

Mariya JADROŇOVÁ

JAZYKOVÝ OBRAZ SVĚTA RUSKÝCH A SLOVENSKÝCH ANTROPOMORFNÝCH HÁDANIEK

The Linguistic Picture of the World in Russian and Slovak Anthropomorphic Riddles

Keywords: *linguistic picture of the world, Russian riddles, Slovak riddles, metaphors, anthropomorphism*

Contact: *Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici; mariya.jadronova@umb.sk*

V posledných rokoch v lingvistike pozorujeme prechod od štrukturalistického skúmania jazyka k jeho prepojeniu s ostatnými vednými disciplínami. V dôsledku toho sa rozvinuli nové jazykovedné smery a odbory. Jedným z nich je etnolingvistika, zaoberajúca sa „vzťahom jazyka ku kultúre a k spôsobu života etnika“ (Mistrík et al. 1993: 132). Medzi jej základne pojmy sa zaraďuje *jazykový obraz sveta*, ktorý sa definuje ako „súbor pravidiel uložených v gramatických kategóriách a v sémantických štruktúrach slovnej zásoby, poukazujúcich na typické pre daný jazyk všeobecné porozumenie organizácie sveta a na spôsoby videnia jeho jednotlivých súčasti, na hierarchiu, ktorá v nich vládne, a na hodnoty, ktoré dané jazykové spoločenstvo akceptuje“ (Pajdzińska, Tokarski 1996: 143).

Cenný materiál pre rekonštrukciu jazykového obrazu sveta jednotlivých národov predstavujú hádanky, ktoré slovenský folklorista Milan Leščák charakterizuje ako „historicky sa vyvinuvší slovesný útvar. Jeho základ tvoria metaforicko-metonymicky vyjadrené obrazy, ktorých skrytý zmysel treba uhádnuť pomocou porovnania analogických vlastností v opise iných javov“ (Leščák 1981a: 128). Žáner hádanky sa podľa ruskej bádateľky Márii Abdrašitovej vyznačuje svojráznosťou kognitívnych spôsobov myslenia a ich verbálnej reprezentácie. V úlohe základných kognitívnych modelov v hádankách vystupuje „stereotypný obraz, pod ktorým sa rozumie osobitný mentálny útvar, vyjadrujúci kolektívnu predstavu o nejakom objekte skutočnosti“ (Абдрашито́ва 2012: 7).

Výskumníčka Veronika Telija uvádza, že jazykový obraz sveta je bohatý na rôzne trópy, pričom kľúčovú úlohu pri jeho formovaní zohrávajú metafory, čo odôvodňuje tým, že práve tento tróp poskytuje nositeľom konkrétneho jazyka špecifický pohľad na

svet (Телия 1988). Pre jazykový obraz sveta sú typické takzvané konceptuálne metafory, ktorých teóriu predstavili americkí kognitívni lingvisti George Lakoff a Mark Johnson, čím spôsobili prevrat v badaní uvedeného trópu. Autori sa prikláňajú k názoru, že metafora nie je len záležitosťou jazyka, ale aj procesov ľudského myslenia, pretože „ľudský pojmový systém je štruktúrovaný a definovaný metaforicky“ (Lakoff, Johnson 2002: 18). Konceptuálne metafory sa odvtedy v lingvistike stali aktuálnym výskumným objektom. Jednou z bádateľiek, ktorá sa nimi v súčasnosti zaoberá, je ruská jazykovedkyňa Ljubov Balašovová, podľa ktorej sa takouto metaforou „stáva každé pravidelné množstvo prenesení, ktorých spoločným znakom sú pojmové (sémantické) sféry zdroja a cieľa metaforizácie, pričom jednotnosť modulov prirovnania má len vedľajšiu funkciu“ (Балашова 2014: 40). Svoju teóriu ďalej rozvíja tým, že „výskum produktivity jedných sémantických sfér ako zdroja metaforizácie a pravidelnosti rozšírenia iných sémantických sfér na úkor metaforických pomenovaní nám umožňuje vytvoriť základne typy takýchto metaforických prenesení: človek → zvierat; zvierat → človek; zvierat → rastlina; artefakt → človek; človek → artefakt a podobne“ (Балашова 2014: 40). Na základe analýzy podobných vzťahov rozlišujeme animalistické, antropomorfné, vojenské, športové a iné druhy metafor (Балашова 2014).

