

Strategije pri objašnjavanju značenja - primjer društvene igre Alias

Cakić, Dorotea

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:326869>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-10-09**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Odsjek za lingvistiku

**STRATEGIJE PRI OBJAŠNJAVANJU ZNAČENJA – PRIMJER DRUŠTVENE IGRE
*ALIAS***

DIPLOMSKI RAD

Dorotea Cakić

Zagreb, rujan 2023.

Mentor

Prof. dr. sc. Ida Raffaelli

Tablica sadržaja

1. Uvod	1
2. Teorijski okvir	2
2.1. Kognitivna lingvistika	2
2.1.1. Model prizora i okvira	3
2.1.2. Model prototipa	4
2.2. Mentalni leksikon	5
2.3. Testovi asocijacija	7
2.3.1. Klasifikacija prema složenosti odgovora	8
2.3.2. Aitchison/McCarthy klasifikacija	9
2.4. Međuleksički odnosi	11
2.4.1. Antonimija	11
2.4.2. Hijerarhijski odnosi	13
2.4.3. Sinonimija	13
2.5. Kontekst	14
3. Cilj i hipoteze	16
4. Metodologija	16
4.1. Sudionici	16
4.2. Materijali	17
4.3. Postupak	17
4.4. Uzorak i podjela leksema	18
5. Analiza	19
5.1. Odnos značenjskih i obličnih strategija	20
5.2. Iskustvo i kontekst kao dio strategija	23
5.3. Odnos strategija i kategorija leksema	25
5.3.1. Oblične strategije	25
5.3.2. Značenjske strategije	26
5.3.2.1. Imenice	26
5.3.2.2. Glagoli	29
5.3.2.3. Pridjevi	31
5.3.2.4. Višerječni izrazi	32
5.3.2.5. Imena	34
5.3.2.6. Pojedinačni primjeri	36
6. Rasprava	39
7. Zaključak	41
8. Popis literature	43

Strategije pri objašnjavanju značenja – primjer društvene igre *Alias*

Sažetak

U ovom se radu iz kognitivnolingvističke perspektive pristupa analizi podataka prikupljenih snimanjem jedne igre *Alias*. Cilj je proučiti koje strategije govornici upotrebljavaju pri objašnjavanju pojmova s obzirom na obilježja samih pojmova te što nam to govori o organizaciji jezičnoga znanja općenito. Postavljene su tri hipoteze: 1. Igrači će se češće koristiti značenjskim strategijama objašnjavanja nego obličnim te će paradigmatičke značenjske strategije biti učestalije upotrebljavane od sintagmatskih strategija; 2. Prilikom objašnjavanja sudionici će se oslanjati na iskustvo i konvencionalizirane situacijske kontekste; i 3. Za pojedine će kategorije leksema biti učestalije neke od strategija objašnjavanja. Istraživanjem je potvrđeno da se igrači češće služe značenjskim nego obličnim strategijama, ali razliku u frekventnosti upotrebe između paradigmatičkih i sintagmatskih strategija nije bilo moguće utvrditi. Drugu smo hipotezu potvrdili: iskustvo i kontekst čine bitan dio većine objašnjenja igrača. Veza između pojedine strategije i kategorije leksema nije potvrđena, osim u slučaju hijerarhijskih odnosa koji se kao strategija koriste za objašnjavanje imenskih pojmova (imenica i imena). Međutim, pokazalo se da je antonimija istaknuta strategija objašnjavanja kad leksom koji se objašnjava ima istaknutog antonimskog parnjaka. Oblične su strategije upotrebljavane kada je igračima značenje leksema bilo manje poznato ili nepoznato. Prilozi i zamjenice promatrani su kao pojedinačni primjeri jer ih nije bilo mnogo. Premda se na temelju ovoga istraživanja zbog maloga uzorka sudionika ne može zaključivati o strukturi leksika, možemo ipak uočiti neke pravilnosti koje se pojavljuju i opisati važnost izvanjezičnih čimbenika u gradbi značenja, poput iskustva i konteksta. Na kraju rada izneseni su prijedlozi za buduća istraživanja.

Ključne riječi: kognitivna lingvistika, strategija objašnjavanja, jezična igra, leksik, test asocijacija, kontekst, značenje

Strategies Employed in Explaining Meaning – The Example of *Alias*

Abstract

This thesis analyzes data acquired during a game of *Alias* within a cognitive linguistics framework. The aim is to explore which strategies were employed by speakers in explaining concepts, taking into account the characteristics of the concepts. Another objective is to examine the organization of linguistic knowledge in general. Three hypotheses were formulated: 1. Players will use meaning-based explanation strategies more frequently than form-based explanation strategies, with paradigmatic meaning-based strategies being more prevalent than syntagmatic ones; 2. Participants will rely on experience and conventionalized situational contexts when explaining concepts; and 3. There is a link between the lexeme category and the frequency of the strategy used in explaining concepts. The research confirmed that meaning-based strategies were more frequently employed than form-based strategies, although a significant difference in the frequency of use between paradigmatic and syntagmatic strategies could not be determined. The second hypothesis was confirmed: experience and context play an important role in most players' explanations. The third hypothesis was not confirmed, except in the case of hierarchical relations, which were predominantly used as a strategy for explaining nominal concepts. Nevertheless, this does not imply that nominal concepts were primarily explained by reference to hierarchical relations. Conversely, it was found that antonymy was a prominent explanation strategy in cases when a salient antonym of the lexeme being explained existed. Form-based strategies were employed when the players were not completely familiar or were unfamiliar with the meaning of lexemes. Adverbs and pronouns were treated as individual cases due to their low occurrence. Given the small sample size of participants, conclusions about the structure of the lexicon cannot be drawn from this research. However, it does highlight regularities and describes the important role of extralinguistic factors in meaning construal, such as experience and context. Finally, suggestions for future research were presented.

Keywords: cognitive linguistics, explanation strategy, word game, lexicon, word association test, context, meaning

1. Uvod

Među lingvističkom literaturom, koliko nam je poznato, ne postoje radovi koji se bave proučavanjem društvenih igara čija je dominantna sastavnica jezik. Smatramo da bi istraživanje područja jezičnih igara bilo plodonosno za lingvistiku iz nekoliko razloga. Prvi i praktični razlog je taj što su jezične igre izrazito zabavne, čak i ne-lingvistima, što olakšava pronalazak sudionika. Drugi je razlog što je jezik temelj tih igara, odnosno on je i objekt i sredstvo igre. To implicira da sudionici nužno na određen način upotrebljavaju i strukturiraju (u okviru pravila igre) svoje jezično znanje. Načini na koje sudionici strukturiraju jezično znanje daje nam određene uvide u to kako je ono strukturirano općenito. Kada kažemo da je jezično znanje govornika *strukturirano*, podrazumijevamo da je ono na neki način organizirano, odnosno usustavljeno. Kako Erdeljac (2009: 11) piše: „Način na koji je leksička memorija organizirana u ljudskom mozgu, aktualna je tema istraživanja kognitivnih lingvista, psiholingvista i neuroznanstvenika.“ Psiholingvisti, recimo, provodeći razne testove (kako na jezično urednim pojedincima, tako i na pojedincima s jezičnim poremećajima) i služeći se različitim metodama nastoje donijeti zaključke o organizaciji jezičnoga znanja u umu govornika, odnosno o organizaciji mentalnoga leksikona. Smatramo dakle da bi i istraživanje područja jezičnih igara moglo biti relevantno za proučavanje leksičkoga ustroja, pa onda i mentalnoga leksikona. Stoga je ovaj rad skromni početak bavljenja jezičnim igrama iz lingvističke perspektive. Primjer je jedne takve igre, a ujedno i igra na kojoj se rad temelji, *Alias*.

Predmet je ovoga rada istražiti koje strategije igrači upotrebljavaju za objašnjavanje zadanih pojmova, a najviše će nas zanimati kako objašnjavaju značenja leksema koji te pojmove imenuju. Pritom ćemo se služiti dvjema klasifikacijama: klasifikacijom strategija i klasifikacijom pojmova. Strategije predstavljaju različite načine objašnjavanja kojima se igrači (govornici) služe da bi kod suigrača (sugovornika) pobudili željenu asocijaciju, odnosno predodžbu. Klasifikacija pojmova s druge je strane podjela pojmova u pet kategorija prema jezičnim obilježjima. Jednorječne smo izraze podijelili prema vrsti na imenice, glagole, pridjeve i imena (vlastite imenice), a višerječne smo izraze promatrali kao određene tipove konstrukcija. O podjeli pojmova više će riječi biti kasnije. Prilikom objašnjavanja pojmova igrači se služe različitim strategijama, odnosno vrlo često i kombinacijom nekoliko njih. Strategije objašnjavanja, kako ćemo vidjeti, nisu nužno strategije objašnjavanja *značenja*. Igrači upotrebljavaju i manje složene strategije, povezane s oblikom riječi. Vidjet ćemo prizivaju li igrači pri objašnjavanju značenja leksema riječi koje su s njime povezane paradigmatiski/asocijativno (međuleksički odnosi poput sinonimije, antonimije i sl) ili

sintagmatski (različite kolokacije, frazemi, poslovice i sl). Temeljni teorijski okvir unutar kojega ćemo provesti analizu čini kognitivna lingvistika. Služit ćemo se nekim od osnovnih modela nastalih unutar kognitivne lingvistike, poput modela prizora i okvira te modela prototipa. Ta su dva modela relevantna za naše istraživanje jer ističu spregu jezičnoga i enciklopedijskoga znanja (kao i ostali kognitivnolingvistički modeli) te kognitivnu, a onda i jezičnu ekonomičnost. (Proto)tipičnost kao načelo prema kojemu je naše znanje ustrojeno obuhvaćeno je tim modelima, a do izražaja dolazi i u samoj igri. Naša sklonost što manjem kognitivnom naporu ogleda se upravo u kategorizaciji prema prototipu, koja je utemeljena na iskustvima koja dijelimo. Prototipni primjeri i okviri funkcioniraju kao prečac jer počivaju na zajedničkom iskustvu te su stoga često prve asocijacije koje se javljaju. Vjerojatno je dakle da će se igrač pri objašnjavanju služiti konvencionalnim, tipičnim, istaknutim i lako prepoznatljivim okvirima i primjerima jer mu je cilj da suigrač što prije dođe do ciljanoga pojma.

Najprije ćemo ukratko opisati teorijski okvir i koncepte koji će nam biti bitni za analizu podataka. Zatim ćemo definirati cilj i hipoteze istraživanja. Nakon toga slijedi poglavlje o metodologiji, u kojem ćemo opisati kako je istraživanje provedeno, navesti neke od njegovih prednosti i nedostataka te opisati na koji ćemo način analizirati podatke. Potom slijedi sama analiza, a zatim i rasprava. Naposljetku ćemo iznijeti zaključke koji proizlaze iz cjelokupnog istraživanja.

2. Teorijski okvir

2.1. Kognitivna lingvistika

Analizi podataka pristupit ćemo iz kognitivnolingvističke perspektive, pa bismo najprije trebali definirati što je kognitivna lingvistika. Kognitivna lingvistika dio je kognitivne znanosti, koja prema Gardneru (1985: 37) obuhvaća i filozofiju, psihologiju, umjetnu inteligenciju, antropologiju i neuroznanost. Kognitivna znanost nastaje 70-ih godina, a predmet je njezina proučavanja znanje općenito, posebice ljudsko znanje. Početkom kognitivne lingvistike smatra se 1987. godina, odnosno godina kada su izašle dvije ključne knjige – knjiga Georgea Lakoffa *Women, Fire and Dangerous Things, What Categories Reveal About the Mind* i knjiga Ronalda Langackera *Foundations of Cognitive Grammar*. Kognitivna lingvistika, kako Geeraerts (2006: 2) piše, nije jedinstvena teorija jezika, već obuhvaća više područja koja dijele neka zajednička obilježja i stajališta, a u čijem je središtu proučavanja značenje. Kognitivna lingvistika usredotočena je na jezik kao instrument organizacije, procesiranja i prenošenja informacija

(Geeraerts i Cuyckens 2007: 3). Ona je nastala kao reakcija na formalne pristupe, ponajprije kao reakcija na generativnu gramatiku Noama Chomskoga, za koju je sintaksa u središtu proučavanja (a semantika zanemarena) te se jezik smatra zasebnim modulom u umu. Geeraerts (2006: 3–6) kao neka od temeljnih obilježja kognitivnolingvističkih pristupa navodi: 1. jezično značenje ovisi o perspektivi, 2. jezično značenje je dinamično i fleksibilno, 3. jezično značenje je enciklopedijsko i nije autonomno, 4. jezično se značenje temelji na uporabi i iskustvu. Dakle, radi se o uporabno utemeljenome pristupu koji ističe spregu znanja o jeziku i znanja o svijetu, odnosno vezu jezika, svijeta i uma. Različite kognitivnolingvističke pristupe povezuje upravo ta ideja da jezično znanje osim znanja o jeziku obuhvaća i znanje o svijetu koje je posredovano jezikom (Geeraerts i Cuyckens 2007: 7). Područja kognitivne lingvistike koja će nam u ovome radu biti najkorisnija jesu model prizora i okvira te model prototipa, stoga ćemo nešto više reći o njima.

2.1.1. Model prizora i okvira

Pojam *okvira* tijekom godina upotrebljavao se u različitim područjima, ne samo u lingvistici, već i u psihologiji i umjetnoj inteligenciji (Cienki 2007: 170). U lingvistici pojam okvira ponajprije vežemo uz rad Charlesa Fillmorea, koji je svoj rad započeo pod utjecajem generativne gramatike. Stoga je u početku njegov rad obuhvaćao opis dubinskih sintaktičkih okvira pojedinih glagola i popis transformacija koje su dovodile do površinskih rečenica (Fillmore 2006: 373). Uporaba pojma okvira s vremenom se mijenjala. Kasnih 60-ih pod utjecajem je ovisnosne gramatike i teorije valentnosti Fillmore počeo proučavati i semantičke uloge argumenata te se fokus sa sintakse prebacuje na semantiku. Termin osim jezičnoga opisa počinje uključivati i opis struktura znanja (Cienki 2007: 171). Kasnije se dakle povezuje jezično znanje sa znanjem općenito, odnosno uočava se sprega znanja o jeziku i znanja o svijetu. To ističe i Raffaelli (2015: 57) kada *semantiku prizora i okvira* opisuje kao uporabno utemeljen pristup iz razdoblja poststrukturalizma neodvojiv od pojmovnoga pristupa značenju. Drugim riječima, „način na koji upotrebljavamo jezik ili pojedinačne riječi u jezičnome kontekstu proizlaze upravo iz opojmljivanja koje govornik želi simbolizirati“ (ibid: 58). U početku se radila razlika između pojma prizora i okvira, gdje je *prizor* predstavljao kognitivni, pojmovni ili iskustveni entitet, a *okvir* jezični entitet (Petruček 1996). Kasnije se upotrebljava samo pojam *okvir* koji predstavlja bilo koji sustav pojmova povezan na takav način da je za razumijevanje jednoga od njih potrebno razumjeti čitavu strukturu kojoj pripada (Fillmore 2006: 373). Tako shvaćen, okvir strukturira spoznaju, a riječima koje su s njime povezane naglašava se njegov pojedini aspekt kako bi se postiglo razumijevanje (Petruček 1996). Riječi prema tome

predstavljaju kategorizacije iskustava koje počivaju na pozadini znanja i iskustva (Fillmore 2006: 373–4). Primjerice, kupoprodajni okvir (*Commercial Transaction Frame*) obuhvaća pojmove prodavanja, kupovanja, plaćanja, trošenja, naplaćivanja i sl. Svaki od tih pojmova naglašava različiti aspekt okvira, drugačiju perspektivu – recimo, glagolom *kupovati* ističe se dio okvira koji obuhvaća kupca i robu koju kupuje, dok su ostali dijelovi toga okvira u pozadini (primjerice prodavač i novac). U ranim 70-ima Fillmore je pod utjecajem teorije govornih činova, performativnosti i pragmatike općenito, a u srednjim 70-ima uvažava i važnost modela prototipa te pozadinske strukture znanja, odnosno okvire smatra prototipno ustrojenim kategorijama (ibid: 379).

