

## ЛЮДИНА І ДІЙСНІСТЬ У ФРЕЙМАХ УКРАЇНСЬКИХ ЗАГАДОК

У статті запропоновано аналіз українських загадок за моделлю фреймів. На прикладі взаємодії сфери людини з іншими сферами дійсності визначено особливості ситуативного кодування в загадках. Методика фреймового аналізу може бути застосована до інших паремійних текстів, що також позначають дійсність через ситуативний опис.

**Ключові слова:** мова, людина, дійсність, загадка, відгадка, фрейм, лексика, семантика.

Українські загадки становлять багаторівневу семіотичну систему, у якій закріплено уявлення людини від найдавніших часів. Мова загадок є складовою загальної мовної системи й використовує її закономірності та можливості категоризації дійсності в незвичний спосіб, що робить загадки засобом для розвитку людського мислення й долання стереотипів, створених повсякденним ужитком мовних одиниць. Останнім часом фольклорні тексти стали об'єктом концептуальних лінгвістичних досліджень, оскільки вони відбивають культурне тло і слугують матеріалом для реконструкції національної ментальності та стереотипів [1–3], причому в контексті досліджень образу людини в мові й фольклорі [4–8] вивчення загадок, зважаючи на загальний антропоцентризм цього жанру [9, 273; 10, 165; 11, 16], у цьому аспекті є досить актуальним і продуктивним.

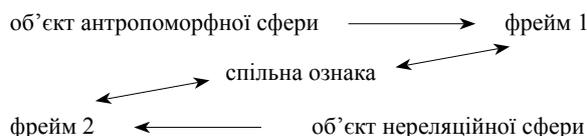
Лексеми в загадках об'єднані в одиниці синтагматичного рівня для ситуативного кодування відгадок, і досвідна схематизація представлена в текстах загадок як згорнутий опис певної ситуації, що може бути змодельований у вигляді фрейма. Метою цієї статті є аналіз антропоморфних фреймів українських загадок і відгадок як моделей ситуативного кодування дійсності. Відповідно до мети поставлено завдання визначити, як антропоморфні фрейми кодують образи об'єктів дійсності та як образ людини кодовано через фрейми, що залучають альтернативні сфери. Матеріалом дослідження послужили загадки, які цитовано за виданням: Загадки / [АН УРСР. Ін-т мистецтвознавства, фольклору та етнографії [упоряд., вступ. ст. та прим. І. П. Березовського]. – К. : Наук. думка, 1962. – 511 с. (порядковий номер загадки при цитуванні подано за вказаним виданням).

Фрейм становить особливу структуру як «пакет інформації про певний фрагмент людського досвіду (об'єкт, (стереотипну) ситуацію)» [12, 65]. Фрейми визначаються способом бачення дійсності мовцями, тому мовні одиниці відбивають специфіку категоризації навколишнього і внутрішнього світу людини та «альтернативні

способи бачення речей» [13, 62]. Якщо розглядати текст загадки як фрейм, то саме на цьому рівні можна виявити стереотипні уявлення про людське життя, які лягли в основу метафоричного порівняння між сферою людини та сферами дійсності. Фрейми групуються в парадигми, що створюють картину про людину та її діяльність, оскільки ґрунтуються на досвідних уявленнях, категоризованих у текстах загадок.

Із семіотичного боку ситуації загадки й відгадки ізоморфні [14; 16, 65]. У загадках між антропоморфною та предметною сферами можуть бути побудовані фреймові кореляції. Фрейми містять як свої компоненти лексеми антропоморфної сфери, що пов'язані між собою синтаксично. Фрейми загадки становлять ситуації представлення досвідного положення денотатів відгадки. Вони є схемними репрезентаціями ситуацій, у які залучаються загадані об'єкти й формуються та відбиваються дієслівними лексемами в загадках на підставі релевантного зв'язку між значенням кодового денотата та інших компонентів фрейма. Релевантні зв'язки між компонентами фреймів загадки та відгадки відбивають структурування кодованих ознак денотата відгадки, тобто категоризацію ознак предметів дійсності в загадках.

Ключовий образ загадки кодує центральну ознаку образу відгадки, а інші компоненти загадкового сценарію служать фоном. Ключовим образом може бути не головний член синтаксичного речення. Він є центральним для стратегії кодування й відгадування. Зіставлення сценаріїв загадки й відгадки здійснено за структурною ізоморфністю фреймів кодового та кодованого об'єктів, як це видно зі рис. 1:



**Рис. 1.** Семантичне зіставлення фреймів загадки і відгадки

Оберненим чином об'єкти антропоморфної сфери кодовані образами з інших сфер дійсності.

