин людського тіла кодують стереотипні ознаки предметів, зокрема лексема *рот* кодує округлий отвір, а парність предметів може позначатися кодовим денотатом *очі*: *Рот є, та без зубів, кожен його б'є (Ступа)* (д); *В безлюдній пустелі подорожній, роззявивши рота, Швидко переставляючи ноги, іде вперед, В лобі його яскраво двоє очей виблискують, В далеке місце швидко тебе доведе (Автомобіль)* (к).

Предмет і тіло тварини кодуються назвами частин людського тіла з позначенням рис, характерних для тіла тварини: *З гори йде швидко, Мас руки, як ножі, Нахиляється, воду п'є, Бекає, наче ягня (Віз)* (т); *Сама красива, голова з нігтями, хвіст – ножичці (Риба)* (д).

Назви одягу служать для кодування ягід і листя дерева, причому ключовим компонентом у таких загадках є кольорова подібність одягу та плодів і листя дерева: *Літом у кожусі, а зимою голе (Дерево)* (у); *Червоного кольору плащ у нього, а каптан зеленого (Черешня)* (т). Пояс, яким людина себе підперезує (перев'язує поперек себе), кодує пасок, яким перев'язують віник або сніп: *Череватий ляшок підперезав личком животок (Мітла)* (у); *Був у горах я, ріс я там, Був князем з розкішною чуприною. Прийшов додому, женили мене, Туго затягнувши ремінь на поясі (Віник)* (т); *Стара жінка з тугим поясом (Сніп)* (д). Одна річ служить для найменування спільної деталі для частин предмета: *Під одним бриликом чотири панночки стоїть (Ніжки стола)* (у); *Один платок над чотирма сестрами (Стіл / стілець)* (д); *Люди удвох одні штани носять, що це? (Хвоїнки сосни), Від народження вдягається, що це? (Бобовий сир)* (я).

Подібним в українських і східних загадках є кодування рослин за допомогою назви особи та її одягу, що позначає ознаку багаточаровості цієї рослини: *Сидить баба серед літа В сто сорочок одіта (Капуста)* (у); *Є в мене син, який одягає багато каптанів (Цибуля)* (т). Лексеми на позначення родинних назв не завжди актуалізують відповідні семи спорідненості та подібності, а використовуються для дейктичного кодування об'єкта, як це ілюструє остання загадка. В таких випадках ключовими виступають атрибутивні та предикативні компоненти загадки.

Назви ознак та дій людини використовуються для кодування відповідних ознак об'єктів дійсності: *То товщає, то худне – на весь дім голосить (Гармонь)* (у); *Багато їсть, але худне (Коса), Найситніша, але не насититься (Земля)* (д). Лексеми на позначення людських дій вживаються в загадках для кодування функціонального призначення або використання предметів: *Без рук, без ніг, а сіно кидає (Вила)* (у); *Що це за річ, що на вершині пагорба вогонь розкладає? (Вогонь у люльці)* (я).

Отже, антропоморфний лексикон на позначення осіб, тіла та одягу використовується для категоризації зовнішніх ознак явищ природи, рослин, тварин і предметів. При цьому категоризуються такі ознаки: форма, розташування, властивість цих об'єктів та їхніх частин. При метафоричних переносах категоризуються ознаки об'єктів, які найбільше впадають в око і стають

прототиповими для кодування в загадках. Відтак ці ознаки відшукуються в антропоморфному лексиконі, відбувається процес прилаштування цих двох сфер на підставі образно-схематичного сприйняття об'єктів, у результаті чого значення первісної лексеми доводиться до загальнішого рівня й утворюється загадка.

Дійсність – людина

Частини людського тіла кодуються рослинними та предметними назвами: *Стоять стоячки, на стоячках грабельки, на грабельках дуб, на дубі гай (Людина) (у); Стовпи, на стовпах суходіл, на суходолі море, над морем стовп, над стовпом горцик з сімома отворами, на горцику ліс (Ноги, живіт, шия, голова, волосся на голові), Відгадайте: звідси вдарить меч – весь світ розіб'є (Очі) (д).* Для означення людського тіла також використовується лексикон зі сфери явищ природи: *Яскраві зірки скраю скелі, По боках гори два джерела (Очі), Красиве озеро, яке ніколи не замерзає (Око) (д); Десятеро старих жінок на горбі крижинки волочуть (Нігті) (к).*