Opisani će nam model biti važan za analizu objašnjenja koja su igrači davali tijekom igre jer se radi o uporabno utemeljenome modelu. Za razumijevanje jednog pojma, prema modelu, potrebno je razumjeti čitavu strukturu čiji je on dio. Pri objašnjavanju pojmova u *Aliasu* ponekad su ključne upravo te pozadinske strukture znanja, uključujući i kontekst uz koji se pojam veže. Recimo, leksem *lopov* objašnjava se pomoću tipične situacije: *ulazi ti u kuću i uzima stvari*. Ta je scena, čini nam se, tipičnija scena koju asociramo uz *lopova* nego scena krađe žvakaćih guma u dućanu (iako *lopov* pripada i tome kontekstu). Igrač se pri objašnjavanju odlučio baš za prototipni kontekst u kojem se lopov nalazi, što nas dovodi i do idućega modela – modela prototipa.

2.1.2. Model prototipa

Kada govorimo o kategorijama, odnosno modelima kategorizacije, možemo razlikovati dva različita shvaćanja. Prema prvome, Aristotelovome klasičnom shvaćanju kategorije predstavljaju listu nužnih i dovoljnih obilježja; one su diskretne, imaju jasne granice, odnosno što ili pripada ili ne pripada pojedinoj kategoriji (Aarts i dr. 2004: 1). Dakle, među različitim kategorijama ne postoje preklapanja i svi su članovi kategorije jednakopravni. Drugi i suvremeniji model kategorizacije je kategorizacija prema prototipu. Taj model kategorizacije u lingvistiku uvodi psihologinja Eleanor Rosch. Ona je 70-ih provodila istraživanja vezana uz procese kategorizacije. Kako Šarić (2011: 308) piše, rezultati istraživanja E. Rosch upućuju na postojanje dvaju principa u načinu na koji ljudi kategoriziraju predmete i pojave: kognitivnu ekonomičnost i korelacijsku strukturu. Kognitivna ekonomičnost „podrazumijeva da se informacije o pojedinačnim stimulusima ne zadržavaju kao takve, već da se stimulusi grupiraju u kategorije“; a korelacijska struktura upućuje na povezanost koncepata, pa se, primjerice, *krila* najčešće supojavljaju s *perjem* (ibid). Vrlo sličan primjer pojavio se i u igri: pojam *perje* suigrač

je objasnio pojmom *ptica*, preciznije riječima: *ptica ima...*, što je suigrač dopunio traženim pojmom *perje*. Navedena dva principa su principi kategoriziranja prema prototipu. Rosch je „pokazala da su kategorije organizirane oko perceptivno odnosno iskustveno najistaknutijega člana, koji je najbolji predstavnik kategorije“ (Raffaelli 2015: 38). Kategorije su „ustrojene radijalno, odnosno nastaju ulančavanjem svojih članova prema načelu sličnosti određenom prototipu, središnjem članu neke kategorije“ (Katunar 2021: 34). Prototipna struktura kategorija pretpostavlja da su pojmovne (konceptne) strukture i jezične strukture ustrojene prema istim načelima (načelo rodbinske sličnosti¹). Upravo će nam zato taj model biti koristan pri analizi objašnjenja pojmova u igri *Alias*. Asocijacije koje igrači nude odražavaju načine na koje je njihovo znanje organizirano i kategorizirano. Asocijacije pretpostavljaju određeni vid veze s navedenim pojmom (neovisno radi li se o značenjskoj ili obličnoj povezanosti). Igrači će se pri objašnjavanju stoga vjerojatnije služiti jačim vezama kako bi suigrača naveli na stvaranje jednake predodžbe, naposljetku i na imenovanje traženoga pojma. Recimo, igrač je leksem *aktovka* objasnio na sljedeći način: *to ovi odvjetnici nose, kao torba*. Dio je njegove strategije navođenje hiperonima (*torba*), ali i tipične osobe koja aktovku nosi (*odvjetnik* kao prototip poslovnoga čovjeka). Nakon što smo opisali temeljni teorijski okvir, kognitivnu lingvistiku, i njegove modele koje smatramo važnima za naše istraživanje, model prizora i okvira te model prototipa, ukratko ćemo opisati i koncept mentalnoga leksikona, jer se načini na koje pojedinci kategoriziraju i organiziraju svoje jezično (najčešće leksičko) znanje u lingvistici obično prikazuju i objašnjavaju modelima mentalnoga leksikona. Smatramo kako istraživanja temeljena na (meta)jezičnim igrama poput *Alias*a mogu ponuditi neke preliminarne uvide za istraživanja čiji je predmet mentalni leksikon, tj. da su odgovori koje igrači nude tijekom igre koja je kontrolirano okruženje jezične produkcije svojevrsni odraz prirodnih veza (asocijacija) koje postoje među leksemima u mentalnome leksikonu.

2.2. Mentalni leksikon

Mentalni leksikon je „konstrukt koji se zasniva na pretpostavci da svi oni koji upotrebljavaju neki jezik raspolažu relevantnim podacima o riječima i njihovim međusobnim odnosima koji

¹ Wittgenstein koncept rodbinske sličnosti prvi put uvodi u *Plavoj knjizi* (skup bilješki s njegovih predavanja) kada govori o tendenciji ljudi da traže zajednička obilježja onih entiteta koji dijele neki opći naziv. O konceptu ponovno piše u *Filozofijskim istraživanjima* (Pompa 1967: 64–5). Kao primjer navodi igre (društvene igre, kartaške igre, igre s loptom, Olimpijske igre i sl), koje ne povezuje jedno zajedničko obilježje. Radi se zapravo o složenoj mreži sličnosti u kojoj su uočljiva preklapanja i križanja, baš kao i u slučaju obitelji, gdje postoje različite sličnosti (npr. građa, boja očiju, temperament) koje se križaju i preklapaju (Wittgenstein 2004: 41).

su pohranjeni u njihovoj memoriji“ (Erdeljac 2009: 11). Proučavanje mentalnoga leksikona za cilj ima saznati što znači znati neku riječ, kako se riječi pohranjuju u leksikonu i kako se do njih dolazi kada je potrebno (ibid: 20). Trebalo bi stoga uspostaviti opis mentalnoga leksikona koji uključuje i statičku i dinamičku dimenziju – „jedinice koje je moguće pohraniti i procese i procedure koji omogućavaju njihovu upotrebu“ (ibid: 40). U *Aliasu* do izražaja dolazi upravo to pohranjeno znanje o odnosima među riječima. Igrači se njime služe kako bi objasnili tražene pojmove, pa, primjerice, da bi objasnili značenje leksema ponekad navode njegov sinonim (*vodoravan* je, recimo, objašnjeno pomoću posuđenice *horizontalan*).

Teorijski se pristupi mentalnome leksikonu, kao i modeli mentalnoga leksikona, razlikuju. Mentalni se leksikon može proučavati kao kompleksna cjelina²; kao jedan od modula unutar sustava jezične obrade; ili se može proučavati neki od njegovih segmenata. Prema Erdeljac (ibid: 199) većina modela „postulira modularne leksičke strukture (fonološku, morfološku, sintaktičku, semantičku) kao potkomponente mentalnog leksikona.“ Modeli pomoću kojih se mentalni leksikon najčešće prikazuje jesu *hijerarhijski mrežni model*, prema kojemu mentalni leksikon predstavlja mrežu „stupnjevito organiziranih koncepata koji su predstavljeni taksonomski i s pripisanim odgovarajućim obilježjima pojedinih riječi-konceptata“ i *model šireće aktivacije*, gdje „organizacija nije više samo strogo hijerarhijska, već se mreža sastoji od međusobno povezanih čvorova čije su 'udaljenosti' određene strukturalnim karakteristikama (npr. taksonomskim odnosima i tipičnošću)“ (ibid: 23–4). Nešto drugačiji mrežni model predstavljaju Kovács i dr. (2021). Oni u okviru mrežne znanosti (*network science*) nude model jezika kao mreže.³ Jezik je za njih višerazinski sustav, koji se sastoji od dinamičnih mreža koje

² Monica Tamariz-Marté Mirelis mentalni leksikon promatra kao složenu cjelinu. Njezina je osnovna ideja da „različiti oblici zahtjeva kojima jezik-leksikon mora udovoljiti nužno utječu na njegovu strukturu“ (Erdeljac 2009: 47). Pretpostavka je njezina pristupa da se „Za vrijeme u kojem je aktivna jedna riječ u mentalnom leksikonu, aktiviraju [se], prema različitim dimenzijama, slične ili istovrsne riječi – prema obliku, značenju, sintaksi, ortografiji, emocionalnom sadržaju.“ (ibid: 43). U njezinu je pristupu moguće uočiti utjecaj strukturalizma: promjene u jednom od aspekata reprezentacije mogu potencijalno zahvatiti čitav sustav (usp. Saussureov koncept *vrijednosti*). Osim toga, ona ističe da mentalni leksikon mora biti prilagodljiv, ali i stabilan (v. Jakobson 2008), odnosno uvodi pojam *homeostaze*. O stabilnosti i dinamici kao temeljnim načelima funkcionalnosti jezika v. et. u Raffaelli 2009.

³ Mrežna znanost pojam je koji se upotrebljava u članku Kovácsa i dr. (2021), a odnosi se na akademsko polje koje se bavi raznim složenim mrežama. Kako Kovács i dr. (ibid: 182) pišu, istraživanja s kraja 20. st. otkrila su da se mrežne strukture mogu pronaći svuda oko nas te da su uočene i analizirane u brojnim disciplinama (pr. medicini, geografiji, ekonomiji). Nova saznanja o mrežnim strukturama koja su proizašla iz brojnih istraživanja u različitim akademskim područjima dovela su do pojavljivanja mrežne znanosti (ibid: 183).

istovremeno djeluju (ibid: 184). Mentalni se leksikon tako sastoji od međusobno povezanih riječi (čvorova), koje čine zajednice (engl. *communities*).⁴ Ne postoji konsenzus unutar mrežne znanosti o tome preklapaju li se čvorovi, no Kovács i dr. upućuju na vjerojatnost preklapanja čvorova jer i u pravim zajednicama članovi ne pripadaju isključivo jednoj zajednici. Takvo poimanje zajednica podudara se konceptom prototipno ustrojenih kategorija. Autori iznose prijedlog tipova asocijativnih zajednica i odnosa od kojih se sastoje (v. ibid: 191–192). Zaključuju da je mreža mentalnog leksikona organizirana značenjskim, sintaktičkim i gramatičkim vezama, ali da i enciklopedijsko znanje i individualna iskustva oblikuju asocijativnu strukturu, što je razvidno i iz objašnjenja igrača tijekom našega istraživanja. Izdvajamo ovdje primjer u kojemu je individualno iskustvo potaknulo asocijaciju.⁵ Igrač leksem *balkon* objašnjava na sljedeći način: *imaju ga jednokrevetne sobe na Cvjetnom, tamo gdje izađeš za pušiti*. Igrač zbog svoga iskustva stanovanja u studentskom domu ili u njegovoj blizini zna da jednokrevetne sobe u domu *Cvjetno naselje* imaju balkon te je tu informaciju, pretpostavljajući da je poznata i sugovorniku, iskoristio kao objašnjenje.

Osim što ne postoji konsenzus o strukturi mentalnoga leksikona, ne postoji konsenzus ni oko toga što je sve u njemu pohranjeno, odnosno što je jedinica (ili koje su jedinice) mentalnoga leksikona. Erdeljac (2009: 196) piše kako se većina lingvista slaže da su upravo riječi najčešća jedinica koja se pohranjuje, ali naglašava da je riječ zapravo vrlo teško definirati. Osim cjelovitih riječi, i morfemi i idiomi mogli bi biti jedinice koje se na neki način pohranjuju (ibid: 198). Na to da su i veće jedinice dio mentalnoga leksikona upućuje, recimo, objašnjenje leksema *klin* utemeljeno na frazemu: *nešto se nečim izbija*. Da bi se nešto više saznalo o strukturi, odnosno organizaciji mentalnoga leksikona, provode se testovi. Jedan od takvih tekstova je test asocijacija. Kako je i *Alias* igra utemeljena na asocijacijama, nešto ćemo više reći o testovima asocijacija.

2.3. Testovi asocijacija

Mentalni je leksikon, vidjeli smo, složena cjelina o kojoj je mnogo toga i dalje nepoznato. Testovi asocijacija (*word association tests*) jedna su od tehnika pomoću kojih se nastoji odgonetnuti ustroj te složene strukture. To su testovi u kojima ispitanici na zadani stimulus

⁴ Zajednice možemo smatrati kategorijama.

⁵ Objašnjenja koja su utemeljena na individualnom iskustvu, za razliku od ostalih tipova asocijacija, nisu se često pojavljivala tijekom igre. Jedan je od razloga taj što je cilj igre suigraču objasniti pojam što prije, što uglavnom uključuje strategije koje se oslanjaju na kolektivna znanja naspram individualnih.

(riječ) trebaju odgovoriti asocijacijom/asocijacijama – ako se radi o *single-response* testu, odgovaraju jednom riječju, a ako se radi o *multiple-response* testu, nude onoliko asocijacija koliko je testom predviđeno. S obzirom na to da je *Alias* igra asocijacija, čini nam se da klasifikacije odgovora dobivenih na tim testovima mogu biti korisne pri analizi. Kako je *Alias* ipak drugačije strukturiran od testa asocijacija, klasifikacije nećemo moći dosljedno slijediti, već će nam one poslužiti kao polazište za analizu. Jedna je od razlika što se u testovima asocijacija isti podražaj (odnosno riječ) pokazuje većem broju ispitanika, dok u primjeru *Alias* jedan pojam objašnjava jedan igrač (ispitanik). Osim toga, odgovori na stimulse u testovima asocijacija razlikuju se od objašnjenja koje igrači daju u igri. U testovima asocijacija ispitanici kao odgovor na zadanu riječ (stimulus) trebaju dati prvu riječ (ili nekoliko njih) koja im padne na pamet. S druge strane, tijekom objašnjavanja riječi u *Aliasu*, igrači ponekad nude složenija objašnjenja (rečenice, pa i svojevrzne „pričice“), koja uključuju i promišljanje, stoga i govorimo o *strategijama* objašnjavanja.

Uzimajući u obzir navedene razlike, navodimo dvije klasifikacije odgovora koje smatramo relevantnima za naše istraživanje: klasifikaciju prema složenosti odgovora i McCarthy/Aitchison klasifikaciju. Prvu navodimo jer se i asocijacije koje igrači navode tijekom igre načelno mogu podijeliti na isti način, a drugu jer uključuje i enciklopedijske asocijacije koje smatramo neizostavnim dijelom objašnjenja koja su se u igri pojavljivala.

2.3.1. Klasifikacija prema složenosti odgovora

Prva klasifikacija odgovora dobivenih na testovima asocijacija relativno je jednostavna klasifikacija koja počiva na ideji da će izvorni govornici navoditi najviše paradigmatičkih asocijacija, zatim sintagmatskih te najmanje asocijacija temeljenih na zvučnosti (Precosky 2011: 7; Fitzpatrick 2007: 321).⁶ Prema takvoj su klasifikaciji odgovori temeljeni na zvučnosti ili *jeci* (*clang responses*) najjednostavniji, paradigmatička povezanost predstavlja najsloženiji tip odgovora, a sintagmatske asocijacije su na srednjem stupnju složenosti (Shema 1).