У загадках можна виділити два головні типи фреймів – описові та ситуативні. Описові фрейми позначають ознаки кодованих об'єктів за допомогою атрибутивних компонентів, а семантична структура фрейма кодового денотата ізоморфна фрейму кодованого об'єкта. Описові фрейми поділяються на якісні та конфігураційні. Якісні фрейми позначають якісні ознаки відгадкових денотатів, які зафіксовано в метафоричних семах фреймових компонентів загадок. Наприклад, загадка 127 *Сама на дворі, а сукня в хаті (Місяць і його проміння)* представляє фрейм відгадки як: місяць на дворі, проміння в хаті. Загадковий фрейм передбачає особу в сукні та її житло, тобто два компоненти, а фрейм відгадки передбачає місяць, житло й особу, тобто три компоненти. Отже, для утворення парадоксу використано різну кількість компонентів у пресупозиціях фреймів загадки й відгадки.

У якісних фреймах загадок про природу денотати відгадок кодовані за ознаками форми, кольору або зовнішніх частин: 431 *Що то за твір, що ні чоловік, ні звір, а має вуса? (Ячмінь)*. Атрибутивні компоненти на позначення кольору вживані для кодування кольору денотата відгадки: 739 *В лісі, в пралісі черлені хустки висять (Калина)*; 740 *За лісом, за пралісом червоні чоботи висять (Калина)*. Атрибутивні компоненти фреймів загадок на позначення зовнішніх ознак осіб, їхніх рис характеру кодують якісні ознаки, які бачаться в явищах природи: 424 *А) Мама широка, тато високий, син кручений, а невістка сліпа (Земля, небо, вода, ніч)*; 792 *Довгі лати, черлені манни, зелені діти (Смерека, шишки, хвоя)*. У цій групі фреймів може бути використане кодування за допомогою синекдохи: 663 *Що то за голова, що лиші зуби і борода? (Головка часнику)*; 681 *Є шапка, але немає голови; є нога, але без черевика (Гриб)*.

У якісних фреймах загадок про предмети вживаються для кодування зовнішні або внутрішні ознаки людей, які корелюють з подібними ознаками предметів. Характеристика кодованого предмета здійснюється лексемами, які позначають діяльність людини в загадці та функцію кодованого предмета: зовнішню ознаку людини та зовнішню ознаку предмета, характеристику частини тіла людини та частини предмета, характеристику віку, людських учинків або внутрішніх якостей людини, яка нівелюється фреймом відгадки. У прямому значенні ці характеристики не можуть бути застосовані до образів відгадок: 2003 *Наш Іван і швець, і кравець, і в дуду ігрець (Ножниці)*; 2112 *Не грішнее, а повішене (Вірьовка на колодязі)*.

Якісні фрейми в загадках про людину використано для кодування ознак частин її тіла: 275 *Рівенька дощечка, з країв обшивочка, всередині дірочка (Вуха)*; 1312 *Фіртка без брами, вікна без шибок (Рот, очі)*; 1306 *Книжечка-роздвижечка, кругом волоса, а посередині чудеса (Очі)*. Фрейми цього типу прямо вказують на пресупозитивні елементи, пов'язані з кодовими денотатами та денотатами відгадок: 1381 *Не золоте, а найдорожче (Життя)*; 2826 *Хороше бачить, а сліпий (Неписьменна людина)*.

Іншою групою описових фреймів є конфігураційні, компоненти яких – ізоморфні конфігурації денотатів відгадок та їхніх складових частин, тобто в цих фреймах кодовані об'єкти бачаться як ціле з частинами: 442 *Батько – хваластун, мамка – лопатка, діти – круглятка (Горіх)*; 2461 *Мати губата, на хліб багата, а син кручений (Клуня і цип)*. Конфігураційні фрейми загадок про людину вживаються для кодування будови людського тіла, як вона бачиться народною свідомістю: 1257 *Стоїть два кілки, на кільках бочка, на бочці кавун, а на кавуні трава (Людина)*. Використання конфігураційних фреймів для кодування часових або ситуативних понять у загадках про людину порушує пресупозицію цілого з частинами, оскільки ці фрейми кодують різні об'єкти: 1383 *А) Двадцять красних, тридцять сильних, п'ятдесят мудрих, а сто дурних (Роки людини)*. Конфігураційні фрейми також використовуються для кодування рота, зубів і язика через змалювання замкненого простору та людини (людей) у ньому: 1342 *Мур мурований, цип ципований, посередині пан похований (Губи, зуби, язик)*.