Людина – людина

Назви осіб кодують частини людського тіла: *Два брати під ідним дахом, іден другого не бачить (Очі) (у); Працюють, працюють, але роботу скінчити не можуть (Руки) (д); Двадцять дітей у чотирьох матерів, одні вище, інші нижче, даси якусь роботу – не лінуються (Пальці на руках і ногах) (к); Брати, яких не перерахуєш, що [це]? (Волосся), Брати по п'ятеро, що [це]? (Пальці) (я); Ми були сестрами, Було нас тридцять дві. Прийшла біда, зламалися ми (Зуби) (т).*

Метонімічне кодування використовується в загадках про людину, якими імпліцитно позначається людський вік: *З трьома ногами – хто він? (Старий чоловік з палицею), В молодості з нами разом, а в старості – попереду (Верхня частина тулуба), І вдома не можна лишати, і на базарі не можна продати (Мрець) (д).*

Загадкам властива також якісна і переносна характеристика людського тіла: *Без рук, без ніг, без тіла, без душі, однаково рву серце і рвати мушу (Досада) (у); В одну мить облетить весь світ (Серце), Що найм'якше? (Руки) (д).*

Ситуативні сценарії

Перехресне кодування людини та дійсності виявляється не лише на рівні лексем та метафоричних перенесень, але й на рівні сценаріїв. Сценарії загадок використовують досвідні уявлення. Крім описового кодування об'єктів дійсності, в загадках використовуються сценарії для позначення об'єктів дійсності через дії осо-

би, які вона фактично виконує з кодованими предметами.

Апеляція до себе та до особи як один із прийомів кодування в загадці використовується в поєднанні зі сценарійним описом об'єкта: *Що під піччю рубіжсі, хто знає – не кажи (Піднебіння) (у); Обійдеш увесь світ – не втомишся (Очі) (д); Є в мене колодязь, там два види води в мене (Яйце), Є в мене мішок горіхів, лічу, лічу, не можу злічити (Зоряне небо) (т).*

Досвідні сценарії кодують об'єкт через опис людської дії: *Рука сіє, язик збирає (Напис) (т).* У таких загадках засобами підказки та кодування об'єкта виступають досвідна метонімія та переносне значення лексеми дії. Письмо й читання як сіяння та збирання, що можливе через поєднання образів зерна та руки і літер та руки, якою пишуть. Вимовляння літер здійснюється за допомогою язика, і поєднання образу язика та зерен імплікує використання дієслова *збирати*.

Життя людини уподібнюється виготовленню побутового предмета, знищення якого концептуалізується в загадках поняттям смерті: *Родився на кружалі, ріс, вертівся, живучи парився, живучи жарився; став старий – любити перестали, помер – викинули в поле; там мене звір не з'їсть і птиця не склює (Горцик) (у); Побачив я цікавий предмет. Знають усі його назву, Натираючи свою голову, вмирає на руках (Сірник) (т).* Кодування об'єкта дійсності може залучати різні сфери, зокрема поряд можуть вживатися сфери тварини та людини: *Гніздо в'є в землі, дітей народжує в повітрі (Пшениця) (д).*

Природні процеси або функціональне призначення побутових предметів кодуються як прагнення рослин і предметів: *Одно просить дня, друге просить ночі, третє каже: «Мені як удень, так і вночі витріщати очі» (Ліжко, двері, вікно) (у); Відгадайте в мене: Один говорить: «Підімо», Другий говорить: «Почекаймо», Третій каже: «Похитаймось» (Ріка, камінь, очерет) (д).* Праця людини в загадках кодує функціональне використання предметів: *Ростом невеличка, Ні звір, ні птичка; А землю рие, Будинок будує (Лопата) (у); І ввечері, і вдень слуга (Подушка) (д).* При цьому можуть використовуватися сценарійні імплікації: *Удень княгиня, вночі рабня (Ліжко) (д).* Відпочинок і праця корелюють з уявленнями про дії представників різних соціальних станів.

У загадках використовується також комбінація прийомів підказки: *Язык знаходиться всередині рота, спробуй дізнайся (Флейта) (т).* Отвір флейти позначається лексемою *рот*, а водночас із цим денотатом використовується сценарійний компонент гри на флейті. У загадці *Випиту воду в яму виливають (Ківи) (к)* використовується си-

туативне означення ковша та метафоричне кодування рота лексевою *яма*.

Слід зазначити, що деякі загадки мають специфічні особливості. Із семантичного боку турецькі загадки орієнтовані на опис ситуацій та сценарне зіставлення ситуацій кодового денотата й денотата відгадки. За спільні точки беруться поєднання ситуаційних компонентів, а не спільні ознаки кодових денотатів та їх атрибутивних і предикативних елементів загадки, з чого випливає семантична узагальненість загадки та розмитість загадкового кодування. Сценарії турецьких загадок побудовані на дейксисі кодової ситуації, що виражається в ізоморфності загадкового та відгадкового сценаріїв: *Глибокий колодязь з водою, яка вирує. Можна взяти, але той, хто вип'є, помре (Рушниця)* (т).