Náš text je zameraný na analýzu sémantických a kvantitatívnych špecifik ruských a slovenských antropomorfných hádaniek postavených na princípe antropomorfných metafor, ktoré „vyberajú vehikulum z oblasti ľudského sveta a aplikujú ho na zvierací svet, neživú prírodu či na sociálne javy“ (Krupa 1990: 157). V tomto type hádaniek sa teda podľa bieloruskej folkloristky Aleny Alfjoravovej „objekty a javy reprezentujú prostredníctvom rodinných vzťahov, mužských, ženských obrazov, mien, hodností, národností, rozprávkových a mytologických postáv, ktoré nadobúdajú ľudský výzor“ (Алфёрова 2008: 56–57). Celkovo sme zanalyzovali 9329 hádaniek (6953 ruských a 2376 slovenských), v ktorých sme našli 1587 antropomorfných metafor (1217 ruských a 370 slovenských).

Najpočetnejšie množstvo antropomorfných metafor (1138) obsahujú v dokladovom materiáli ruské ľudové hádanky, v ktorých sa antropomorfné kódovanie predovšetkým prezentuje pomocou pomenovaní rodinných vzťahov. Predmety sa v nich najčastejšie prostredníctvom lexém množného a jednotného čísla *братья* (81 – tu a ďalej v zátvorkách uvádzame množstvo použití konkrétnych lexém) / *брат* (14) prezentujú ako bratia. Vysokú frekvenciu majú taktiež deminutíva *братца* (40) / *братцы* (14) / *братец* (4) / *братишка* (1) – celkovo 59 slovných tvarov. Po jednom raze sa vyskytujú aj nárečové varianty, a to konkrétne *братан* a *братаны*. Uvedené slovné tvary sú v ruských ľudových hádankách metaforickým pomenovaním očí, prstov alebo vedier na váhach (t. j. predmetov, ktoré nositelia jazyka interpretovali ako navzájom blízke

alebo podobné). Ako príklad môže poslúžiť hádanka o očiach: *Сидят два брата рядом, // а друг друга не видят* (Dvaja bračkovia sedia pri sebe a jeden druhého nevidia; tu a ďalej náš preklad – M. J.) (Рыбникова 1932: 81). Frekventovanou lexémou daného typu je takisto *мать* (45), pomocou ktorej sú predmety zobrazené ako matky. Táto lexéma sa vyskytuje aj v množnom čísle – *матери* (3). Dokladový materiál obsahuje aj jej nárečový tvar – *матка* (11) a zastarané tvary *матушка* (9) a *матерь* (9). Uvedené slovné tvary sú v analyzovaných textoch typické napríklad pre vodu, ktorá je v hádankách predstavená ako matka soli alebo ľadu, dlaň, ktorá je zobrazená ako matka prstov, alebo pec, ktorá je matkou ohňa a dymu. Predmety sa v analyzovaných ruských ľudových hádankách často prezentujú aj ako synovia. Najviac sa na to využíva lexéma *сын* (27), jej tvar množného čísla *сыновья* (12) a deminutívum *сынки* (4). Takýmito tvarmi sa napríklad označujú kalendárne mesiace, ktoré sú synovia roku, dym, ktorého nositelia jazyka interpretovali ako syna ohňa alebo pece a prsty, ktoré sú v hádankách synovia dlane alebo ruky.

Druhý najfrekventovanejší spôsob antropomorfného kódovania sa v analyzovaných ruských ľudových hádankách realizuje prostredníctvom pomenovaní všedných ľudí. Najfrekventovanejšou lexémou daného typu je *баба* (baba – 47), vyskytujúca sa najčastejšie v hádankách o cibuli, sliepke alebo metle. Uvedieme príklad s hádankou o cibuli: *Стоит дом, // Сидит баба в нем; // Кто ее тронет – // Всяк заплачет* (Stojí dom, sedí baba v ňom. Každý, kto sa jej dotkne, zaplače) (Садовников 1995: 181). Za ňou nasledujú lexémy *девица* (dievčina – 34), ktorú vo väčšine prípadov obsahujú hádanky o mrkve alebo rose, *старик* (starec – 24), ktorá je charakteristická pre mráz a žarnov, deminutíva *мальчик* (chlapček – 16) a *мужичок* (mužiček – 11), ktorými sa najčastejšie označuje hríb a snop a slovný tvar množného čísla *гости* (hostia – 11), ktorá sa najčastejšie vyskytuje v hádankách o brvnách.