⁶ Sintagmatski odnosi su odnosi zasnovani na linearnome karakteru jezika. Radi se o kombinacijama riječi (sintagmama) kojima „kao nosač služi protezanje u prostoru“ (Saussure 2000: 191), zato se još opisuju i kao odnosi *in praesentia*. Riječ unutar sintagme „dobiva vrijednost samo po tome što je suprotstavljena onomu što prethodi ili onomu što joj slijedi ili oboma“ (ibid). Paradigmatički (ili asocijativni, kako ih Saussure naziva) odnosi su odnosi izvan diskursa, tj. *in absentia*. Saussure (2000: 192) ih smješta u mozak i smatra ih dijelom „onog unutarnjeg blaga koje tvori jezik svakog pojedinca.“ Takva definicija zapravo je vrlo slična definiciji mentalnoga leksikona kao skladišta riječi.

zvučne asocijacije → sintagmatske asocijacije → paradigmske asocijacije

Shema 1. Klasifikacija prema složenosti odgovora.

Prednost je te klasifikacije njezina jednostavnost. Međutim, upravo pojednostavljivanje složenosti jezičnoga znanja možemo smatrati i njezinom manom. Neka su istraživanja pokazala da izvorni govornici preferiraju sintagmatske odgovore nad paradigmskim (Nissen i Henriksen 2006, prema Fitzpatrick 2007: 322), što dovodi u pitanje ideju da paradigmski odgovori upućuju na veće poznavanje jezika. Izvorni govornici riječi također povezuju uz više konteksta, što također upućuje na to da su i sintagmatske veze bitan dio poznavanja nekoga jezika (Fitzpatrick 2007: 322).⁷ U igri je, naprimjer, igrač glagol *predstaviti* objasnio na sljedeći način: *kada nekom nešto pokazuješ, drugi način za riječ ...pokazuješ mu, upoznaješ ga sa nekim*. Objasnio je zapravo dva značenja glagola, uz pomoć dvaju sinonimnih glagola (*pokazati*, *upoznati*) koji se upotrebljavaju u različitim kontekstima.

2.3.2. Aitchison/McCarthy klasifikacija

Druga je klasifikacija koju navodimo nešto složenija. Radi se o klasifikaciji proizašloj iz rada Michaela McCarthyja (1990: 38–42), koja se temelji na podjeli Jean Aitchison.⁸ On smatra da je potreban trodimenzionalni model leksikona, u kojemu fonološke mreže presijecaju ortografske, i križaju se sa značenjskim i enciklopedijskim mrežama (McCarthy 1990: 41). Dakle, asocijacije bismo pojednostavljeno mogli podijeliti na značenjske (*semantic*), oblične (*formal*) i enciklopedijske.

Prema Precosky (2011: 4–5) značenjske se asocijacije potom dijele na sintagmatske (kolokacije⁹, frazemi i ostali oblici ustaljenih sveza riječi) i paradigmske (koordinaciju, nadređenost, podređenost, sinonimiju i meronimiju). Koordinacija obuhvaća riječi iste razine i

⁷ Važnost sintagmatskih veza možemo objasniti na primjeru frazema. Značenje frazema često nije providno, odnosno nije zbroj značenja sastavnica frazema (nije kompozicionalno). Poznavanje i uporaba frazema podrazumijeva viši stupanj jezičnoga znanja.

⁸ Aitchison (1987: 74–5) navodi četiri tipa odnosa u mreži riječi (*word-web*): koordinaciju (engl. *butterfly* 'leptir' i *moth* 'moljac'), kolokaciju (engl. *salt water* 'slana voda'), nadređenost (engl. *color* 'boja' kao odgovor na *red* 'crvena') i sinonimiju (engl. *starved* 'izgladnjeo' i *hungry* 'gladan').

⁹ Kolokacijama smatramo riječi koje se učestalo supojavljaju. Možemo razlikovati ograničene (engl. *restricted*; pr. *blond hair*), gramatičke (npr. frazni glagoli poput *to make up*) i leksičke kolokacije (lavovi *riču*, a ne *viču*) (Precosky 2011: 4).

opsega (pr. *sol* i *papar*). Nadređenost i podređenost jednim imenom nazivamo hijerarhijskim odnosom, i to tipično taksonomskim odnosom. Meronimija se također može smatrati tipom hijerarhijskoga odnosa.

Oblične se asocijacije dijele na fonetske i ortografske (Precosky 2011: 5). Fonetske se temelje na zvučnoj asocijaciji, a ortografske na grafičkoj sličnosti.

Enciklopedijske asocijacije one su asocijacije koje ovise o ispitanikovu znanju o svijetu, nacionalnosti, interesima, dobi i ostalim osobnim čimbenicima više no o rječničkoj definiciji značenja riječi ili njezinim sintagmatskim obilježjima (Precosky 2011: 6). McCarthy (1990: 41) daje primjer riječi *rat*, čije je značenje za njega obilježeno vlastitim sjećanjima, brojnim tekstovima o ratu, utjecajima rata, političkim idejama i sl.

Takva klasifikacija razrađenija je (Shema 2). Njezina je prednost što uz oblične asocijacije (što bi u prethodnoj klasifikaciji odgovaralo *clang* asocijacijama) te sintagmatske i paradigmatičke asocijacije uvodi i enciklopedijske asocijacije te što naglašava njihovu ispreprečenost (koja nije vidljiva iz Sheme 2). Takva je klasifikacija srodnija našem temeljnom teorijskom okviru – kognitivnoj lingvistici. Jedna je od temeljnih postavki kognitivne lingvistike da su enciklopedijsko znanje i znanje o jeziku neodvojivi. Enciklopedijske su asocijacije stoga uvijek prisutne jer smo kao pojedinci (i zajednice) obilježeni vlastitim iskustvima, znanjima, vrijednostima i sl., što se na neki način uvijek očituje i u jeziku. Negdje će te pozadinske strukture znanja koje se očituju u jezičnoj uporabi biti uočljivije, negdje možda manje uočljive, ali uvijek su prisutne. Kako Raffaelli (2015: 85) piše: „leksem (...) ne ostaje 'imun' na doživljaje koje pojedinac, jezična skupina ili čitava govorna zajednica pridaje značenju određenoga leksema jer predmet na koji se leksem odnosi evocira ili pobuđuje određenu vrstu emotivne reakcije.“ Primjer pojma *rat* koji McCarthy navodi stoga je jedan od primjera u kojem će konotativna značenja (subjektivni dio leksičkoga značenja) biti možda i dominantnija od denotativnoga zbog same prirode rata i posljedica koje ima za ljudski život. Osim toga, McCarthy naglašava i da je mentalni leksikon dinamičan koncept (1990: 42), odnosno da se značenja riječi mijenjaju i prilagođavaju, da nastaju nove veze, a postojeće veze mogu slabjeti ili jačati. Kao manu bismo naveli nedostatak antonimije, iako se ona može opisati i kao poseban slučaj koordinacije (Erdeljac 2009: 211).

Asocijacije				
Značenjske		Oblične		Enciklopedijske
Sintagmatske	Paradigmatske	Fonetske	Ortografske	
Kolokacije Frazemi	Koordinacija			
	Nadređenost			
	Podređenost			
	Sinonimija			
	Meronimija			

Shema 2. Aitchison/McCarthy klasifikacija.

Iz navedenih je klasifikacija evidentno da je znanje o odnosima među riječima pohranjeno u mentalnom leksikonu, stoga ćemo opisati tri osnovna tipa međuleksičkih odnosa. Na tim su odnosima često temeljena objašnjenja igrača tijekom igre, te je zato nužno o njima reći nešto više.

2.4. Međuleksički odnosi

U prethodnom smo se dijelu dotaknuli odnosa među riječima, a sada ćemo ih pobliže opisati. Prema Raffaelli (2015: 216) antonimija, sinonimija i taksonomski odnosi temeljni su značenjski odnosi u kojima se leksemi nalaze. Slijedi nešto detaljniji opis navedenih odnosa.

2.4.1. Antonimija

Antonimija u širem smislu podrazumijeva „značenjski odnos suprotnosti među leksemima“ (Raffaelli 2015: 215). Kako Šarić (2007: 10) navodi, sva „su bitna pitanja u vezi s proučavanjem suprotnosti bila postavljena već u antičkoj filozofiji i logici.“ Filozofi opažaju da i „naizgled neusporedivi pojmovi imaju najopćenitije oznake koje ih svrstavaju u opseg kojega općenitijeg pojma“, ili, drugim riječima, u neku kategoriju (ibid). Leksički su odnosi suprotnosti, kako brojni autori ističu, kognitivno utemeljeni. Prema Šarić (2007: 27), Ch. Bally „antonimijsko [je] postavljanje smatrao odlikom čovjekova uma; predodžba se o suprotnu pojmu intuitivno javlja prilikom spominjanja kojega pojma.“ Govornici su prilično svjesni koncepta suprotnosti i bez problema navode antonime neke riječi (Panther i Thornburg 2012: 161). Stoga je antonimija možda i najistaknutiji tip odnosa. Na to upućuju testovi asocijacija koji pokazuju da je riječ koja se najčešće povezuje s podražajnom riječi (stimulusom) upravo riječ suprotnoga značenja (ibid). I u našem se istraživanju igrači često služe antonimijom kako

bi objasnili pojam (npr. pridjev *jak* objašnjen je kao *suprotan od slab*). Osim toga, antonimi su često dio leksikografskih definicija, a i sredstvo koje nastavnici rabe pri poučavanju nekog jezika (Paradis i Willners 2011: 370). Antonimija se naviše povezuje s kategorijom pridjeva, na što upućuje i činjenica da je u rječnicima najzastupljenija u definicijama pridjeva (Paradis 2009; Paradis i Willners 2011: 370).¹⁰ Ta istaknutost odnosa suprotnosti može se objasniti konceptom *pojmovnog okvira* ili *domene*, odnosno pozadinskim strukturama znanja. Jedno od obilježja pojmovnih okvira je da osim informacija o značenju zadane riječi sadržavaju i informacije o njoj suprotnim konceptima (ibid: 164).¹¹ Antonimi se često supojavljaju u rečenicama, odnosno jezičnom kontekstu o čemu svjedoče i diskurzivne funkcije antonima koje je, kako navode Paradis i Willners (2011: 272), uočio Jones (2002). Svaka je od tih diskurzivnih funkcija antonima povezana s nekom konstrukcijom, npr. *more X than Y*. Premda se antonimija ponajprije promatra kao paradigmatički odnos, neki su od istraživača uočili i njezina sintagmatska obilježja koja proizlaze iz uporabe, odnosno koja su kontekstualno određena. Tako primjerice Carita Paradis antonimiju proučava u okviru kognitivne semantike te svojim dinamičnim LOC modelom (*Lexical Meaning as Ontologies and Construals*) nastoji opisati različite tipove antonimije, od onih konvencionaliziranih antonima do kontekstualno uvjetovanih antonima (Paradis 2009). Karakteristika je *snažnih antonimskih parova* da se pojavljuju u raznim kontekstima, da su visokofrekventni (i pojedinačno i kao par), i da čine dva razgraničena (*bounded*) pola jedne skalarne strukture (Paradis i Willners 2011: 382–3).

Odnos je suprotnosti dakle jedan od temeljnih odnosa među riječima, stoga je za pretpostaviti da će se igrači tijekom igre njime učestalo služiti pri objašnjavanju. Osim antonimije, za igru su relevantni i hijerarhijski odnosi među riječima (ponajprije taksonomski odnosi). Većina modela mentalnih leksikona pretpostavlja njegovu hijerarhijsku strukturu, jer je ona jedan od načina organiziranja leksičkoga sustava. Kao i u slučaju antonimije, taksonomski su odnosi često dio rječničkih definicija. Znanje o pojedinoj riječi dakle uključuje i znanje o njoj nadređenim i podređenim riječima, stoga je bitno opisati i taj tip odnosa jer će se pojavljivati tijekom igre.

¹⁰ Većinu natuknica za koje se daju antonimi u engleskome rječniku *Collins Cobuild Advanced Learner's English Dictionary* (2003) čine pridjevi (59 %), slijede imenice (19 %), zatim glagoli (13 %) te priloz i prijedlozi (9 %) (Paradis i Willners 2011: 370).

¹¹ Fillmoreova semantika okvira uzima u obzir različite *perspektive*, pa tako, primjerice, okvir u kojemu se odvija nekakva razmjena robe obuhvaća i prodavanje i kupovanje, što je jedan od tipova odnosa suprotnosti (konverzivni ili obratni antonimi).

2.4.2. Hijerarhijski odnosi

Kad govorimo o hijerarhijskim odnosima, ponajprije govorimo o taksonomskim odnosima. Osim njih, možemo govoriti još i o meronimiji koja također ima hijerarhijsku strukturu. Najprije ćemo ukratko opisati taksonomske odnose, a zatim i meronimiju. Taksonomije su „sustav hijerarhijskoga klasificiranja izvanjezičnih pojava“ (Raffaelli 2015: 229). Radi se, dakle, o odnosima podređenosti i nadređenosti. Taksonomije se dijele na znanstvene, koje „odražavaju objektivnu klasifikaciju pojava koje istražuje određena znanstvena disciplina“ i prirodne ili pučke, koje „odražavaju prirodno znanje o svijetu govornika neke društvene i jezične zajednice te su određene jezičnim i pojmovnim strukturama“ (ibid: 230–1). Nadređeni se pojam naziva hiperonim, a njemu podređeni pojmovi jesu hiponimi. Podređeni pojmovi međusobno su ravnopravni i nalaze se u odnosu kohiponimije te se stoga nazivaju kohiponimi (prije spomenuti odnos koordinacije). Hiperonim uvijek ima općenitije značenje od svojih hiponima, koji su „konkretna, specifična realizacija svoga hiperonima“ (Raffaelli 2015: 232). O taksonomskom odnosu možemo govoriti samo ako hiperonim ima barem dva hiponima. Sintaktički okvir pomoću kojeg definiramo taksonomski odnos jest: *X je vrsta ili tip Y* (ibid: 235). Jedan je od primjera iz igre opis pojma *naranča*. Igrač je pojam opisao kao *voće koje se guli, slično mandarini*. U tom je opisu prisutan hiperonim *voće*, kao i izgledom sličan kohiponim *mandarina*. Drugi hijerarhijski odnos o kojemu možemo govoriti je meronimija. Meronimija je leksičko-semantički odnos u kojemu jedan leksem predstavlja dio drugoga, a može se definirati pomoću formule: *X je dio Y* ili *Y ima X*. Pojam koji je dio drugoga naziva se meronim. Onaj pojam koji u tom slučaju predstavlja cjelinu naziva se holonim. Prilikom igre *čeljust* je, recimo, objašnjena kao *dio lubanje*, gdje bi *lubanja* bila holonim, a *čeljust meronim*.

Preostaje nam još opisati sinonimiju, posljednji od triju temeljnih odnosa na kojima počiva struktura leksikona i koji se aktualizira u igri. Već smo u navedenu objašnjenju pojma *naranča* mogli zamijetiti da ljudi pojmove kategoriziraju i prema sličnosti (*naranča* i *mandarina* slične su bojom i oblikom). Taj je tip odnosa prisutan i u jeziku, odnosno među leksičkim jedinicama, i nazivamo ga sinonimijom.

2.4.3. Sinonimija

Zadnji tip paradigmatškoga značenjskog odnosa jest sinonimija. Tradicionalna definicija sinonima sinonime određuje kao pojmove bliskoga ili istoga značenja. Sinonimi bi trebali biti zamjenjivi u kontekstu, a pravi ili apsolutni sinonimi prema tome bi trebali biti zamjenjivi u svim kontekstima. To dovodi do metodološkog problema – nemoguće je provjeriti sve

kontekste u kojima se određeni sinonimni parovi mogu pojaviti. Osim toga, postojanje apsolutnih sinonima bilo bi u suprotnosti s načelom kognitivne ekonomičnosti – kad bi dvije riječi imale apsolutno isto značenje, ne bi postojala potreba za postojanjem obje riječi. Upravo značenjske nijanse među sinonimima omogućavaju njihovo postojanje.¹² Ti su problemi, kako navodi Raffaelli (2015: 201), istaknuti već u razdoblju predstrukturalizma knjigom Michela Bréala (*Essai de sémantique*, 1897). Značenjske nijanse među sinonimima proizlaze iz uporabe, odnosno različitih konteksta u kojima se sinonimi pojavljuju. Šarić (2011: 314) naglašava važnost konteksta u shvaćanju sinonimije: „I na teorijskoj i na praktičnoj razini teško je navesti najbolji sinonim riječima izoliranim iz konteksta (...)“ U igri se, recimo, za objašnjavanje pojma *intervju* igrač služi sljedećim objašnjenjem: *reportaža ili kad razgovaraš s nekim, šta je to?* U tom kontekstu imenica *reportaža* sinonimna je imenici *intervju*.