У межах описових можна виділити також групу міфологічних фреймів, у яких ключова ознака денотата відгадки позначена атрибутивним компонентом фрейма загадки, що відповідає міфологічним уявленням про явище природи [15, 108]. У результаті персоніфікаційного кодування явище природи в цих фреймах наділяється рисами або діями, які зазвичай властиві людині: 191 *Ходить, блудить, мандрує, Мости з льоду будує. Старий он, сивий он, А борода з волокон (Мороз)*; 330 *А) Зоря-зірниця по землі ходила, ключі загубила, А сонце зійшло – ключі найшло (Роса)*.

Другу групу фреймів складають ситуативні, у яких кодування стосується процесу або ситуації в загадці за участю особи, до чого залучений статичний об'єкт загадки, а також дія або функція об'єкта. Сюди належать групи дієвих, процесуальних, позиційних та досвідних фреймів.

Дієві фрейми загадок позначають ситуації, у яких суб'єктом дії виступає людина, відтак цей тип фреймів загадок відбиває певні життєві ситуації, у яких діє людина: 2462 *Між трьома осу-*

ками Б'ються хлопці язиками (Молотники з ціпками). Дієві фрейми відгадок відбивають стереотипні дії тварин, які закріпилися за ними в народному баченні: 861 *І своє дитя не забула, і чужих погодувала (Корова); 941 Вік свій ходить з клумаками, та ще й сідають на нього з мішками (Верблюди)*. Сюди ж належать загадки про явища природи, які кодують відгадку як наслідок людської дії: 227 *А) На горі дуба рубають, а по всім світі тріски летять (Сніг)*.

Дієві фрейми загадок можуть кодувати як ціле частини тіла людини та тварини, яка залучена з нею в одну ситуацію загадки, внаслідок чого дієві фрейми загадок співвідносяться із синекдохічними фреймами відгадок. У цих фреймах кодovими денотатами виступають займенникові числівники, які в пресупозиції позначають суб'єктів діяльності та їхні дії: 1405 *Штири думи, п'ять голов, пальців сто (Мерця несуть); 2783 Чотири качається, два біжить, один сидить (Колеса, коні, віз); 2785А) Шість ніг, дві голови, четверо очей, один хвіст; Б) Шість ніг, дві голови, один хвіст, чотири оці, два носи (Вершник на коні)*. Порушення пресупозиції відбувається внаслідок того, що замість суб'єктів діяльності та їхніх дій маються на увазі органи тіла та їхні фізіологічні функції, тобто ціле замість частин, які виступають у загадках суб'єктами дій, або використовується гіперболічна семантика числівників, якими в пресупозиції позначено суб'єкти дій загадкових фреймів: 1974 *П'ять пхає, п'ять тримає, а два на варті стоять (Зашиляють нитку); 2767 А) Сімсот свистить, чотири лопотить, два нюха, два слуха і два дивиться (Кінь в бігу і їздець)*. Пресупозиція може порушуватися самим текстом загадки, якщо відгадувач спирається на знання цих загадок. У такому разі до фрейма загадки вноситься додатковий ситуативний елемент: 2786 *Три голови, дві руки, шість ніг, два хвости (Вершник на коні й оселедець в кишені)*. Порушення пресупозиції також ґрунтується на переносному значенні лексем, які є компонентами загадкового фрейма: 2780 *А) Чотири грає, два танцює, Один сидить і все чує (Колеса, коні, візник)*.

У загадках про природу для кодвання ознак об'єктів уживані фонові дієслівні лексеми, а фокусом виступають атрибутивні компоненти семантичної схеми загадки: 574 *Сидить циган на могилі, Розкидав ноги на три милі (Гарбуз і огурдина); 819 Стоять красуні на воді, Вінки на них білі й золоті (Водяні лілії)*. Ця група фреймів також використовується для категоризації зміни явищ і росту рослин та життя тварин: 228 *Б) Восени родиться, в ярі умирає, Через зиму своїм тілом землю зогріває (Сніг); 430 Ноги на полі, Середина надворі, Голова на столі (Пишениця);*

1227 *Влітку живе, на зиму вмирає (Муха)*. У загадках про людину дієві фрейми вживаються для кодвання ознак, якими наділяється людина або її вік: 1384 *На двадцет років – гол! На тридцет років – як-так, а на п'ятдесят – такий, як фляк (Вік людини)*.