Analyzované ruské ľudové hádanky sú bohaté aj na lexikálne jednotky, označujúce osoby z minulosti, ktoré nám poskytujú pohľad na históriu daného etnika. Najfrekventovanejšou lexémou uvedeného typu je *барыня* (t. j. šľachtičná v cárskom Rusku), ktorá sa v dokladovom materiáli vyskytuje 29-krát, pričom nositelia jazyka ňou prevažne pomenovali mačku alebo metlu. Uvedieme príklad s hádankou o metle: *Под полом, полом // Стоит барыня с пером* (Pod zemou, zemou stojí šľachtičná s perom) (Садовников 1995: 55). K častým lexikálnym jednotkám daného typu sa v ruských ľudových hádankách ďalej zaraďujú *царь* (cár – 15), označujúca vo väčšine textov kohúta alebo kocúra, *пан* (pán – 9), ktorá je typická pre list zo stromu, *царица* (cárovna – 8), pomenúvajúca myš alebo povoz a *барин* (šľachtic – 7), ktorú napríklad obsahujú hádanky o cvrčkovi alebo hrebeni.

Antropomorfné kódovanie sa v textoch ruských ľudových hádaniek taktiež uskutočňuje prostredníctvom názvov tradičných povolání. V analyzovaných textoch sa medzi najfrekventovanejšiu zaraďuje lexéma *пастух* (pastier – 16) pomenúvajúca mesiac, ktorý v hádankách pasie ovce (t. j. hviezdy): *Один пастух // тысячи овец пасет* (Jeden pastier tisíc oviec pasie) (Рыбникова 1932: 234). Nositelia jazyka často interpretovali predmety aj ako pravoslávnych kňazov, pričom na ich pomenovanie využívali lexikálnu jednotku *пон* (8), jej tvar množného čísla *поны* (6) a deminutíva *понок* (4) a *поник* (1). Uvedené slovné tvary sú v dokladovom materiáli charakteristické pre cibuľu a kapustu.

S nižšou frekvenciou sa v ruských ľudových hádankách uplatňuje antropomorfné kódovanie predmetov prostredníctvom mytologických alebo rozprávkových postáv. Na metaforické pomenovanie predmetov sa najčastejšie využíva baba Jaga, ktorá sa vyskytuje v 6 hádankách o pluhu: *Баба Яга – Поротая нога* (Baba Jaga – páraná noha) (Садовников 1995: 176). V dokladovom materiáli sa ďalej po dva razy vyskytuje *Кикимора* (Kikomora¹), pod ktorou vystupuje myš, *бес* (bes²), ktorého obsahujú hádanky o zajacovi, *Кашей* (Kaščejs³), označujúci dojča a hrniec, a *чорт* (čert), ktorá je typická pre sopúch.

Predmety sa v ruských ľudových hádankách v ojedinelých prípadoch prezentujú aj prostredníctvom národností. Po jednom raze sa v ich textoch vyskytujú slovné tvary *турки*, *немцы*, *цыган*, *цыганка* (Turci, Nemci, Róm, Rómka), označujúce mraky, kačky, liatinový hrniec a pušku. Uvedieme príklad s hádankou o liatinovom hrnci: *Цыган сидит на золотом стуле* (Sedí Róm na zlatej stoličke) (Рыбникова 1932: 145).

Druhé najpočetnejšie množstvo antropomorfných metafor (243) obsahujú texty slovenských ľudových hádaniek, v ktorých sa na rozdiel od ruských antropomorfné kódovanie predovšetkým prezentuje prostredníctvom názvov všedných ľudí. Najfrekventovanejšou lexikálnou jednotkou daného typu je *pani* (29), ktorá je typická pre šípku, rosu, cibuľu, mrkvu a zámku. Ako príklad uvedieme hádanku o cibuli: *Sedí pani na klátiku v prebohatom kabátiku* (Záturecký 2018: 747). Častými lexémami sú taktiež *panna* (13), ktorá je typická pre cibuľu, *pán* (6), pomenúvajúca napríklad raka alebo rybu, *host'* (5) a *baba* (5), ktoré napríklad obsahujú hádanky o mraze, daždi, metle a komíne a *prorok* (4), ktorým sa zvykne označovať pec.