Dosad smo već istaknuli važnost konteksta za identificiranje značenja riječi, a sada ćemo objasniti što se sve pod terminom *kontekst* podrazumijeva.

2.5. Kontekst

Kontekst je još jedan od pojmova koji će nam biti potrebni pri analiziranju podataka. Jezična disciplina uz koju se kontekst tipično, tj. tradicionalno povezuje jest pragmatika. Međutim, kako uporabno utemeljeni modeli poput kognitivne lingvistike ističu, kontekst je nužno uzeti u obzir pri opisivanju svih jezičnih razina. Definicije konteksta na koje se može naići u literaturi razlikuju se. One ipak najčešće obuhvaćaju okružje u kojemu se diskurs odvija (Song 2010: 876). Kontekst je stoga temelj uporabnih pristupa značenju. Prema Raffaelli (2015: 147) kontekst „sa sobom donosi niz različitih podataka, jezičnih i izvanjezičnih, koji na različite načine odražavaju složenost značenja leksema koji se u njemu pojavljuje.“ Jezični i izvanjezični podatci isprepleteni su, odnosno enciklopedijski su podatci utkani u same lekseme i gramatičke kategorije. Kontekst je stoga samo načelno moguće podijeliti na jezični, situacijski i kulturni.

Jezični kontekst odnosi se na kontekst unutar diskursa, tj. na odnos između riječi, fraza, rečenica i ulomaka (Song 2010: 876) Jezični kontekst obuhvaća: a. deiktički kontekst koji se odnosi na svjesnost govornika o njihovu položaju – vremenu, mjestu i deiktičkim ulogama (zamjenice koje se upotrebljavaju smisao dobivaju unutar konteksta); b. kontekst, odnosno

¹² Ullman, strukturalist, tvrdi da među sinonimima nekog jezika postoji neprestana napetost, a jedan od načina održavanja te napetosti je *pravilo razdiobe*, koje „omogućava sinonimima da se funkcionalno održe u sustavu sadržavajući različite nijanse u značenju“ (Raffaelli 2015: 203).

jezični materijal koji okružuje promatranu jezičnu jedinicu te utječe na interpretaciju njezina značenja i c. kolokacije, odnosno riječi koje se učestalo supojavljaju – Song (ibid: 877) primjerice navodi da se pridjev *bijel* često pojavljuje uz imenicu *boja*, ali ne i uz imenicu *mlijeko*.¹³

Situacijski kontekst odnosi se na okružje, vrijeme i mjesto u kojima se diskurs odvija te na odnos među sugovornicima (ibid: 877). To je termin koji uvodi Malinowski (1960: 306–7) ponajprije kako bi objasnio razliku između izumrlih i živih jezika. Situacijski se kontekst odnosi na strukturu neposredne situacije u kojoj se ostvaruje komunikacijski čin. Za Malinowskog su iskaz i situacija nerazdvojivi jedno od drugoga te je poznavanje situacijskoga konteksta nužno za određivanje smisla iskaza (ibid: 307).

Kulturni kontekst odnosi se na kulturu, običaje i tradicije jezičnih zajednica u kojima govornici sudjeluju (Song 2010: 877). Pritom je važno naglasiti da kulture nisu homogene, tj. „da različite skupine u jednom društvu u različitom stepenu imaju pristup zajedničkim normama ponašanja, vjerovanjima, vrijednostima“ (Katnić-Bakaršić 2018: 159). Jezik je društveni fenomen, pa i jedan od načina prenošenja kulture. Povezan je s društvenom strukturom i vrijednosnim sustavima društva, te stoga različiti čimbenici (poput društvenih uloga, statusa, spola, dobi) utječu na njega.

Utvdili smo dosad da je temeljni teorijski okvir unutar kojega se nalazimo kognitivna lingvistika te da su model prizora i okvira, model prototipa, međuleksički odnosi (antonimija, hijerarhijski odnosi, sinonimija) i kontekst koncepti koji će nam biti nužni za cjelovitu analizu. Osim tih koncepata, opisali smo i jedan ponajprije psiholingvistički koncept – mentalni leksikon. Iz toga su nam područja relevantni testovi asocijacija koji se provode s ciljem da se nešto više sazna o strukturi mentalnoga leksikona. Odgovori koji se na tim testovima pojavljuju usporedivi su s objašnjenjima igrača tijekom igre *Alias*, jer su i test i igra asocijativne prirode. Ipak, kako je *Alias* razrađeniji, strategije koje se koriste pri objašnjavanju pojmova često su složene, tj. kombinirane te često uključuju iskustvo i kontekst. Klasifikacije odgovora iz testova asocijacija služe nam kao smjernice pri analizi. Nakon što smo iznijeli teorijske postavke, slijedi

¹³ Razlog tomu pronalazimo u tome što znamo da boje mogu biti različite pa je nužno pobliže odrediti imenicu. S druge strane, mlijeko je obično bijele boje te stoga boju nije nužno kodirati jezično. Ovaj nam primjer pokazuje upravo važnost enciklopedijskoga znanja, odnosno pozadinskih struktura znanja koje govornici pojedinoga jezika dijele.

dio rada posvećen samome istraživanju, a najprije poglavlje u kojemu iznosimo cilj i hipoteze rada.

3. Cilj i hipoteze

Cilj je rada istražiti koje strategije govornici upotrebljavaju pri objašnjavanju pojmova s obzirom na obilježja samih pojmova te što nam to govori o organizaciji jezičnoga znanja općenito.

Hipoteze:

1. Igrači će se češće koristiti značenjskim strategijama objašnjavanja nego obličnim strategijama objašnjavanja. Ta hipoteza počiva na zapažanjima da veće jezično znanje u testovima asocijacija korespondira s više paradigmatičkih odgovora, manje sintagmatskih i gotovo nimalo odgovora temeljenih na zvučnosti (*clang responses*) (Precosky 2011: 7; Fitzpatrick 2007: 321).
2. Za objašnjavanje leksema sudionici će se oslanjati na iskustvo i konvencionalizirane situacijske kontekste, tj. navodit će kontekste u kojima se leksemi pojavljuju, primjere i kvazidefinicije (npr. *To je kad...*).
3. Za pojedine će kategorije leksema biti učestalije neke od strategija objašnjavanja, odnosno pretpostavljamo da postoje tipičnije strategije za određene kategorije leksema.

4. Metodologija

4.1. Sudionici

U istraživanju je sudjelovalo osmero sudionika. Svim je sudionicima materinski jezik hrvatski jezik. U trenutku provođenja istraživanja svi su bili studenti društvenih i/ili humanističkih znanosti – četiri studenta i četiri studentice. Dobni je raspon sudionika bio od 21 do 27 godina. Sudionici su bili grupirani u parove prema dvama kriterijima – 1. da se sudionici jednoga para ne poznaju otprije, 2. da su sudionici jednoga para različita spola. Dakle, bila su sveukupno četiri muško-ženska para, a sudionici svakog pojedinačnog para nisu se otprije poznavali.

Svim je sudionicima dakle zajednički kulturni kontekst – govore hrvatskim jezikom, žive u istome vremenu (u vrijeme istraživanja vrlo obilježenom koronavirusom) i na istome mjestu (svi su sudionici već barem nekoliko godina proveli u Zagrebu), svi su studenti (većina studira

neki jezik) i svi pripadaju dobnoj skupini mladih. Stoga možemo govoriti o relativno homogenome uzorku.

Naše je istraživanje, koliko smo upoznati, prvo istraživanje jezičnih igara iz lingvističke perspektive te postoje određeni nedostaci koji se u sljedećim istraživanjima mogu ispraviti. S obzirom na uzorak ispitanika istraživanje ima svoje prednosti, ali i ograničenja. Prednost je takvog manjeg i homogenog uzorka za ovo istraživanje što su igračima brojni konteksti zajednički, pa se onda tijekom igre može očekivati da će se na njih i pozivati. Osim toga, manja grupa će se u odnosu na veću prije zbližiti, lakše će pratiti što se tijekom igre događa te će stoga vjerojatnije pozivati na ono što je već rečeno tijekom igre te ćemo tako dobiti uvid u neke od strategija koje možda ne bi bile u toj mjeri prisutne u većoj skupini. S druge strane, mali uzorak nije reprezentativan za populaciju. Osim toga, i homogenost uzorka je ograničavajući faktor. Bilo bi stoga zanimljivo istražiti kakva bi objašnjenja davali igrači koji pripadaju raznim dobnim skupinama. Nadalje, u našem su istraživanju parovi muško-ženski i ne poznaju se otprije. Spol i stupanj bliskosti igrača neke su od varijabli koje bi se u daljnjim istraživanjima mogle uzeti u obzir.

4.2. Materijali

Kao materijal u ovome se istraživanju upotrebljavala društvena igra *Alias*, u originalnoj verziji (*Alias original*). *Alias* je igra objašnjavanja pojmova koju igraju parovi ili timovi s više igrača. Za potrebe istraživanja igru su igrala četiri para. Pojmovi se objašnjavaju, kako u opisu igre stoji, „upotrebljavajući riječi srodnog ili suprotnog značenja, asocijacije i slično“. Pritom se ne smiju upotrebljavati riječi istoga korijena. Za objašnjavanje ekipa ima jednu minutu, a cilj je igrača da suigraču (ili timu) uspješno objasni što više pojmova, jer svaki točan pogodak tim vodi jedno polje bliže završnome polju, odnosno cilju. Pojmovi čije objašnjavanje igrač odluči preskočiti donose negativne bodove.

4.3. Postupak

Istraživanje je provedeno 8. ožujka 2020. godine u prostoriji studentskoga doma *Cvjetno naselje*, popularno zvanog *Družiona*. Tijekom istraživanja u prostoriji su bili sudionici (njih osmero) i dva koordinatora.¹⁴ Koordinatori su ispitanicima objasnili da se radi o vrsti istraživanja te da su njihovi podatci anonimni. Ispitanicima je dana mogućnost da u bilo kojemu

¹⁴ Koordinator je uz autoricu rada bio kolega Adi Tufek. Uloga je koordinatora bila da upute sudionike u pravila igre, da prate tijek igre i način bodovanja te da upravljaju cjelokupnom situacijom u prostoriji.

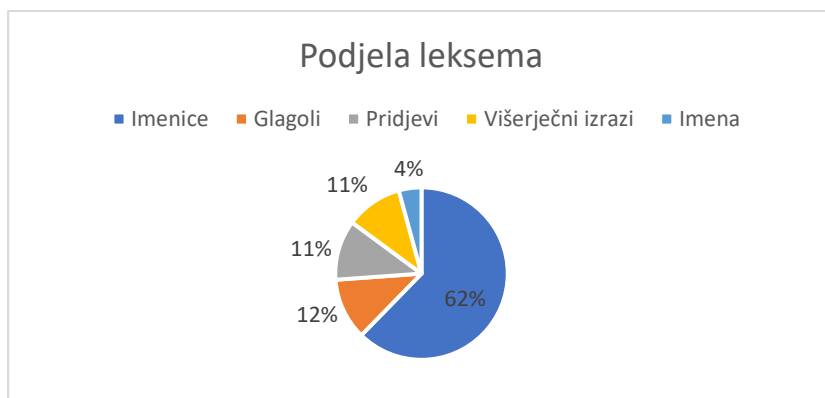
trenutku odustanu od sudjelovanja u istraživanju. Koordinatori su ispitanike upozorili da će se za potrebe istraživanja snimati zvuk. Za snimanje su se upotrebljavala dva mobitela, postavljena na suprotne krajeve stola. Na početku igre sudionicima su pročitana pravila igre, iako su većini sudionika pravila već bila poznata. Istraživanje je provedeno u opuštenome tonu s namjerom da se sudionici osjećaju ugodno. S obzirom na dugo trajanje igre (otprilike dva sata), napravljena je jedna pauza od desetak minuta (tijekom koje se nije snimalo) kada su je sudionici zatražili.

Nakon što je istraživanje provedeno, preslušali smo snimke i transkribirali zvučne zapise (relevantne dijelove: objašnjenja dana za pojedine pojmove). Materijal je zatim razvrstan u Excel tablicu prema uočenim kategorijama (imenice, glagoli, pridjevi, višerječni izrazi, imena, prilozi, zamjenice) te su za pojedine lekseme utvrđeni tipovi strategija kojima su se igrači služili (značenjske – sintagmatske ili paradigmatičke – ili oblične), kao i pojedinačne strategije (pr. antonimija, sinonimija, okvir i sl).

4.4. Uzorak i podjela leksema

Sudionici su objašnjavali ukupno 336 leksema. Svi leksemi koje su objašnjavali pripadaju kategoriji punoznačnih riječi, a prijedlozi se pojavljuju samo kao dio konstrukcija, odnosno višerječnih izraza. Leksemi koji su objašnjavani prema vrsti riječi bili su glagoli, pridjevi, prilozi, zamjenica te su se pojavili i višerječni izrazi u kojima je glavna sastavnica uvijek imenica. S obzirom na to da je udio priloga (1.8 %) i zamjenica (0.3 %) među zadanim leksemima vrlo malen, nećemo ih promatrati kao kategorije, već ćemo tih nekoliko primjera na kraju zasebno proučiti i iznijeti opažanja koja bi daljnjim istraživanjima trebalo provjeriti. Budući da se u igri pojavljuju vlastita imena smatramo da bi tu kategoriju na temelju značenja bilo dobro izdvojiti kao zasebnu – imena. Dakle, konačan uzorak čini 329 leksema, koje smo podijelili u pet kategorija: imenice (opće), glagole, pridjeve, imena i višerječne izraze. Na Grafu 1. prikazana je podjela leksema, odnosno udio pojedinačnih kategorija u uzorku. Ta se podjela i dalje najviše temelji na podjeli prema vrsti riječi (imenice, glagoli i pridjevi čine najveći dio uzorka), ali smo u obzir uzeli i kategoriju opće/vlastito, odnosno izdvojili smo imena, i kategoriju višerječnih izraza. Vlastite imenice, za razliku od općih, odnose se na zasebne entitete (upućuju na samo jednog referenta) te to može biti povod za uporabu određenog seta strategija pri njihovom objašnjavanju. Višerječni izrazi, s druge strane, sastoje se od dviju ili triju riječi (najčešće različite vrste), koje sudionici ponekad objašnjavaju kao cjelinu (npr. *kazneni*

bod objašnjen je na sljedeći način: *ono što ćemo sad dobit zato što nisi pogodila, dvije riječi*¹⁵), a ponekad svaku riječ objašnjavaju zasebno (npr. izraz *umjetni zubi igrač* je objasnio na sljedeći način: *nisu prirodni nego su umjetni; i sad ono u ustima, množina*). Višerječne izraze možemo promatrati i kao tipove konstrukcija, preciznije kao konstrukcije koje se sastoje od atributa i imenice [A + N], imenice i prijedložno-padežnoga izraza [N + PP] i u jednome slučaju od dviju imenica [N + N].



Graf 1. Podjela leksema

Nakon što smo opisali teorijski okvir i osnovne koncepte te opisali metodologiju istraživanja slijedi analiza prikupljenih podataka, odnosno provjera hipoteza.