Процесуальні фрейми є підставою для кодвання процесів, пов'язаних з явищами природи та змін у рослинах і тваринах. Кодування здійснено за допомогою антропоморфних предикатних компонентів загадкового фрейма: 62 *Один біжить, другий лежить, третій кланяється (Небо, зорі, місяць); 524 Чернець-молодець у землю пішов, червону шапочку знайшов і наверх вийшов (Мак)*. Процес та його результат змальовано фреймом як дія людини та результат цієї дії: 2434 *Ходить пані по майдані, Куди гляне – трава в'яне (Коса косить/Сонце)*. Ріст виткої рослини кодований як процесуальна дія людини: 578 *Дід діда через ліс тягне за вуса (Гарбуз на тину)*.

Група процесуальних фреймів кодує поняття, пов'язані з людиною, через ситуативний контекст. Структури фреймів загадок та відгадок збігаються, але складність відгадування зумовлена метафоричним зіставленням фреймів або розпливчастістю кодового денотата: 1314 *Крутиться-вертиться, а в ополонку не впаде (Язик)*. У процесуальних фреймах атрибутивні та предикативні лексеми, семи яких не позначають ознак денотата відгадки при метафоричному перенесенні, виступають частиною загальноантропоморфного сценарія, який кодує життєву ситуацію за участю людини: 1092 *Шапку носить набакир, Голосно співає, Не військового він стану, А остроги має (Півень)*. За ланцюжковим механізмом будується загадка з реляційною до образу голови лексемою шапка: 584 *Ліз Мартин через тин, да шапки збувся (Гарбуз)*.

Статичне кодвання здійснене позиційними фреймами загадок. Позиційні фрейми формуються дієслівними лексемами стану, поряд з якими кодується ознака об'єкта, зокрема його частина. Для характеристики об'єкта у фреймі загадки разом із назвою особи вживається атрибутивна або локативна лексема: 529 *Стоїть пані в сарафані Вітер повіє, то й лист опаде (Мак); 536 Б) Сидить пан під плотом, накритий капотом, кричить долі: «Солі!» (Редька)*. У позиційних фреймах ознаки загаданих предметів кодовані прямо, а переносне значення може вибудовуватися в середині самого загадкового фрейма у зв'язку з семантичними відношеннями компонентів загадкового фрейма: 1760 *На стіні лучок, на печі старичок Держить чорний клочок (Димар)*.

У загадках про людину компоненти цих фреймів і відповідних фреймів відгадок структурно

збігаються, що служить підказкою для відгадування, а шифрування здійснюється підміною фокуса та фону загадок: у пресупозиції як фокус сприймається кодовий денотат, який насправді є фоном, натомість фокусом виступає структурна тотожність фреймових компонентів загадки й відгадки, а також кольорова, числова, фізіологічна або позиційна ознака кодового денотата загадки й тотожна їй ознака денотата відгадки: 2466 А) *Два чоловіки під стріхою, а два надворі; ті два змогли, що під стріхою, а ті, що на дворі, сухі (Пальці у прялі)*. Статичне кодування у загадках про людину здійснено також локативними фреймами, які характеризують денотати відгадок за ознакою місця: 1271 *Упав сніг на гору, ніколи не згине (Сивина)*.

Досвідні фрейми загадок стосуються окремих життєвих ситуацій або уявлень про абстрактне поняття, які безпосередньо характеризуються предикативними компонентами загадок: 1379 *Десять кіз тягнуть на ноги роги (Пальці і чобіт)*; 1399 *Ніхто од його не втече: ні цар, ні царця, ні риба в воду, ні миша в нору (Смерть)*. Досвідні фрейми вказують на ознаки предметів за впливом людини на них або за наслідком, який даний предмет здійснює на людину: 1563 *Іде – дід бабу за руку веде (Двері)*; 1586 *Суну, суну Сидора за ноги (Засув)*; 2353 А) *Маленьке, кругленьке, а хоч кого з коня зсадить (Куля)*. Ця група фреймів позначає ознаки денотатів відгадок згідно з досвідними враженнями від них мовців, однак у загадках про природу й предмети антропоморфізація виявляється в тому, що денотати відгадок наділяються діями, які з ними виконує в дійсності людина: 536 А) *Сидить під плотом, накрите болотом і кричить: «Солі!» (Редька)*. У досвідних фреймах здійснюється кодування відгадкового фрейма загадувачем способом співвіднесення себе із загаданим об'єктом через апелювання до досвіду особи, апелювання до себе, звороти-кліше в загадках: 302 *Два брати рідні; одного всі бачать, але не чують, другого всякий чує, але не бачить (Блискавка і грім)*; 645 *Гонили бабу з гори на долину, а як зачали її лупити, то зачали ся сльози котити (Цибуля)*.