Druhý najfrekventovanejší spôsob antropomorfného kódovania sa v analyzovaných textoch realizuje prostredníctvom názvov rodinných členov. Najviac sa vyskytujú

¹ Zlý duch domu.

² Nadprirodzená bytosť stelesňujúca zlo.

³ Nadprirodzená bytosť v podobe škaredého starca.

lexéma *otec* (22), najčastejšie označujúca vinný kmeň, ktorý je v hádankách otcom vína, alebo oheň, ktorý je otcom dymu, čo možno znázorniť na nasledujúcom príklade: *Ešte sa len **otec** rodí, // už mu syn po streche chodí* (Leščák 1981b: 74). Dvadsaťdvakrát sa v dokladovom materiáli vyskytuje aj slovný tvar množného čísla *bratia*, pomenúvajúci napríklad orechy alebo oči. Predmety ďalej nositelia jazyka neraz interpretovali ako *deti* (9) a *synov* (9), čo sa napríklad prejavuje v hádankách o čerešniach v koláči alebo vetre, ktorý je synom neba, a ako *matky* (8) alebo *matere* (7), označujúce napríklad podobne ako v ruských hádankách vodu, ktorá je zobrazená ako matka ľadu.

Tak ako v ruskom, aj v slovenskom dokladovom materiáli sa antropomorfné kódovanie uskutočňuje pomocou názvov tradičných povolání. K najfrekventovanejším lexémam daného typu sa zaraďujú *pastier* (4) a *bača* (2), ktorými sa podobne ako v ruských hádankách označuje mesiac, pasúci ovce (t. j. hviezdy): *Lúky nekosené, // stáda nečítané // starý **pastier** pasie* (Leščák 1981b: 11). Okrem nich sa v textoch dvakrát vyskytujú lexikálna jednotka *gazda*, pomenúvajúca kuriatko vo vajci alebo rybu vo vode, a slovný tvar množného čísla *sluhovia*, pod ktorou vystupujú pltníci.

V menšom množstve sa v slovenských ľudových hádankách nachádzajú lexémy, označujúce osoby z minulosti. Dvakrát je v nich prezentované pejoratívum *páňa*, ktoré je metaforickým pomenovaním hrebeňa: *Malé **páňa** kostrbáňa // z hustej hory kozy zháňa* (Leščák 1981b: 70). Po jednom raze sa v nich taktiež vyskytujú slovný tvar *šibenci*, označujúci cencúle a lexémy *rytier*, pomenúvajúca pavúka, a *král*, pod ktorou si nositelia jazyka predstavovali kohúta.

Antropomorfné kódovanie sa v ojedinelých prípadoch realizuje aj pomocou národností. K takýmto lexémam v dokladovom materiáli patrí *nemček* (2), pomenúvajúca hrach alebo vietor, a *Nemkyňa* (1), vyskytujúca sa v hádanke o dbanke pri mútní. Uvedieme príklad s hádankou o vetre: *Beží **nemček** cez deravý chlievček* (Zátarecký 2018: 762).

Menšie množstvo antropomorfných metafor (127 slovenských a 79 ruských) obsahujú texty súčasných autorských hádaniek určených pre deti. V analyzovaných slovenských textoch sa antropomorfné kódovanie predovšetkým prezentuje prostredníctvom označení všedných ľudí, pričom podobne ako v ľudových hádankách, aj tu je najfrekventovanejšou lexémou *pani* (18), pomenúvajúca napríklad pílu, anténu, metelicu a hmlu. Uvedieme príklad s hádankou o hmle: *Sedí **pani** v údolí, z fajky sa jej kúdolí* (Kapaňová 2010: 26). Ďalej nasledujú lexikálne jednotky *pán* (5) a *dáma* (5), pomenúvajúce napríklad bociana, bodliaka, jedľu alebo šálku, a *host'* (4), pod ktorou vystupuje napríklad jež alebo lastovička.