В японських загадках використовуються окремі компоненти сценаріїв загадки та відгадки. Наприклад, компонентом ситуації моління є руки. Форма листя, подібна до людських рук, є підставою для встановлення метафоричного зіставлення ситуацій листя та моління людини: *Що це за річ, яка, [звернувшись] до неба, говорить: «Господи помилуй, Господи помилуй»? (Листя дерева *rikuzigi*, яке 'росте угору по два й нагадує руки, звернені до неба з молінням')* (я).

Кодові денотати в українських і східних загадках можуть бути ті самі, але різняться в текстах категоризація. Відмінність у категоризації ґрунтується на різних пресупозиціях, пов'язаних із культурним досвідом мовців, у середовищі яких побутують дані загадки. Зокрема, в казахських загадках для кодування часто використовують лексеми *гора* (для кодування голови людини), *килим*, *джурабки* 'панчохи', у дагестанських – порівнюють очі з *арканом*, яким можна охопити весь світ, у японських – об'єктами кодування нерідко виступають *рибальські інструменти й море*. Наприклад: *На горі горять два світильники, то горять вони, то гаснуть (Очі), На схилі гори багато дверей (Очі, ніс, рот), Біля одної гори два вартові, два вивідачі, тридцять два вовки (Очі, вуха, зуби), З сорока візерунками, улюблена для дівчат (Килим), Чотири брати стіну будують, один брат розхил підносить, Чотири брати не працюють, один працює*

(*В'язання джурабок*), *Нема меж для мого строкатого аркана (Око) (к); Спустившись у море, вправно торгує, що [це]? (Рибальський крючок), Що це таке вранці й ввечері тче полотно? (Хвилі) (я); Відгадайте: звідси вдарять клубочки, які до Цанака¹ долетять (Очі), В одній мечеті два джамаата (Язик і зуби) (д).*

В основі загадкової метафоризації лежать ті самі принципи, що і в мовних метафорах, які добре ілюструють загадки острова Міяко (Японія) в записках Миколи Невського: *Що їсть очима? (Рибальська сітка²)*. І загадкова, і мовна номінації спираються на образне сприйняття предметів людиною, причому в цих образних схемах закріплюється гештальтне бачення предмета, його найзагальніша структура, найгрубіші ознаки [13, 352]. Такі ж ознаки виділяють при ситуативному кодуванні, тобто ситуація бачиться як гештальт, з якого виділяються й закріплюються в мові головні етапи розвитку, котрі фіксуються у метафоричному зіставленні образних ситуацій з кодовим та кодованим денотатами.

Отже, в українських і східних загадках наявне перехресне кодування між людською сферою та дійсністю. Стереотипність і подібність кодових денотатів у різних загадках пояснюється загальними особливостями людського мислення та прагматикою загадок. Для кодування ознак об'єктів дійсності використовуються назви осіб, пов'язаних і непов'язаних родинними зв'язками, назви тіла, одягу та людських дій. Останні позначають функціональні характеристики побутових предметів. Образ людини в загадках кодується через назви явищ природи, рослин, предметів. Загадкове кодування побудоване на образно-схематичному сприйнятті об'єктів дійсності, що зумовлює гештальтне бачення образів та ситуацій, які стають контекстом для їхнього кодування. Незважаючи на спільність кодових денотатів і механізмів метафоричного та сценарійного кодування, досліджені загадки різняться певними кодовими денотатами, денотатами відгадок і пресупозитивними компонентами, що пов'язано з відмінностями у досвідній реальності мовців. Наступні порівняльні дослідження загадок різних народів можуть глибше розкрити механізми відбиття дійсності в них та особливості етнокультурної свідомості.

1. Гасанов М. М. Дагестанские народные пословицы, поговорки, загадки / М. М. Гасанов. – Махачкала : Дагучпедгиз, 1971. – С. 52–77.
2. Левин Ю. Л. Семантическая структура русской загадки / Ю. Л. Левин // Паремнологический сб. : Пословица, загадка (структура, смысл, текст). – М. : Наука, 1978. – С. 283–314.
3. Головачева А. В. К вопросу о прагматике загадки / А. В. Головачева // Исследования в области балто-славянской духовной культуры. Загадка как текст. 1. – М. : Индрик, 1994. – С. 195–213.