5. Analiza

Naše je istraživanje kvalitativnoga tipa. Uzorak leksema nije ujednačen (imenice čine 62 % cijeloga uzorka) te pojedine kategorije leksema nisu dovoljno velike za iznošenje statističkih podataka poput učestalosti pojedinih strategija objašnjavanja s obzirom na kategoriju leksema. S obzirom na vrstu podataka koje smo od sudionika dobili, smatramo da je kvalitativna analiza, čija je svrha više istražiti nego dokazati, primjenjivija. Dobiveni se podatci, odnosno objašnjenja igrača ne mogu jasno podijeliti i izbrojiti, odnosno svaki je pokušaj njihove klasifikacije subjektivan, tj. ovisi o istraživaču. Osim toga, kako sličnih istraživanja nije bilo, ne postoji ni već određen set strategija koje bismo mogli pridružiti odgovorima. Odgovori s testova asocijacija mogu nam poslužiti tek kao polazište jer, kako smo rekli, postoje strukturne razlike između igre *Alias* i tih testova. Stoga nam preostaje osloniti se na nešto subjektivniju analizu podataka.

¹⁵ U tome je objašnjenju vidljiva uloga prije spomenutoga konteksta, ovdje deiktickoga i situacijskoga.

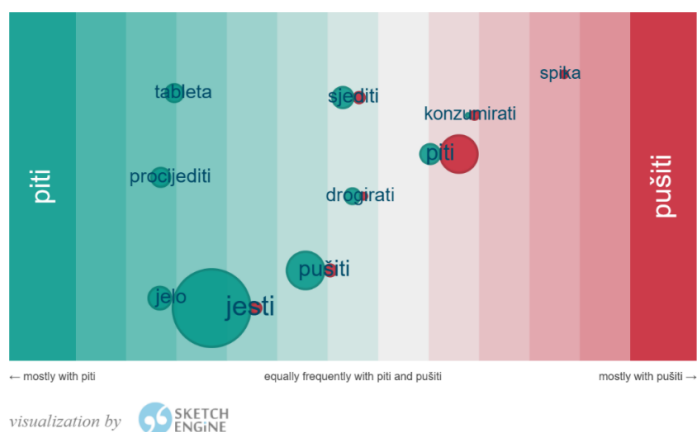
5.1. Odnos značenjskih i obličnih strategija

Prva hipoteza koju smo postavili odnosila se na prevladavajući tip strategija objašnjavanja. Na temelju zapažanja iz testova asocijacija pretpostavili smo da će se igrači češće služiti značenjskim strategijama objašnjavanja nego obličnim strategijama i da će paradigmatičke značenjske strategije prevladavati u odnosu na sintagmatske. Sa sigurnošću možemo potvrditi prvi dio te pretpostavke – igrači uistinu znatno češće upotrebljavaju značenjske strategije od obličnih. Oblične strategije igrači su upotrijebili za objašnjavanje svega 15 leksema, s time da su uz oblične upotrebljavali i značenjske strategije. Ponekad su se oblične strategije rabile za objašnjavanje leksema koji nisu toliko učestali – recimo, leksem *los* objašnjavao je preko imenice *losos* koja je slična oblika. Leksem *losos* možda je istaknutiji u mentalnim leksikonima hrvatskih govornika od leksema *los*. S *lososom* se susrećemo u dućanu, ribarnici, u različitim kuhinjskim receptima i sl. *Los* je s druge strane životinja s kojom nemamo toliko doticaja, ne živi u našim krajevima te je stoga možda i sam leksem manje učestao i istaknut u našim mentalnim rječnicima. S obzirom na to da je igrač nastojao da suigrač pogodi pojam, odabrao je objašnjavati oblikom sličan leksem *losos* te onda još pridodao metajezično objašnjenje (*manje jedan slog na kraju, tri slova*) kako bi suigrač pogodio zadani leksem. Iz istoga razloga jedan je od igrača leksem *gusjeničar* objašnjavao preko učestalije imenice istoga korijena *gusjenica*, od koje je leksem *gusjeničar* nastao.¹⁶ Dakle, ta su dva leksema dio iste tvorbene porodice, morfosemantički su povezani te je leksem *gusjeničar* nastao metaforizacijom.¹⁷ Igrač se odlučio za objašnjavanje prototipnijeg, učestalijeg i tvorbenu manje složenog člana te tvorbene porodice. Takvo se objašnjenje može smatrati rubnijim primjerom oblične strategije, jer postoji i značenjska povezanost među leksemima, ali igrač nije pošao od objašnjavanja značenja zadanog leksema, pa bismo ipak rekli da se najprije radi o obličnoj strategiji objašnjavanja. Kao još jedan zanimljiv primjer istaknuli bismo imenicu *imanje*. Taj je primjer zanimljiv jer se igrač nije odlučio za objašnjavanje imenice *imanje* sa značenjem 'posjed', već za objašnjavanje homografnog glagolske imenice *imanje*, i to pomoću antonimije (*suprotno od nemanje*), jedne od paradigmatičkih značenjskih strategija. To je, recimo, jedan od primjera u kojemu nije baš jasno određivo radi li se o obličnoj strategiji ili značenjskoj. Ako pretpostavimo da je zadani leksem bio imenica sa značenjem 'posjed', radilo bi se o obličnoj strategiji – objašnjavanju pomoću homografa, koji se potom objašnjava značenjskom strategijom. Ako pak

¹⁶ To nije u skladu s pravilima igre, ali kako nismo promatrali uspješnost objašnjavanja, i ovakvi su nam primjeri bili zanimljivi.

¹⁷ Više o morfosemantičkim poljima u leksiku hrvatskoga jezika v. u Raffaelli i Kerovec 2008.

pretpostavimo da je zadani leksem u početku bio glagolska imenica, možemo reći da se radi o značenjskoj strategiji, preciznije antonimiji. Svakako je zanimljivo da je igrač odabrao objašnjavati leksem koji je moguće objasniti antonimom. To još jednom upućuje na kognitivnu istaknutost odnosa suprotnosti, koja je potvrđena i na testovima asocijacija, kao i u rječnicima. U igri se pojavio još jedan zanimljiv i kreativan primjer oblične strategije objašnjavanja pri objašnjavanju leksema *papa*. Igrač se umjesto za objašnjavanje kanonskog oblika riječi imenice *papa* sa značenjem 'vrhunski poglavar Katoličke crkve', odlučio za objašnjavanje 3. lica jednine glagola *papati* značenja 'jesti'. Oblične su se strategije dakle uglavnom kombinirale sa značenjskima, odnosno – igrači su se odlučili za objašnjavanje oblikom sličnih leksema, ali su onda te lekseme objašnjavali značenjskim strategijama. Prvi je dio hipoteze stoga potvrđen – značenjske strategije objašnjavanja učestalije su. Drugi dio hipoteze – prevalenciju paradigmatičkih nad sintagmatskim značenjskim strategijama – s druge strane, nije tako jednostavno dokazati. Igrači se nerijetko za objašnjavanje značenja leksema koriste iskazima, odnosno složenijim asocijacijama (za razliku od *single-response* testova asocijacija). One tako često uključuju kontekste u kojima se leksem rabi, što onda uključuje i određene sintaktičke okvire, i ostale pojmove koji pripadaju okviru, odnosno prizoru u prvotnoj teoriji (prisjetimo se Fillmorea). Leksem *pušiti* objašnjen je pomoću okvira koji ćemo nazvati *izlazak*: *ideš van, sa prijateljima si, piješ i...nikotin*. To je, za grupu ispitanika koju čine studenti, učestao prizor. Alkohol i cigarete često su dio istoga okvira, pa nije neobično da se onda i leksemi *piti* i *pušiti* supojavljaju relativno često – pomoću alata *Sketch Engine* to smo i provjerili. Upotrijebili smo opciju *Word Sketch Difference* i usporedili glagole *piti* i *pušiti* u hrvatskom mrežnom korpusu (hrWaC 2.2), preciznije odnos koordinacije. Glagol *piti* pojavljuje se više puta u korpusu nego glagol *pušiti*, stoga na Slici 1. prevladava zelena boja kojom je leksem *piti* obilježen. Na Slici 1. prikazani su leksemi koji se pojavljuju uz ta dva glagola (koji su s njima u koordinaciji) – uočavamo da se uz glagol *piti* javlja glagol *pušiti*, kao i obratno. Dakle, među njima postoji sintagmatska veza, koja je, rekli bismo, uvjetovana okvirima u kojima se pojavljuju, odnosno situacijskim kontekstom.



Slika 1. Leksemi koji se pojavljuju u koordinaciji s glagolima *piti* (na lijevoj strani) i *pušiti* (na desnoj strani).

U kontekstu okvira *izlazak* pije se *alkohol* i puše *cigarette* iako se te dopune (objekti) izostavljaju. Još je jedna strategija, doduše ne u njezinom prototipnom obliku, prisutna u tome objašnjenju – meronimija. Nikotin se uzima kao dio cigarete (koja se kao leksem u samom objašnjenju ni ne pojavljuje jer zbog okvira znamo koja je dopuna glagola te ju stoga igrač izostavlja), i to kao reprezentativni dio (odnosno sastojak) cigarete. To je onaj sastojak o kojemu pušači postaju ovisni, pa nije neobično da se igrač odlučio upravo njega uključiti u objašnjenje, uz već opisanu sintagmatsku strategiju, odnosno cjelokupni okvir. Takvih je primjera gdje se sintagmatske i paradigmske strategije kombiniraju u igri bilo više. Koordinacija kao sintagmatska pojava jedno je i od obilježja antonimije (antonimi se često supojavljaju u iskazima/rečenicama), koja se tipično smatra paradigmskom strategijom. Dakle, ponekad je nemoguće jednoznačno utvrditi o kojoj se strategiji radi (sintagmatskoj ili paradigmskoj), ili koja je dominantnija, što onemogućava brojanje i provjeru same hipoteze.

Zaključno, dok igrači značenjske strategije češće upotrebljavaju za objašnjavanje leksema od obličnih strategija, nismo uspjeli potvrditi prevlast u odabiru paradigmskih nad sintagmatskim strategijama za objašnjavanje značenja leksema. U primjeru objašnjenja leksema *pušiti* u kojemu je aktiviran okvir *izlazak* mogli smo uočiti iskustvenu narav okvira, gdje je okvirom obuhvaćen konvencionalizirani situacijski kontekst utemeljen na brojnim takvim situacijama koje su se odvijale.¹⁸ Riječi, kako smo prije napomenuli, prema tome

¹⁸ Premda okvir, iskustvo i kontekst nisu istovjetni pojmovi, granice među njima teško su odredive. Okvirom se pretpostavlja određeno enciklopedijsko znanje koje govornici posjeduju, koje djelomično proizlazi iz situacijskih konteksta kojima su bili izloženi, odnosno iz ponavljajućeg iskustva koje je onda postalo konvencionalizirano.

modelu predstavljaju kategorizacije iskustava koje počivaju na pozadini znanja i iskustva, odnosno enciklopedijsko znanje i znanje o jeziku neodvojivi su. Iduća hipoteza tiče se upravo uloge iskustva u objašnjenjima igrača.

5.2. Iskustvo i kontekst kao dio strategija

Druga je hipoteza bila da će se igrači, odnosno govornici za objašnjavanje leksema oslanjati na iskustvo, tj. da će navoditi kontekste u kojima se leksemi pojavljuju, razne primjere, kvazidefinicije i sl.

Kognitivna lingvistika kao uporabno utemeljen pristup u obzir uzima važnost iskustva za stvaranje i razumijevanje značenja leksema. Kontekst u kojemu se govornici (sudionici) nalaze, kako situacijski, tako i kulturni, dio je strategija kojima se služe kako bi objasnili lekseme. Recimo, igrač je leksem *razdvajanje* objasnio na sljedeći način: *ovo moramo raditi sa otpadom sada odnedavno; znači šta je kao Isus napravio s morem?* Prvi dio objašnjenja u obzir uzima kulturni kontekst (RH kao dio Europske unije morala je ispuniti određene kriterije vezane uz odvajanje otpada – do kraja 2020. bilo je potrebno odvajati i reciklirati 50 % otpada, što je tada bila aktualna tema te je znanje o tome igrač uklopio u svoje objašnjenje). Uočavamo dakle da je enciklopedijsko znanje uklopljeno u objašnjenje igrača. To je razvidno i iz drugog dijela objašnjenja koje počiva na pretpostavci igrača da suigrač posjeduje određeno znanje koje je dio opće kulture. Nezaobilaznost konteksta i iskustva za analizu značenja leksema najbolje možemo uočiti na primjerima objašnjenja leksema koje govornici asociraju uz koronavirus. Istraživanje smo proveli u ožujku 2020., neposredno nakon prvih zabilježenih slučajeva zaraze u Republici Hrvatskoj. Vijesti, i svjetske i domaće, tada su bile preplavljene izvještajima o razmjerima zaraze, broju umrlih, stanju u bolnicama i sl. Ta neprestana izloženost novoj pojavi kao posljedicu je imala i promjenu značenja nekih leksema. Jedan je od igrača leksem *izoliran* objasnio na sljedeći način: *tipa sad kad je koronavirus, šta rade ljudima?* te usto pridodao metajezičnu opasku da se radi o pridjevu, a asocijacije njegova suigrača bile su *karantena* i *izolacija*. Osim pridjeva *izoliran*, u igri se pojavila i imenica *izolacija*, koja je također objašnjena pozivajući se na aktualni kontekst: *ljudi koji imaju koronavirus moraju biti u...* U tome je slučaju igrač upotrijebio sintagmatsku strategiju (*biti u* + dopuna u lokativu) oslanjajući se na znanje o svijetu koje dijeli s ostalim govornicima. Oba su leksema zapravo objašnjena pomoću primjera (u prvom slučaju to uočavamo i u samom izrazu *tipa kad*) proizašlih iz

iskustva, odnosno trenutačnog konteksta.¹⁹ Objašnjavanje pomoću primjera (u kojem se leksem smješta u kontekst), odnosno uporabe vidljivo je u jezičnim izrazima koji sadrže vremenski veznik (npr. *kad, ono kad, tipa kad*). I dok su takve definicije u logici neprihvatljive, za prosječnog su govornika one sasvim uobičajen način objašnjavanja značenja leksema. Jedan je od takvih primjera iz našega istraživanja objašnjenje značenja leksema *provaliti* koje glasi: *tipa kada ti netko ulazi u kuću, šta on radi?*, uz metajezičnu opasku da se radi o infinitivu. Igrač koji objašnjava značenje leksema to čini smještajući suigrača (upotrebljava deiksu *ti*, v. prije opisan deiktički kontekst) u okvir (Fillmore) koje vezujemo uz leksem *provaliti*. I premda je malo vjerojatno da se u konkretnome primjeru radi o proživljenome iskustvu, govornici na temelju nekih tuđih iskustava koja se ponavljaju (ili prizora iz filmova, serija, knjiga i sl) posjeduju znanje o kontekstu koji se uz leksem povezuje. Na jednak je način objašnjavan i glagol *usidriti* (znači *sad si za barkom, negdje sa brodom i sada bacaš to nešto da bi ostao na mjestu, da ne bi dalje ušao...znak, univerzalni znak za more*). Ponovno je suigrač smješten u okvir i opisana je (zamišljena) situacija. Za svako je od objašnjenja koja igrači nude nužno određeno iskustvo, odnosno pozadinsko znanje koje čini temelj razumijevanja značenja leksema, ali je u primjerima poput navedenih (u kojima se eksplicira situacija) to zamjetljivije. Uz pomoć okvira, odnosno smještanjem u kontekst uglavnom se objašnjavaju glagoli koji nemaju jasan antonimski parnjak (v. i objašnjenje glagola *pušiti*) i imenice sa značenjem zanimanja (*prodavačica, krojačica, pa i kockar*). Kao zanimljiv primjer gdje je kontekst upotrijebljen kao temelj objašnjenja navodimo objašnjenje leksema *ruža*: *Danas dobijaš to tipa od dečka jer je Dan žena*. Istraživanje smo, sasvim slučajno, proveli na Dan žena 2020. godine, što je igrač prepoznao i iskoristio vremensku deiksu *danas* kao dio objašnjenja. Osim toga, igrač je pretpostavio da njegov suigrač zna da je 8. ožujka dan kad se obilježava Dan žena, odnosno da taj podatak čini dio njegova znanja o svijetu. Također, on je pretpostavio da suigrač zna i da se ženama uobičajeno daje cvijet, najčešće ruža. Ruža se najčešće povezuje s 'romantikom', pa nije neuobičajeno da je igrač kao darivatelja naveo dečka (*tipa od dečka*). I dok su neka iskustva kolektivna (dosad opisani primjeri), neka su zajednička samo manjem dijelu govornika, te se takvima igrači nisu koristili pri objašnjavanju. Ipak, navodimo jedan specifičan primjer koji se pojavio (ne pri objašnjavanju, već pri pogađanju o kojemu se leksemu radi). Igrač je leksem *karta* suigraču pokušao objasniti sintagmatskom strategijom, odnosno navodeći atribut *svjetska*, a prva je asocijacija suigrača na pridjev *svjetska* bio leksem *književnost*. Razlog tomu

¹⁹ Navedeni primjeri također potvrđuju da bi mentalni leksikon trebalo predstavljati dinamičnim modelima jer se značenje riječi ovisno o kulturnom kontekstu može promijeniti, ili neko od značenja može postati dominantnije.

je što je suigrač student književnosti, što znači da se sa sintagmom *svjetska književnost* susreće često. Njegovo individualno iskustvo (koje je zajedničko ostalim studentima književnosti, ali ne i većini govornika) zasigurno utječe i na njegovo znanje o jeziku, jer su za kognitivnu lingvistiku ona isprepletana.