Naopak, v analyzovaných ruských autorských hádankách sa na antropomorfné kódovanie najfrekvencovanejšie využívajú pomenovania rodinných členov. Predmety sa v nich najčastejšie prostredníctvom slovného tvaru *братья* (10) interpretujú ako bratia. Podľa počtu ďalej nasledujú deminutíva *братцы* (3) a *братишки* (1) a lexéma *брат* (1). Uvedené slovné tvary sú napríklad typické pre hádanky o prstoch, veslách alebo pántoch: *Два брата по краям двери стоят, а в избу войти не смеют* (Dvaja bratia stoja pri okrajoch dverí a do chalupy nesmú vojsť) (ЛЫСАКОВ 2009: 142). K frekvencovaným slovným tvarom daného typu sa v dokladovom materiáli zaraďujú aj *сестрицы* (sestričky – 4), pomenúvajúce napríklad šachy alebo ihlice na pletenie.

Druhý najčastejší spôsob antropomorfného kódovania predstavujú v slovenských autorských hádankách pomenovania rodinných členov, pričom podobne ako v ruských sú v nich predmety pomocou slovných tvarov *bratia* (7), lexémy *brat* (3) a deminutíva *bratříček* (1) najčastejšie znázornené ako bratia. Uvedené slovné tvary sú napríklad typické pre zuby, kolesá alebo strop, ktorý je bratom podlahy: *Брат к сестричке в одной избушке // celý dlhý rok neurobí krok* (Kapaňová 2010: 92). Ďalšími frekvencovanými lexikálnymi jednotkami daného typu sú *sestra* (3) a jej tvary množného čísla *sestry* (2), označujúce napríklad margarétky alebo dúhu, ktorá je sestrou dažďa, a *mama* (2), pomenúvajúca horu, ktorá vystupuje ako matka rieky.

V analyzovaných ruských textoch sa druhý najčastejší spôsob antropomorfného kódovania realizuje pomocou pomenovaní všedných ľudí. Najčastejšími lexémami sú *хозяин* (pán – 3) a *девица* (deva – 3), vyskytujúce sa napríklad v hádankách o sumcovi, psovi, smreku alebo nebi. Uvedieme príklad s hádankou o psovi: *Во дворе поставлен дом, // На цепи хозяин в нем* (Vo dvore je postavený dom, Jeho pán je na reťazi v ňom) (ЛЫСАКОВ 2009: 64). K frekvencovaným lexikálnym jednotkám daného typu sa zaraďujú aj *старик* (starec) a deminutívum množného čísla *подружки* (kamarátky – 2), pomenúvajúce rok, kapustu, lyže a paličky na bicie.

S menšou frekvenciou sa antropomorfné kódovanie v analyzovaných ruských a slovenských autorských hádankách uskutočňuje prostredníctvom názvov povolání. Po jednom raze sa v ruských textoch napríklad vyskytujú slovný tvar množného čísla *работники* (robotníci), pod ktorými vystupujú bobry, a lexémy *рыбак* (rybár), označujúca pelikána, *маляр* (maliar), pomenúvajúca slnko, a *мастер* (majster), ktorá sa nachádza v hádankách o mraze: *Какой это мастер на стены нанес // И листья, и травы, и заросли роз?* (Ktorý majster naniesol na steny lístie, trávy a húštiny ruží?) (ЛЫСАКОВ 2009: 48). V slovenskom dokladovom materiáli sa medzi najčastejšie zaraďujú lexikálne jednotky *krajčír* (2), vyskytujúca sa v hádanke o ježovi a rakovi, a *majster* (2), pomenúvajúca veвериčku a pavúka. Uvedieme príklad s hádankou o ježovi: *Беží **krajčír**, nie je štíhly, // на хрбате носі иһы. // Чо је то?* (Kapaňová 2010: 38).