4. Лобур Н. В. Антропометрична метафора у мовній картині світу: типологічна модель (на матеріалах української і чеської мов): автореф. дис. ... канд. філол. наук: 10.02.01 – українська мова ; 10.02.03 – чеська мова / Н. В. Лобур. – Львів : Львівський держ. ун-т ім. І. Франка, 1997. – 21 с.
5. Невский Н. А. Фольклор островов Мияко / Н. А. Невский. – М. : Наука, 1978. – С. 92–95.

¹ Тут: Цанака – назва дагестанського поселення Табаранського району.

² Лексема ті 'очі' позначає вічка сітки.

6. Лакофф Дж. Женщины, огонь и опасные вещи : Что категории языка говорят нам о мышлении / Дж. Лакофф. – М. : Языки славянской культуры, 2004. – 792 с. – (Язык. Семиотика. Культура).
7. Лакофф Дж. Мышление в зеркале классификаторов / Дж. Лакофф // Новое в зарубежной лингвистике. – Вып. XXIII : Когнитивные аспекты языка / [пер. с англ. ; сост., ред., вступ. ст. В. В. Петрова и В. И. Герасимова]. – М. : Прогресс, 1988. – С. 12–51.
8. Межжеріна Г. В. Людина в мовній картині світу часів Київської Русі / Г. В. Межжеріна. – К. : Вид. центр КНЛУ, 2006. – 448 с.
9. Жанузаков Т. Загадки / Т. Жанузаков // История казахской литературы : в 3 т. – Т. 1 : Казахский фольклор. – Алма-Ата : Наука, 1968. – С. 174–183.
10. Кёнгес-Маранда Э. Логика загадок / Э. Кёнгес-Маранда // Паремнологический сб. : Пословица, загадка (структура, смысл, текст). – М. : Наука, 1978. – С. 249–282.
11. Волоцкая З. М. Лексика болгарских загадок (опыт составления семантического словаря загадок) / З. М. Волоцкая // Славянское и балканское языкознание. Проблемы лексикологии. – М. : Наука, 1983. – С. 187–204.
12. Иванов В. В. Структура индоевропейских загадок-кеннингов и их роль в мифопоэтической традиции / Вяч. Вс. Иванов // Исследования в области балто-славянской духовной культуры. Загадка как текст. 1. – М. : Индрик, 1994. – С. 118–142.
13. Загадки / [упоряд., вступ. ст. та прим. І. П. Березовського]. – К. : Вид-во АН УРСР, 1962. – С. 159–294.

O. Tymchenko, M. Sobutsky

LINGUISTIC IMAGE OF A MAN IN UKRAINIAN AND EASTERN RIDDLES: SEMANTIC CHANGES

The article is devoted to the comparative analysis of anthropomorphic coding in the Ukrainian and the oriental riddles (a case study of the Turkish, Dagestani, Kazakh and Japanese folk riddles). The conceptual analysis is provided on the base of the code denotata, metaphorical transformations and the scripts coding of the particular objects. Despite the code denotata and the riddles scripts similarity, the selected riddles are different in presuppositive components which is caused by the experiential knowledge of the speakers of different cultural background.

Keywords: riddles, anthropomorphic coding, conceptual analysis, code denotatum, presuppositive component.

УДК 811.161.2'276.3/4

Трач Н. С.

СУЧАСНА УКРАЇНСЬКА ПРЕСА ЯК ДЖЕРЕЛО ПОПОВНЕННЯ ЖАРГОННОЇ ЛЕКСИКИ

У статті висвітлено проблему вживання жаргонізмів у сучасній українській пресі загальнонаціонального формату та впливу цього явища на формування мовної норми, особливу увагу приділено політичному жаргону.

Ключові слова: жаргон, суржик, перемикання кодів, мовна норма.

На сьогодні в Україні спостерігаємо стрімкий розвиток україномовних мас-медіа загальнонаціонального формату. Це і щоденні газети «Україна молода», «Газета по-українськи», «День» і тижневі видання «Український тиждень», «Країна», «Главред», «Weekly.ua», розраховані на масову аудиторію, і ділові тижневики та дво-тижневики «Контракти», «Коментарі», і серйозне аналітичне видання «Дзеркало тижня». Таке розмаїття не може не тішити спраглого україн-

ських текстів читача. Проте проблеми сучасного українського інформаційного простору часто спричиняють труднощі мовного оформлення журналістських матеріалів. По-перше, орієнтація на різні читацькі аудиторії, різниця у підходах до викладу матеріалів зумовлює й відмінність у мовленні цих видань. Слід зазначити, що окремі часописи виходять двома (українською й російською) чи трьома (українською, російською, англійською) мовами, що часто призво-