Досвідні фрейми загадок про людину кодують денотати відгадок, прямо вказуючи на повсякденні уявлення про об'єкти кодування: 1370 *Не солиться, не вариться, увесь мир ним питається, й цар без його не обійдеться (Материнське молоко)*; 1403 А) *Хто його має, той його не хоче, хто його купує, тому його не треба, а кому його треба, той не знає за нього (Труна)*.

У загадках антропоморфізація об'єктів здійснена також через використання автонімного кодування, для чого у фреймах залучено займенники *я, ти, ми* та їхні відмінкові форми з подальшим описом ознак або процесів, пов'язаних з

об'єктом кодування, які в автонімному фреймі представлені як дії суб'єкта загадки, тобто фокусом тут виступають прямі характеристики образу відгадки, що названі для кодування денотата відгадки, наприклад: 697 *Били мене, били, На шматки порвали, У воді мочили, По траві валяли. Одну половину з кашею поїли, Другу половину – на плечі наділи (Коноплі)*. Займенники «характеризують актант ситуації як індивіда або як клас, однак при цьому відсилають до контексту або ситуації для ідентифікації цього індивіда або класу <...>» [16, 37]. Фрейми із залученням особових займенників переносять людські характеристики на іншу сферу. Презумпція людського нівелюється відгадкою. У загадках про тварин, які є істотами, контраст між антропоморфною презумпцією та фактичними характеристиками образу відгадки менший, ніж у загадках про явища природи, рослини та предмети.

У загадках про природу й предмети також використовуються апелювативні фрейми. Апелювання до особи виявляється в загадках у тому, що змальовується досвідна ситуація за участю людей, компоненти якої корелюють із компонентами загадкового фрейма: 1196 А) *Вийду я на гірку, одчиню комірку; Якби не гайдамаки, то з'їли б собаки; Б) Вийшов на гірку, відчинив комірку; Коли б не пан Димінський, то собаки б заїли (Бджоли, вулик, дим)*; 2465 Б) *На кладці сиджу, крізь тин гляджу, діда за бороду скубу (Днище, гребінь і коноплі)*.

У загадках також наявні комбінації фреймів, зокрема якісний + дієвий, дієвий + апелювативний, атрибутивний + апелювативний, позиційний + якісний + апелювативний тощо: 1287 Б) *Кругле, маленьке, а до неба дістане (Очі)*; 1360 *У вовні, а не віця, Літо й зиму трусується (Борода)*; 2082 *Без рук, без ніг, без голови, без язика – чоловіку вік щитає (Годинник)*; 3060 Б) *Живе без тіла, говорить без язика, ніхто його не бачить, а кожен чує (Луна)*. Дейктичний характер загадкових фреймів уможливило створення додаткових пресупозицій та виникнення вторинних смислів у загадках, чим створюється комізм змісту загадки та ускладнюється пошук відповіді, зокрема на такому семантичному прийомі побудовані сороміцькі загадки: 2359 *Через вузо дорога, всередині тривога, а в дірочці свадьба йде (Прядка)*; 2360 *Трещить, верещить, під ногами ярмалка (Ткацький верстат)*.

Отже, ситуативне кодування дійсності в загадках може бути змодельоване за допомогою фреймів. Використання певної сфери для кодування образу відгадки робить цю сферу пресупозитивною, тобто пошук відповіді обумовлений уявленнями про сферу загадки. Така пресупозиція нівелюється правильною відповіддю на загадку, денотатом якої є об'єкт іншої сфери

та його ситуативний контекст. У загадках сфера людського й сфери дійсності взаємопереплетені через ужиток фреймів, що позначають досвідні ситуації, пов'язані з цими сферами. Образи об'єктів дійсності кодують образ людини і навпаки – фрейми, пов'язані з характеристиками й діяльністю людини, вживаються для кодування природної та предметної сфер. Фрейми загадок можуть кодувати якісні й конфігуративні ознаки об'єктів дійсності та людини, а також категоризувати їх за дієвими й процесуальними ознаками.