Naveli smo nekoliko primjera u kojima su kontekst i iskustvo (koji nisu istovjetni pojmovi, ali jesu povezani) temelj objašnjenja koja igrači nude, ali kako smo rekli, određeno je enciklopedijsko znanje (znanje o svijetu) prisutno u svakome od objašnjenja. Ti nam pozadinski podatci omogućavaju razumijevanje i stvaranje jednakih asocijacija, tj. predodžbi, odnosno možemo ih smatrati konvencionaliziranim iskustvom.²⁰ Stoga možemo reći da je druga hipoteza potvrđena – igrači se pri objašnjavanju značenja oslanjaju na iskustvo (navode primjere, kontekste i definicije koje često sadrže deikse).

5.3. Odnos strategija i kategorija leksema

Posljednja od hipoteza koje smo postavili bila je da će se pojedine kategorije leksema učestalije objašnjavati određenim strategijama, tj. da postoje tipičnije strategije koje se rabe za pojedine kategorije leksema. Nju nije baš jednostavno dokazati s obzirom na to da ne postoji unaprijed određen set strategija, a i leksemi se mogu različito razvrstati. Mi smo se odlučili za pet kategorija koje smo prije opisali (v. Graf 1) – imenice, glagole, pridjeve, višerječne izraze i imena. Osim toga, strategije se kombiniraju, što otežava brojanje i klasifikaciju. Stoga, ne možemo sa sigurnošću potvrditi tu hipotezu. Da bi se hipoteza sa sigurnošću potvrdila, podatci bi se ipak trebali kvantificirati, ali kako je struktura igre prilično slobodna, nismo sigurni da je to u ovome slučaju moguće. Ipak, iznijet ćemo neka od zapažanja koja se daljnjim istraživanjima, koja bi se metodološki prilagodila, mogu provjeriti.

Najprije ćemo vidjeti u kojim su se slučajevima za objašnjavanje upotrebljavale oblične strategije, a potom ćemo vidjeti kojim su se značenjskim strategijama objašnjavale pojedine kategorije leksema.

²⁰ U gradbi značenja (engl. *construal*), koja je kognitivnolingvistički pojam, sudjeluju brojni čimbenici koje nije jednostavno izdvojiti. Nemoguće je povući jasnu granicu između (izvanjezičnog) konteksta i iskustva. Iskustva koja imamo određena su kontekstima u kojima se nalazimo (prisjetimo se pandemije koronavirusa), a to se onda može odraziti i na jezičnome sustavu (primjerice, riječ *distanca* u tom su razdoblju govornici povezivali s diskursom vezanim uz koronavirus, pa je stoga zadobila i negativnu konotaciju).

5.3.1. Oblične strategije

Prije smo već spomenuli da se oblične strategije najčešće upotrebljavaju za objašnjavanje leksema koji ili nisu učestali, ili govornici ne znaju kako odrediti njihovo značenje. Igrači su se obličnim strategijama (uz ostale značenjske strategije) služili za objašnjavanje kategorije imenica.²¹ Recimo, igrač je oblik *sjenica* objašnjavao objašnjavajući zapravo leksem *sjena*, te onda još dodao metajezlično pojašnjenje da se radi o umanjenici. Sjenica je međutim i vrtna konstrukcija (*sjènica*), a i jedna od ptica (*sjènica*) – dakle, zapravo se radi o više leksema. Međutim, igraču je bilo jednostavnije, tj. ekonomičnije objasniti leksem *sjena* i pridodati metajezlično objašnjenje. Sjenica nije tipična ptica, pa bi objašnjavanje putem te kategorije bilo kompliciranije. Dok je s druge strane sjenica kao vrtna konstrukcija dijelu govornika možda nepoznat pojam, odnosno ne upotrebljavaju taj leksem često. Stoga je vjerojatno najjednostavniji put i onaj koji će najprije polučiti uspješan odgovor od suigrača onaj koji je igrač i izabrao. Pritom, napomenut ćemo da se ne radi samo o obličnoj strategiji objašnjavanja – ona je tek početak objašnjavanja, ali se onda leksem *sjena* objašnjava pomoću konteksta, odnosno situacije kad je sjena vidljiva (*kada stojiš na svjetlu, onda što je ispod tebe na podu*).

Dakle, oblične se strategije rabe, ali uvijek u kombinaciji s drugim strategijama. Ne isključujemo mogućnost da bi se mogle pojaviti i samo oblične strategije (recimo rima), ali u našem korpusu nema primjera gdje je upotrijebljena isključivo oblična strategija.

5.3.2. Značenjske strategije

Značenjske su strategije, kako smo već rekli, učestaliji odabir igrača, neovisno o tome radi li se o sintagmatskoj ili paradigmatškoj strategiji, ili pak raznim kombinacijama. Proučit ćemo koje su se strategije upotrebljavale pri objašnjavanju pojedinih kategorija leksema. Započet ćemo s imenicama.

5.3.2.1. Imenice

Imenice su igrači objašnjavali svim vrstama strategija – obličnim, sintagmatskim značenjskim i paradigmatškim značenjskim. Kako je već rečeno, oblične su se strategije rijetko pojavljivale te je uvijek u objašnjenje bila uključena i koja od značenjskih strategija. Značenjske su strategije u objašnjenjima bile češće zastupljene, vrlo često i kao kombinacija obaju tipova, sintagmatske i paradigmatške strategije. Kako smo rekli, jasnu je granicu zbog slobodne

²¹ Iznimka je pridjev *profɪnjen* koji je objašnjen djelomično sintagmatski (*profɪnjen ukus*), djelomično paradigmatški (sinonimi *visok* i *istančan*), a djelomično i obličnom strategijom (objašnjavajući pridjev *fin* pomoću drugoga okvira: *okusa*): *ima visok ukus, kao istančan ukus, druga riječ (pridjev), hrana ako ima dobar okus, je...*

strukture igre nemoguće utvrditi – recimo, leksem *tobolac* igrač je objasnio riječima: *klokani imaju svoje mlade tamo*. Na HJP-u nalazimo tri značenja leksema *tobolac*: 1. *pov.* kožnata valjkasta vrećica (za strijele, pisma itd.); 2. *bot.* biljni plod nalik na takvu vrećicu; 3. *anat.* vreća u tobolčara u kojoj ženka nosi mladunče (klokan). Objašnjenje igrača vrlo je slično trećoj definiciji, u kojoj je zamjetna meronimija (*vreća u tobolčara*). Igrač je naveo klokana kao prototipni primjer tobolčara (mogao je navesti i koalua, ali manje je vjerojatno da bi suigrač to prepoznao). U objašnjenju je dakle impliciran hijerarhijski odnos, ali na mjestu *vreća u tobolčara* stoji prilog *tamo*. Pitanje je možemo li govoriti samo o značenjskoj strategiji, jer postoji i sintagmatska povezanost između leksema *tobolac* i leksema *klokan*, odnosno *klokanov*.

²² Isto je, recimo, i s leksemom *laboratorij* za koji je objašnjenje glasilo: *tamo se rade eksperimenti*. Laboratorij nije samo mjesto u kojemu se provode eksperimenti, ali je to ono što tipično povezujemo s laboratorijem, tj. njegova prototipna funkcija. Navedeno je objašnjenje primjer onoga što smo nazvali kvazidefinicijom, jer zapravo funkcionira kao definicija: prilog *tamo* zamjenjuje ono što je u definicijama hiperonim (u ovom slučaju mjesto, odnosno prostor²³) te se nakon toga navodi prototipna funkcija tog prostora. U ovom slučaju možemo reći da je aktiviran i okvir (nazovimo ga *laboratorij*) koji, osim navedenog uključuje i znanstvenike, kemijsko posuđe, zaštitnu opremu, razne tvari i sl. Zato što su dio istoga okvira, laboratorij i eksperiment se i kao leksemi često pojavljuju zajedno, pa bismo mogli reći da su na neki način i sintagmatski uvjetovani. Dakle, zbog toga što igrači često zapravo navode primjere u kontekstima, što su njihova objašnjenja iskazi (a ne jedna riječ kao u testovima asocijacija), teško ih je konačno odrediti. Smatramo dakle da su i objašnjenja (strategije) kao svojevrsna kategorija prototipno ustrojena. Tipičniji primjeri sintagmatskih strategija bili bi, recimo, frazemi: leksem *klin* objašnjen je pomoću frazema – *nešto se nečim izbija*). Manje je tipičan primjer sintagmatske strategije prisutan u objašnjenju leksema *presuda*: *napravio si neku stvar i sad ideš u zatvor i sud ti je odredio...* Igrač je nastojao suigrača uz navođenje konteksta (ispričao je svojevrsnu pričicu) dovesti do sintagme *odrediti presudu* (koja je zapravo perifraza glagola *presuditi*). Smatramo da odabir strategije ponekad ovisi o pojedinome

²² Pretraživanje leksema *tobolac* pomoću funkcije *Word Sketch* u alatu *Sketch Engine* upućuje na sintagmatsku povezanost leksema *tobolac* s pojmom klokan – neki od tipičnijih pridjeva koji se uz leksem pojavljuju jesu pridjevi *kengurov* i *klokanov*.

²³ Definicije s HJP-a glase: 1. **radni prostor** opremljen za znanstvene i istraživačke pokuse i ispitivanja, za kontroliranje tehnološkog procesa, za pretrage u medicinskim ustanovama; 2. **mjesto** gdje se proizvode kemikalije, farmakološki preparati i sl.; 3. *pren.* **mjesto** gdje se izmišljaju objede, ob. o političkim i drugim protivnicima [isticanja su naša].

leksemu – tako je, recimo, leksem *reforma* objašnjen samo pridjevom *kurikularna*. Ta je upotreba sintagmatske strategije uspješna jer se radi se o učestaloj sintagmi, koja se posljednjih godina jako puno pojavljivala u medijskome diskursu. Slična je logika i objašnjenju imenice *srž*, koja je objašnjena samo pridjevom *koštana*. Radi se o sintagmi koja je učestala, na što upućuju i korpusni podatci: najčešća je dopuna pridjeva *koštan* upravo imenica *srž*.²⁴ Kako smo rekli, osim sintagmatskim, igrači su značenja imenica objašnjavali i paradigmatičkim strategijama. Pritom su upotrebljavali strategije koje odgovaraju tipovima prije opisanih međuleksičkih odnosa – hijerarhijske odnose, antonimiju, sinonimiju. Taksonomski su odnosi, što smo već i vidjeli, često dio objašnjenja igrača. Tako je leksem *golub* igrač objasnio kao *ptica bijela*, gdje je *ptica* hiperonim leksema *golub*. Suigračeva je asocijacija prvo bila *galeb*, jer prototipni golub nije bijel. Ako hiperonim nije dovoljno precizno određen, veća je mogućnost izazivanja pogrešne asocijacije kod suigrača. To se dogodilo kad je jedan od igrača objašnjavao leksem *sauna*. Definirao ga je kao *mjesto gdje se jako znojiš*, što je suigrača navelo da kaže *pazuh*. Potom je igrač preciznije odredio hiperonim: kao *soba u kojoj ima puno...* [isticanja su naša]. *Mjesto* je bio preširok hiperonim, koji može predstavljati i dio tijela, kako je suigrač prvotno pretpostavio. Hiponimi se, s druge strane, gotovo uopće ne upotrebljavaju kao strategija objašnjavanja značenja imenica. Imenica *blagdan* objašnjena je kombinacijom definiranja hiperonima (*praznik koji je svet*) i navođenjem hiponima (*kao Božić, Uskrs*). Na sličan je način objašnjena i imenica namještaj (*Imaš to u kući... stol, kauč*). To su jedine dvije imenice za koje su kao dio objašnjenja navedeni hiponimi. Kohiponimija se pak upotrebljava relativno često. Primjerice, u objašnjenju *Imaš gas i imaš... u autu* za leksem kočnica. Implicira se nadređena kategorija pedala (u autu), i navodi kohiponim *gas*. Objašnjenje leksema *žlica* glasilo je *Viljuška, nož i šta?* Leksem *jesen* objašnjen je također pomoću kohiponima (koji bi se mogao smatrati i antonimom, na što upućuje i suprotni veznik²⁵): *Nije proljeće, nego je...* Na isti su način objašnjeni leksemi *ruka* (*Nije noga nego je...*) i *kuća* (*Nije stan, nego...*). U navedenim je primjerima nadređena kategorija zatvorena, pa bi to mogao biti razlog zašto se igrači odlučuju za navođenje kohiponima. Antonimija je također jedna od paradigmatičkih strategija koja se koristi pri objašnjavanju značenja imenica. Kao primjere navodimo lekseme *tama* (objašnjen antonimom *svjetlo*), toplina (objašnjen antonimom *hladnoća*) i *pitanje*

²⁴ Provjereno pretraživanjem pridjeva *koštan* u hrWaC-u pomoću funkcije *Word Sketch* u alatu *Sketch Engine*.

²⁵ Ako se prisjetimo termina *koordinacija* koji smo opisali u uvodnome dijelu, onda u ovakvim slučajevima uočavamo njegovu prednost. On obuhvaća lekseme jednaka opsega, pa bismo tako i (neke) antonime mogli opisati tim odnosom. Nama se ipak činilo bolje izdvojiti antonimiju kao zaseban odnos jer nisu svi antonimi jednaka opsega, niti iste razine.

(objašnjen antonimom *odgovor*). Ta su tri primjera prototipniji slučajevi antonimije, jer zapravo odražavaju odnos suprotnosti (za razliku od *žlice* i *noža*). Iako se antonimija koristi kao strategija objašnjavanja značenja imenica, nije jedna od češćih strategija. Antonimija se, kako ćemo vidjeti i na primjerima ostalih kategorija leksema, upotrebljava kada postoji istaknuti antonimski parnjak (poput *toplina – hladnoća*), što nije toliko učestao slučaj kod imenica, barem u našem uzorku leksema. Sinonimija je, recimo, puno učestalija strategija objašnjavanja imenica. Osim što se pojavljuje samostalno (leksem *obrazovanje* naprimjer objašnjen je sinonimom *edukacija*; leksem *slastica* sinonimom *desert*), pojavljuje se i u kombinaciji s drugim strategijama (objašnjenje leksema *madrac* bilo je *Na čemu spavaš, a nije krevet, jogi*; u tom je primjeru igrač opisao određeni okvir te isključio leksem koji označava predmet na kojemu se inače spava – krevet, i usto još naveo sinonim *jogi*), a i igrači sami ponekad traže svoga partnera da navedu sinonim (što se dogodilo pri objašnjavanju leksema *otvor* nekim drugim strategijama; nakon molbe suigrača igrač koji je objašnjavao dodao je objašnjenju i sinonime *ulaz, rupa*). Uz sve navedene strategije objašnjavanja imenica, često je jedna od strategija navođenje primjera situacija. Recimo, leksem *čekaonica* objašnjen je na sljedeći način: *Gdje si prije nego što uđeš na pregled?* Igrač je leksem odlučio opisati prototipnim okvirom (premda čekaonice postoje i na kolodvorima i u bankama, igrač se odlučio za čekaonicu kod liječnika jer je to uobičajeniji kontekst u kojemu upotrebljavamo taj leksem). Dakle, osim sintagmatskih i paradigmatičkih strategija, dio strategija čini i navođenje okvira (uglavnom oni tipični i učestali) i primjera. Iduću vrstu riječi kojom ćemo se baviti čine glagoli.