V ojedinelých prípadoch sa v textoch ruských a slovenských autorských hádaniek uplatňuje antropomorfné kódovanie prostredníctvom rozprávkových a historických postáv. V slovenskom dokladovom materiáli do tejto kategórie spadajú lexémy *čudo* (3), vyskytujúce sa v hádankách o vlaku, trúbke a kuriatku, *kráľ* (1), pod ktorým vystupuje jeleň, a *netvor* (1), označujúca šarkana. Analyzované ruské hádanky zas obsahujú lexikálne jednotky *барыня* (šľachtičná – 1), pomenúvajúca kapustu, *царюца* (cárovná – 1), pod ktorou si autori hádaniek predstavovali zimu, a slovný tvar množného čísla *богатыри* (bohateri – 1), vyskytujúci sa v hádanke o písmenách v abecede. Dôležité je tiež poznamenať, že v ruských autorských textoch sa na rozdiel od ľudových nerealizuje antropomorfné kódovanie pomocou mytologických postáv. Okrem toho sa predmety v ruských a slovenských autorských hádankách neprezentujú prostredníctvom národností.

Zhrňujúco možno poznamenať, že ruské a slovenské antropomorfné hádanky predstavujú bohatý materiál na skúmanie jazykového obrazu sveta oboch národov. Predmety sa v nich kódujú prostredníctvom pomenovaní rodinných členov, všedných ľudí, tradičných povolání, mytologických, rozprávkových a historických postáv a národností. Kvantitatívne rozdiely v používaní antropomorfných metafor nám umožňujú zistiť, s ktorými ľuďmi prichádzali nositelia jazyka viac a s ktorými menej do kontaktu.

Summary

This study deals with the linguistic picture of the world presented in Russian and Slovak folk and literary anthropomorphic riddles. During semantic and quantitative analysis, it was found out that anthropomorphic encoding is realised through names of family members, ordinary people, traditional professions, mythological, fairy tale, and historical characters and nationalities. Quantitative differences allow to determine with whom language users came in touch more or less often.

Literatúra

- Kapraňová, I.** *V ríši hádaniek*. Bratislava: Metodicko-pedagogické centrum, 2010.
- Krupa, V.** *Metafora na rozhraní vedeckých disciplín*. Bratislava: Tatran, 1990.
- Lakoff, G., Johnson, M.** *Metafory, ktorými žijeme*. Brno: Host, 2002.
- Leščák, M.** Slovenské ľudové hádanky z folkloristického hľadiska. In: Leščák, M. *Slovenské ľudové hádanky*. Bratislava: Tatran, 1981a, s. 125–138.
- Leščák, M.** *Slovenské ľudové hádanky*. Bratislava: Tatran, 1981b.

Mistrík, J. et al. *Encyklopédia jazykovedy*. Bratislava: Obzor, 1993.

Pajdzińska, A., Tokarski, R. Językowy obraz świata – konwencja i kreacja. *Pamiętnik Literacki: czasopismo kwartalne poświęcone historii i krytyce literatury polskiej*. 1996 (87/4), s. 143–158.

Záturecký, A. P. *Slovenské príslovia, porekadlá, úslovia a hádanky*. Bratislava: Tatran, 2018.

Абрашито́ва, М.О. Загадка как жанр современного фольклорного дискурса. *Молодой учёный*. 2012 (36/1), с. 6–9. Режим доступа: <https://moluch.ru/archive/36/4126/> (2023-03-11).

Алфёрава, А.Г. *Усходнеславянскія і заходнеславянскія загадкі: вобразна-паэтычная сістэма*. Мінск: Беларуская навука, 2008.

Балашова, Л.В. *Русская метафора: прошлое, настоящее, будущее*. Москва: Языки славянской культуры, 2014. Режим доступа: <https://www.twirpx.com/file/3265495/> (2023-03-14).

Лысаков, В.Г. *1000 загадок*. Москва: АСТ-АГАТА, 2009.

Рыбникова, М.А. *Загадки*. Ленинград: Academia, 1932. Режим доступа: <https://www.booksite.ru/fulltext/zagadki1/index.htm> (2023-04-11).

Садовников, Д.Н. *Загадки русского народа*. Москва: Современный писатель, 1995. Режим доступа: <https://www.booksite.ru/fulltext/sadovnikov/index.htm> (2023-04-11).

Телия, В.Н. Метафоризация и ее роль в создании языковой картины мира. In: Серебренников, Б.А. (ed.) *Роль человеческого фактора в языке: Язык и картина мира*. Москва: Наука, 1988, с. 173–204. Режим доступа: <https://klex.ru/n2m> (2023-03-10).



The article is accessible in open access mode under licence CC BY-NC-ND Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0