Загадки як мовні утворення є відкритою системою висловів, яка будується за певними принципами й відбиває досвідні та культурні уявлення мовців. Принципи можна встановити, але передбачити їх важко через особливу гнучкість людського мислення, яке знаходить нові й нові способи опису (кодування) та категоризації дійсності, тому представлена класифікація є лише спробою систематизації загадок, а в подальшому фреймовий аналіз може деталізувати особливості використання досвідного знання мовців не лише в цих, а й в інших паремійних текстах.

1. Бартминский Е. Языковой образ мира: Очерки по этнолингвистике / Ежи Бартминский; [пер. с польск.]. – М. : Индрик, 2005. – 528 с.
2. Головачева А. В. Стереотипные ментальные структуры и лингвистика текста / А. В. Головачева; [РАН, Ин-т славяноведения]. – М., 2000. – 159 с.
3. Жайворонок В. В. Українська етнолінгвістика : [навч. посібник для студ. вищих навч. закл.] / Віталій Вікторович Жайворонок. – К. : Довіра, 2007. – 262 с.
4. Голубовська І. О. Етнічні особливості мовних картин світу : [монографія]. – [2-е вид., випр. і доп.]. – К. : Логос, 2004. – 284 с.
5. Калько В. В. Репрезентація рівня інтелектуального розвитку людини в українських пареміях / В. В. Калько // Актуальні проблеми металінгвістики : [зб. наук. статей за матеріалами VI Міжнар. наук. конф., 21–22 травня 2009 р.]. – Черкаси : Ант, 2009. – С. 10–12.
6. Межжеріна Г. В. Людина в мовній картині світу часів Київської Русі / Ганна Валентинівна Межжеріна. – К. : Вид. центр КНЛУ, 2006. – 448 с.
7. Никитина С. Е. Сердце и душа фольклорного человека / С. Е. Никитина // Логический анализ языка. Образ человека в культуре и языке / [отв. ред. Н. Д. Арутюнова, И. Б. Левонтина]. – М. : Индрик, 1999. – С. 26–38.
8. Урысон Е. . Фундаментальные способности человека и наивная анатомия / Е. В. Урысон // Вопросы языкознания. – 1995. – № 3. – С. 3–16.
9. Кёнгес-Маранда Э. Логика загадок // Паремиилогический сборник : Пословица, загадка (структура, смысл, текст) / [сост., ред. и предисл. Г. Л. Пермякова]. – М. : Наука, 1978. – С. 249–282. – (Исследования по фольклору и мифологии Востока).
10. Онищенко Г. А. Мовна структура української народної загадки (семантичний і синтаксичний аспекти): дис. ... канд. філол. наук: 10.02.01 / Геннадій Анатолійович Онищенко – Дніпропетровськ, 2006. – 180 с.
11. Селіванова О. О. Комунікативні стратегії і тактики в українських загадках / О. О. Селіванова // Вісник Черкаського університету. Серія Філологічні науки. – Черкаси, 2004. – Вип. 60. – С. 10–23.
12. Кобозева И. М. Лингвистическая семантика: [учебник для студ. ф-тов филол. профиля]. – [Изд. 4-е]. – М. : URSS, Либроком, 2009. – 350 с.
13. Филлмор Ч. Фреймы и семантика понимания // Новое в зарубежной лингвистике. Когнитивные аспекты языка / [сост., общ. ред. и вступ. ст. В. А. Звегинцева]. – М. : Прогресс, 1988. – Вып. 23. – С. 52–92.
14. Журицкий А. Н. Семиотическая структура загадки: Немегафорические преобразования смысла / Альфред Наумович Журицкий. – М.: Наука, 1989. – 128 с.
15. Иванов Вяч. Вс., Топоров В. Н. Славянские языковые моделирующие семиотические системы / Вяч. Вс. Иванов, В. Н. Топоров. – М. : Наука, 1965. – 246 с.
16. Селиверстова О. Н. Местоимения в языке и речи / Ольга Николаевна Селиверстова. – М. : Наука, 1988. – 151 с.

*Oleksandra Tymchenko*

## HUMAN AND REALITY IN THE FRAMES OF UKRAINIAN RIDDLES

*The article suggests an analysis of Ukrainian riddles as frames. Situational coding in the riddles is illustrated by interaction of the human and reality domains. The frame analysis can be applied in research of other small folklore texts which denote the reality by the situational description.*

**Key words:** language, human being, reality, enigma, frejm, vocabulary, semantics.