5.3.2.2. Glagoli

Dok imenice čine preko polovine čitavoga uzorka leksema, glagoli se, premda su druga kategorija po učestalosti, pojavljuju mnogo rjeđe (čine 12 % uzorka). Sve su glagole igrači objašnjavali značenjskim strategijama, sintagmatskim i paradigmatičkim. Oblične se strategije nisu upotrebljavale pri objašnjavanju glagola. Glagoli su se u nešto većoj mjeri nego imenice objašnjavali pomoću sintagmatskih strategija (ponekad i u kombinaciji s paradigmatičkim strategijama), iako je, kako smo rekli, vrlo teško jednoznačno odrediti o kojem se tipu strategije radi. Kod kategorija glagola to je određivanje još i teže zbog njihove valentnosti. Recimo, prijelazni glagoli koji traže dopune u akuzativu često se i objašnjavaju pomoću primjera u kojima se nalaze neke tipične dopune, što je donekle i sintagmatski uvjetovano. Glagol *udisati* je, primjerice, objašnjen na sljedeći način: *toksični gas i onda ga...* Dakle, objašnjen je zapravo pomoću imenice koja se inače pojavljuje kao dopuna u akuzativu. Jednako je tako objašnjen i glagol *baciti*: *imaš loptu i onda je...* Što se upotrebe paradigmatičkih strategija pri objašnjavanju

značenja glagola tiče, igrači upotrebljavaju antonimiju i sinonimiju. Hijerarhijske je odnose kod glagola teže identificirati nego kod imenica. Pri opisivanju leksika uglavnom su imenice te koje se opisuju taksonomski. Ipak, kako je Raffaelli (2015: 244) istaknula „cjelokupni leksik nekog jezika hijerarhijski [je] ustrojen i povezan preko iznimno shematično uopćenijih pojmova koji služe kao pojmovna podloga za razumijevanje pojedinačnih, konkretnijih pojmova.“ Kod kategorije glagola je prikladnije služiti se Taylorovim modelom sheme i oprimjerenja. Shema predstavlja općenitiji hijerarhijski nadređeni pojam, a oprimjerenje je hijerarhijski podređen pojam koji je u odnosu na shemu razrađeniji.²⁶ Taylor (2003: 140) ističe kako je njegov model primjenjiv i na glagole, iako glagoli ne pokazuju taksonomsku dubinu koju iskazuju imenski pojmovi (*nominal concepts*), stoga ne čudi da to nije učestala strategija za kojom igrači posežu pri objašnjavanju glagola. Vratimo se, primjerice, glagolu *provaliti* za koji smo rekli da je objašnjen pomoću okvira. Igrač je u objašnjenju upotrijebio glagol *ulaziti* koji ima općenitije značenje, odnosno predstavlja shemu glagola *provaliti*. Glagol *provaliti* bi onda bio jedno od njegovih oprimjerenja. Uzimajući u obzir da taj tip hijerarhijskoga odnosa kao strategija za objašnjavanje značenja glagola nije baš uspješan (jer su značenja glagola, općenito govoreći, shematičnija od značenja imenica), rekli bismo da se radi više o odrazu hijerarhijskoga ustroja cijeloga leksikona nego o strategiji koja pridonosi uspješnome objašnjavanju pojma. Antonimija i sinonimija, s druge strane, predstavljaju strategije koje igrači često upotrebljavaju. Antonimijom se igrači koriste, kao i u slučaju imenica, kada postoji kognitivno istaknuti (zbog pravila igre i raznokorijenski) antonimski parnjak leksema. Dakle, glagole poput *suziti*, *dizati*, *umrijeti*, *skratiti* igrači su objašnjavali antonimima *proširiti*, *spuštati*, *živjeti*, *produžiti*. Zanimljivo je, recimo, da se u igri pojavio i glagol *rastegnuti* koji je igrač pokušao objasniti antonimom *suziti*, ali suigrač je na to dao odgovor *proširiti* (jer su *suziti* i *proširiti* najbolji antonimski parnjaci). Dakle, strategija se upotrebljava kada postoji pravi antonim glagola (glagoli poput *raspravljati* ili *podrignuti* nemaju istaknute antonime), a uspješna je kada se izabere najbolji među antonimima. Sinonimija je također jedna od češćih strategija objašnjavanja glagola. Glagol *uspoređivati* objašnjen je sinonimom *komparirati*, glagol *gnjaviti* objašnjen je primjerom u kojem su dani sinonimni glagoli: *kada nekoga konstantno moljakaš i tražiš, onda ga što?* Glagol *progoniti* objašnjen je na zanimljiv način: *što su radili vješticama?* [suigrač kaže: *spaljivati*, *spaliti*, *vatra*], *ne i kršćanima su to radili* [suigrač: *vješali*], *recimo da trče za njima* [suigrač: *loviti*, *progoniti*]. Prvo, u tome primjeru do izražaja dolazi znanje o

²⁶ *Hiperonim* i *hiponim* odnose se isključivo na leksičke strukture, a terminima *shema* i *oprimjerenje* ističe se da su i pojmovne strukture ustrojene prema načelu opće-pojedinačno (Raffaelli 2015: 238).

svijetu (sudionici kao obrazovani pojedinci upoznati su s povijesnim događajima o kojima je riječ). Drugo, glagol *trčati* možda bismo mogli smatrati shemom glagola *loviti* i *progoniti* (pa onda govoriti o nekoj vrsti hijerarhijske strukture), ali glagole je moguće smatrati i sinonimima. Treće, igračevo objašnjenje temelji se zapravo na sintagmama *progon vještica* i *progon kršćana*, pa strategiju možemo u nekoj mjeri smatrati i sintagmatskom strategijom. Glagoli se dakle uglavnom objašnjavaju značenjskim strategijama, često se kao objašnjenja navode konteksti u kojima se pojavljuju, odnosno primjeri. Antonimija je česta strategija kada postoji kanonski antonim glagola, a ostale se paradigmatičke strategije uglavnom kombiniraju s navođenjem okvira (sinonimija se ponekad pojavljuje i samostalno). Pridjevi su sljedeća vrsta riječi koju ćemo analizirati.

5.3.2.3. Pridjevi

Pridjevi čine 11 % uzorka leksema. Igrači se za njihovo objašnjavanje služe značenjskim strategijama. Oblične strategije igrači nisu upotrijebili pri njihovu objašnjavanju (iznimka je već spomenuti pridjev *profinjen*). Prevladavaju paradigmatičke strategije objašnjavanja, u istoj mjeri sinonimija i antonimija. Kategorijalno je pridjevsko značenje svojstvo, koje može biti „takvo da opisuje predmet“ (opisni pridjevi) ili „takvo da opisuje odnos prema predmetu“ (odnosni pridjevi) (Marković 2012: 293). U odigranoj igri *Alias* svi su pridjevi osim jednoga (pridjev *engleski*) bili opisni. Pridjev *engleski* objašnjen je zapravo kao leksička jedinica *engleski jezik: glavni svjetski jezik* te je u tome kontekstu možda bolje o njemu govoriti kao o imenici (odnosno, poimeničenom pridjevu). Pridjevi koji imaju kanonske raznokorijenske antonime objašnjavani su pomoću njih, jednako kao i imenice i glagoli. Naprimjer, takvi su pridjevi *pamet* (objašnjen antonimom *glup*), *labav* (*čvrst*), *lažni* (*pravi*), *pozitivan* (*negativan*), *star* (*mlad*), *debeo* (*tanak*), *jak* (*slab*), *pun* (*prazan*), *ružan* (*lijep*) i sl. Sinonimima se najčešće objašnjavaju pridjevi koji nemaju istaknute (raznokorijenske) antonime. Recimo, objašnjenje pridjeva *slavan* bilo je *druga riječ za poznat*. U objašnjenju pridjeva *oduševljen* (*kad je netko veoma sretan, onda je on...; velika, izuzetna sreća nečim, može biti sitnicom*) također je upotrijebljena sinonimija kao paradigmatička strategija (*veoma sretan*), a prisutna je i sintagmatska strategija (uz pridjev *oduševljen* uobičajeno se javlja imenica u dativu²⁷). Sinonimi, kao i antonimi, ovise o kontekstu. Naprimjer, leksemi koje možda ne bismo smatrali sinonimima izvan konteksta, u određenim kontekstima funkcioniraju kao sinonimi. Takav primjer nalazimo u objašnjenju pridjeva *sočan*: *Kad je voće zrelo, onda je*

²⁷ U svakodnevnoj uporabi često i u instrumentalu, iako to nije u skladu s normom.

*kakvo? puno...muški rod. Pridjevi sočan i zreo pri opisivanju voća mogu biti sinonimi. Izdvojit ćemo još objašnjenje pridjeva pretenciozan: netko tko je jako umišljen, misli da ima dobar ukus...odlazi u kazalište i ona je kao uh, kako sam kul...fensi je riječ. U njemu također uočavamo sinonime (umišljen, kul). Igrač je kao dio strategije upotrijebio i stereotip pretenciozne osobe, odnosno upotrijebio je određene pretpostavke koje kao društvo imamo o pojedinim ljudima (u ovom slučaju o ljudima koji idu u kazalište). Kazalište se uglavnom poima kao visoka umjetnost, koja kao takva nije dostupna svima (za razliku od popularne umjetnosti) te se onda ljudi koji ga posjećuju ponekad smatraju umišljenima, odnosno pretencioznima. Zanimljiva nam je i opaska igrača o samoj riječi – *fensi je riječ* [isticanje naše].²⁸ Zaključno, pridjevi se najčešće objašnjavaju pomoću antonima ili sinonima – ponekad je objašnjenje samo antonim/sinonim, a ponekad se opisuje predmet ili osoba na koju se taj pridjev odnosi (v. *pretenciozan*), odnosno opisuje se kontekst uporabe zadanoga pridjeva. Dosad smo opisali strategije koje se upotrebljavaju pri objašnjavanju triju kategorija, preciznije triju vrsta riječi – imenica, glagola i pridjeva. Sljedeća je kategorija kojom ćemo se baviti kategorija višerječnih leksema, koja ne odgovara niti jednoj od kategorija vrsta riječi.*

5.3.2.4. Višerječni izrazi

Višerječni izrazi specifična su kategorija u odnosu na ostale jer se sastoje od više jedinica. U našem se uzorku pojavljuju tri tipa višerječnih izraza, odnosno konstrukcija²⁹:

- a) atribut i imenica [A + N] – npr. *crna magija, žvakaća guma, glineni golub*
- b) imenica i prijedložno-padežni izraz [N+ PP] – *rašpica za nokte, štap za pecanje, ljuska od jajeta, pecivo s hrenovkom*
- c) dvije imenice [N + N] – *trgovac ribom.*

²⁸ Igrači, i govornici općenito, iskazuju stavove o samim riječima. Tako je i leksem *srećković* opisan kao: *netko kome ide, događaju mu se dobre stvari pa kažemo da ima što?; nije sretnik, nego je... joj, baš si...; nije sretnik, nego slade zvuči onako* [isticanje naše]. Zanimljiva je veza koju je igrač uspostavio igrač – *srećković* u sebi sadrži deminutivni afiks *-k-*, a deminutivi obično označavaju manje stvari i upotrebljavaju se kao odmilice /hipokoristici. Postoji, rekli bismo, značenjska veza između deminutiva i „slatkoće“.

²⁹ Katunar i Raffaelli (2018: 80) upotrebljavaju naziv konstrukcija umjesto kolokacije jer ima šire značenje – konstrukcija podrazumijeva produktivnost određenog sintaktičkoga obrasca (u članku [N + PP]), odnosno njegov leksikalizacijski potencijal. Kako uočavaju (ibid: 84), konstrukcije tipa [A + N] u rječnicima se često navode kao kolokacije (ili sintagme), dok se konstrukcije s PP izrazom izostavljaju u rječnicima, odnosno ne pojavljuju se kao zasebni unosi ili moguće sintagme. Premda je [A + N] produktivniji leksikalizacijski obrazac u hrvatskome, autorice smatraju kako se pri opisu leksika hrvatskoga jezika ne bi trebao zanemarivati i drugi tip konstrukcija koji je u određenim područjima dominantan (npr. administrativni tekstovi) (ibid).

Konstrukcije prvoga tipa najučestalije su. Za ostala dva tipa konstrukcija naveli smo sve primjere koji su se u igri pojavili – dakle četiri leksema tipa [N + PP] i jedan koji se sastoji od dviju imenica. Većinu višerječnih izraza koji su se tijekom igre objašnjavali ne bismo odredili kao lekseme, odnosno složene lekseme. Da bi višerječni izraz smatrali složenim leksemom, njegovo bi značenje trebalo biti jedinstveno (a ne zbroj sastavnica). Raffaelli (2015: 75) navodi primjer složenog leksema u francuskome jeziku – *pomme de terre* 'krumpir' koji bi doslovno značio 'jabuka od zemlje'. Dakle, upravo jer višerječni izraz ima različito značenje od zbroja sastavnica, radi se o složenome leksemu. Isti tip višerječnog izraza [N + PP] pronalazimo i u hrvatskome (v. višerječne izraze pod b). Kako Raffaelli (2015: 76) piše: „I hrvatski pribjegava takvom obliku leksikalizacije u onim slučajevima kada želi istaći podvrstu nekoga pojma (...)“, npr. *perilica* može biti *perilica za rublje* ili *perilica za suđe*. Ali, prijedložni izrazi najčešće se mogu izostaviti jer je u većini slučajeva iz konteksta jasno na što se upućuje (Katunar i Raffaelli 2018: 84). Stoga takve primjere ne smatramo složenim leksemima. Svi višerječni izrazi toga tipa koji su se pojavili u igri nisu složeni leksemi, jer se u kontekstu upotrebljavaju bez PP izraza. Višerječni izraz *rašpica za nokte* igrač je objašnjavao pomoću okvira *salon: u salonu kad ti uređuju prste onda koriste tu spravicu, nisu škarice (...) kao na prstima imaš to nešto što ta spravica kao uređuje*. U objašnjenju je, također, prisutan i hiperonim (*spravica*). Opisano je značenje *rašpice* ono prototipno, pa je pojam i objašnjen pomoću okvira čiji je tipično dio.³⁰ Drugi višerječni izraz toga tipa, *štap za pecanje*, također je objašnjavao pomoću konteksta, tj. okvira (što ističe i igrač): *kad ideš npr. negdje u prirodu, imaš tu neku stvar s kojom si... na rijeci si, imaš ribice; imaš ribice, hoćeš uzeti te ribice; tri riječi; od ribariti, hoćeš to nešto uzeti, u tom kontekstu*. U tim dvama višerječnim izrazima PP dio izraza čini akuzativ s prijedlogom *za*, koji ima značenje namjene (koja je iz konteksta najčešće jasna, pa se u kontekstu i izostavlja). U slučaju višerječnog izraza *ljuska od jajeta* igrač ponajprije objašnjava imenicu *jaje* koja je dio PP izraza: *šta izleže kokoš?...i onda je to jaje obavijeno nečim...spoji to, znači tri su riječi*. Mogući je razlog taj što jaje u odnosu na ljusku predstavlja cjelinu. Posljednji primjer igrač je objasnio engleskim *hot dog* što nije dopušteno u igri. *Hot dog* je u engleskome složeni leksem, dok *pecivo s hrenovkom* u hrvatskome nije (iako je možda bliže tomu od ostalih primjera jer u pekarnici svakako moramo naglasiti o kojemu se pecivu radi, što je kontekst u kojemu se ta sintagma najčešće pojavljuje). Kako Raffaelli (2015: 76) ističe, u hrvatskome je [A + N] učestaliji ustroj složenih leksičkih jedinica, dakle u tim slučajevima

³⁰ Na HJP-u je se kao prvo značenje navodi deminutiv od *rašpa*, a drugo je značenje: (+ *potenc.*) *term.* ob. manja priručna rašpa posebne namjene [*rašpica za nokte*].

pridjev i imenica „zajednički tvore novi leksem s novim značenjem, odvojenim od značenja pojedinih sastavnica“, npr. *morski pas* ili *sljepi miš*. Primjeri koji su se u igri pojavili uglavnom nisu takvi, odnosno ne tvore novo značenje, pa ih ne možemo smatrati složenim leksemima. Navesti ćemo nekoliko zanimljivih objašnjenja koja su se pojavila. Objašnjenje višerječnog izraza *crna magija* glasilo je: *vještice ju bacaju; dvije su riječi i nečija duša je bila te boje sada maloprije, u Harry Potteru na primjer, kakav je to svijet? pun čega? Voldemort, šta on radi, kakve čarolije on baca?* Višerječni izraz objašnjen je pomoću primjera iz popularne kulture, što uključuje određeno poznavanje popularne kulture (enciklopedijsko znanje). Igrač se u objašnjenju također referira i na situacijski kontekst (*nečija je duša bila te boje sada maloprije*), tako da kao jednu od strategija možemo izdvojiti i referiranje na u igri prethodno rečeno, odnosno situacijski kontekst. U objašnjenjima je uočljivo i kompozicionalno shvaćanje višerječnog izraza. Recimo, višerječni izraz *žvakaća guma*, koji je ujedno i primjer složenog leksema, opisan je na sljedeći način: *dvije riječi, znači šta imaju kotači auti, šta je na kotačima, crno* [suigrač: *guma*]...*to je druga riječ, a prva riječ je šta znači staviš u usta*. Dakle, igrač je najprije opisivao glavni dio višerječnog izraza – *guma*, pomoću možda istaknutijeg (prototipnijeg) primjera gume – *automobilske gume*, te je nakon toga pojasnio da je se radi o gumi koja se stavlja u usta, odnosno promijenio je kontekst. Dakle, leksem nije objašnjavan kao jedinica s jedinstvenim značenjem, već je značenje obiju sastavnica objašnjavano zasebno, odnosno igrač je višerječni izraz objašnjavao kompozicionalno. Većina je [A + N] višerječnih izraza objašnjena na taj način, kompozicionalno i uz kontekst. Jedini višerječni izraz tipa [N + N] bila je *trgovac ribom* objašnjen kao: *prodavač onoga što pliva u moru, dvije riječi*. U tom je slučaju upotrijebljen sinonim *prodavač* te definicija prototipne životinje čije je stanište more. Ne uočavamo pravilo pri objašnjavanju višerječnih izraza. Smatramo kako se uglavnom objašnjavaju kompozicionalno i uz opisivanje konteksta u kojima se pojavljuju. Bilo bi zanimljivo vidjeti kako igrači objašnjavaju složene lekseme (kompozicionalno ili kao cjelovitu jedinicu), ali oni se tijekom igre gotovo uopće nisu pojavljivali. Posljednja kategorija kojom ćemo se baviti jest kategorija imena (vlastitih imenica), koja je specifična jer njezini članovi imenuju pojedinačne pojmove.

5.3.2.5. Imena

Kategorija imena čini 4 % uzorka, a sastoji se uglavnom od zemljopisnih pojmova. S obzirom na to da imena (odnosno vlastite imenice) „služe imenovanju *pojedinih* bića, mjesta ili stvari“, vjerujemo da će se zbog te svoje specifičnosti objašnjavati nešto drugačije od općih imenica. Osim toga, objašnjenja zemljopisnih pojmova podrazumijevaju situiranost govornika,

što je i evidentno u nekima od njih: Europa je opisana kao *naš kontinent*, Mliječna staza kao *naša galaksija*. Da bi igrači znali objasniti (i prepoznati) o kojem se pojmu radi, oni moraju imati određenu razinu znanja, u konkretnim slučajevima uglavnom iz područja geografije. Objašnjenja se često sastoje od navođenja nadređenoga pojma i nekih okolnih geografskih pojmova koji služe kao referentne točke. Recimo, *Makedonija* je objašnjena kao *zemlja južno od Srbije, istočno od Albanije i sjeverno od Grčke...*, gdje *zemlja* predstavlja hiperonim, a ostale države referentne točke. *Slovenija* je definirana kao *zemlju iznad Istre*; *Finska* kao *država na sjeveru Europe*; *Graz* kao *grad u Austriji*; *Gorski kotar* kao *regija Hrvatske između Rijeke i Zagreba, planine, Golubinjak je tamo* i sl. Pojam *Kuba* objašnjen je nešto drugačije: *to je neko mjesto gdje je jako lijepo, tamo je sunce, more, piju se kokteli...ime države, poznate po cigarama*. U objašnjenju je prisutan hiperonim (*neko mjesto, ime države*) te su navedeni neki stereotipi koji su dio enciklopedijskoga znanja. I u objašnjenju imena *Grčka* vidljiv je hijerarhijski ustroj pojmova: *Antika, Aristotel, Platon, koja država?* Pojam je objašnjen pomoću oprimjerenja (podređenih pojmova – *antika, Aristotel, Platon*) i pomoću sheme (*država*). U uzorku su se pojavila samo dva imena koja nisu geografska – *Zagor* i *Charlie Chaplin*. Oba su također opisana pomoću nadređenog pojma (*Zagor* kao *strip*, a *Charlie Chaplin* kao *glumac i redatelj*) te još nekog dodatnog objašnjenja – u slučaju *Zagora* pomoću hrvatske regije slična zapisa (*Zagorje*), a u slučaju *Charlieja Chaplina* tipičnim oblikom filma u kojemu se pojavljuje (*nijemi film*) i tipičnom ulogom (*skitnica*). Možemo dakle zaključiti da se imena³¹ uglavnom definiraju značenjskim strategijama objašnjavanja, i to paradigmatskima. Preciznije, pri objašnjavanju se imena uvijek navodi nadređeni pojam (hiperonim ili shema). Za uspješno objašnjavanje kategorije imena potrebno je posjedovati nešto više znanja (onoga što se uobičajeno naziva *općom kulturom*, ovdje ponajprije iz područja geografije) nego za objašnjavanje ostalih kategorija.

Zaključno, hipoteza da se određene strategije učestalije rabe za pojedine kategorije leksema potvrđena je za hijerarhijske odnose kao strategiju. Oni se (ponajprije hiperonimija) uglavnom upotrebljavaju za kategoriju imenica i imena (koja su također imenice, ali vlastite). Kod ostalih strategija ne uočavamo povezanost s kategorijom. Antonimija se pokazala prevladavajućom strategijom za sve lekseme koji imaju istaknuti suprotni leksem, neovisno o kategoriji. Sinonimija se pojavljuje i kao zasebna strategija, ali češće u kombinaciji s drugim strategijama. Njome se objašnjavaju imenice, glagoli i pridjevi. Ni kod kategorije višerječnih izraza ne uočavamo prevlast neke od strategija. Njihovo se značenje uglavnom objašnjava

³¹ Barem ona geografska. O ostalima je teško zaključivati jer se ne pojavljuju u uzorku.

kompozicionalno. Mogući je razlog tomu što igrači na kartici s pojmovima koje treba objasniti vide dvije riječi (ako riječ shvatimo kao jedinicu omeđenu bjelinama) te onda to tako i prenose suigraču. Ponekad također dva ili više objašnjenja koja se navode (ovisno o broju jedinica u izrazu) suigrača mogu prije navesti do ciljanoga pojma. Osim toga, primjeri koji su se u našem korpusu pojavljivali uglavnom nisu složeni leksemi, odnosno nemaju jedinstveno značenje, pa je donekle i očekivano da će se objašnjavati kompozicionalno. Bilo bi zanimljivo istražiti kako bi igrači objašnjavali složene lekseme, ali za to je potreban veći i raznolikiji korpus. Pri objašnjavanju svih kategorija leksema vidljiva je sprega jezičnoga i izvanjezičnoga znanja, odnosno iskustvo i kontekst dio su većine objašnjenja. Sintagmatske se strategije upotrebljavaju pri objašnjavanju većine kategorija (osim kod kategorije imena), a oblične se strategije pojavljuju samo kao prvi korak objašnjenja nakon kojega se uvijek upotrebljava još neka strategija – dakle, ne pojavljuju se samostalno. Njima se igrači koriste za objašnjavanje manje učestalih ili njima nepoznatih leksema.

Nakon što smo opisali kakva se objašnjenja koriste pri objašnjavanju određene kategorije leksema, prelazimo na pojedinačne primjere, odnosno na one koje zbog toga što ih je malo nismo promatrali kao reprezentativne za kategoriju kojoj pripadaju (prilozi i zamjenice).

5.3.2.6. Pojedinačni primjeri

Iz uzorka leksema izdvojili smo priloge i zamjenicu te ćemo ih promotriti kao pojedinačne primjere. To smo učinili jer se u igri pojavilo tek šest priloga (*normalno, dosadno, shvatljivo, nisko, papreno, besprijekorno*) i jedna zamjenica (*nitko*). Zamjenice se u našoj jezikoslovnoj tradiciji svrstavaju i u punoznačne/samoznačne riječi (v. npr. Hudeček i Mihaljević 2019: 52) i u nepunoznačne/suznačne riječi (v. Pranjković 2005: 20; Marković 2012: 28). Kako Pranjković (2005: 19) piše, zamjenicama je „svojstvena supstitutivnost (mogućnost da zamjenjuju druge riječi) i deiktičnost (upućivački karakter), a i jedno i drugo pretpostavlja jezične jedinice (druge riječi i/ili oblike) koje se zamjenjuju, odnosno na koje se upućuje, ili se pretpostavlja tzv. stvarni kontekst.“ Mi bismo se složili s Pranjkovićem, zamjenice svoje „puno“ značenje dobivaju tek kada znamo na što upućuju, odnosno što (ili tko) je referent. Međutim, one imaju određeno shematično značenje – zamjenica *ja* tako zamjenjuje govornika, nositelja iskaza.³² Možda se

³² I veznici kao suznačne riječi imaju shematično značenje, iako su brojni veznici zapravo višeznačni (ovisno o kontekstima u kojima se pojavljuju). Htjeli smo ovdje spomenuti jedan od primjera iz igre gdje je veznik utjecao na to kako će suigrač procesirati objašnjenje – leksem *vlažan* igrač je objasnio iskazom *nije mokat, ali je...* Prvotna suigračeva asocijacija bio je leksem *suh*, jer veznik *ali* ima suprotno značenje.

upravo zbog ovisnosti njihova značenja o kontekstu zamjenice rijetko pojavljuju u *Aliasu*.³³ Jedina zamjenica koja se u igri pojavila jest neodređena zamjenica *nitko*, a sudionikovo je objašnjenje glasilo *kada kažemo za nekoga da je 'nešto i ništa'*. Sudionik je dakle zamjenicu objašnjavao sintagmatski, pomoću frazema *nitko i ništa*, gdje bi se leksem *nitko* zapravo mogao smatrati i imenicom.³⁴ I kategorija priloga nije tako jasno određiva kao samoznačna/suznačna. Većina autora smatra da među samoznačnice ulaze i prilozi. Pranjković u članku *Prilozi kao riječi sviju vrsta* (1992: 244) navodi da su oni najraznorodnija vrsta riječi te da su mnogi od njih gramatikalizirane ili sinsemantične naravi. On priloge smatra samoznačnim riječima (2005: 24), ali ne slaže s time što se sve uključuje među priloge (kvantifikatori, intenzifikatori, modifikatori, rečenični prilozi, zamjениčki i upitni prilozi).³⁵ Prilozi se, za razliku od ostalih samoznačnih riječi, smatraju nepromjenjivima (iako se dio priloga može stupnjevati).³⁶ U igri se, kako smo rekli, pojavilo šest priloga. Mi smo ih odredili kao priloge zbog toga što smo pretpostavili da je naveden kanonski oblik leksema. Igrači su ih ipak uglavnom objašnjavali kao pridjeve srednjega roda.³⁷ Razloge za to nalazimo u gramatičkoj ulozi pridjeva i priloga: pridjevi najčešće opisuju imenice (imaju ulogu atributa), dok se prilozi javljaju uz glagole (i tipično imaju funkciju priložne oznake). Imenice su kao kategorija općenito govoreći lakše predočive od glagola koji označavaju raznorazne procese i čije je značenje često vrlo shematično. Stoga, nije neobično da će igrači prije objašnjavati pridjev srednjega roda nego prilog. Osim toga, većinu priloga o kojima je riječ odredili bismo kao načinske (*normalno, dosadno, shvatljivo, papreno, besprijekorno*), jedino bi *nisko* bio mjesni prilog te je kao takav i objašnjen. Pretpostavljamo da postoji određena razlika između mjesnih i vremenskih priloga s jedne strane i načinskih s druge. Prostor označava temeljno ljudsko iskustvo – čovjek postoji u prostoru i kreće se njime. S obzirom na to da su prostor i vrijeme, kao apstraktnija domena od prostora, neodvojivi koncepti koji se u svom najosnovnijem značenju (*Ja postojim/se nalazim ovdje i sada*) i izražavaju priložima (barem u hrvatskome), oni se vjerojatno i objašnjavaju kao prilozi. Prilog *nisko* objašnjen je tako: *na zemlji je, nije gore na nebu, obrnuto*

³³ Još bi jedan razlog mogao biti što su zamjenice zatvorena kategorija, odnosno zatvoren skup – postoji točno određen broj članova.

³⁴ Na HJP-u je preneseno pejorativno značenje zamjenice 'bezvrijedan čovjek; ništavilo'.

³⁵ Zamjениčki prilozi (primjerice *ovdje*) vjerojatno se ne pojavljuju iz istog razloga kao i zamjenice – jer je za njihovo razumijevanje potrebno poznavanje konteksta, odnosno značenje dobivaju tek kad su nam neke druge informacije poznate (položaj govornika); tj. jer funkcioniraju kao deikse.

³⁶ Marković (2012: 27) ih zbog toga što se neki stupnjuju svrstava u promjenjive riječi.

³⁷ Ti su prilozi i nastali konverzijom opisnih pridjeva srednjega roda.

je visoko. Glagol biti u tome slučaju ima puno, tj. egzistencijalno značenje – *na zemlji jest*, odnosno *na zemlji se nalazi* [isticanje naše]. Binarna podjela prostora poput one *gore – dolje* (ovdje izražena kao *visoko – nisko*), odnosno podjela utemeljena na suprotnosti jedna je od temeljnih načina na koji poimamo prostor, pa je onda i jedna od predodžbenih shema na temelju koje se izvode brojna značenja.³⁸ S druge strane, načinskim priložima često se zapravo izražava stav o nečemu. Uzmimo za primjer prilog *dosadno* koji bi se mogao pojaviti u rečenici *On dosadno predaje*. Najprije, time je izražen stav osobe koja govori, netko drugi mogao bi smatrati da je predavač zanimljiv te se rečenica i može preoblikovati tako da je fokus na predavaču ili predavanju: *On je dosadan / Predavanja su dosadna*, gdje bismo onda rekli da se radi o pridjevu. Igrač se odlučio leksem *dosadno* objasniti kao pridjev: *nešto nije zabavno nego je...*, pomoću antonimije koja je česta strategija pri objašnjavanju pridjeva. Leksem *shvatljivo* također je objašnjen pomoću antonimije, ali je usto igrač upotrijebio i sinonimiju: *kada nešto nije nerazumljivo, suprotno od toga; i sada druga riječ od... znači to je jasno, to je lako*. Sinonimija je kao strategija upotrijebljena u objašnjavanju leksema *papreno* (*ako želiš da nešto bude ljuto, onda prvo soliš pa šta radiš...pridjev srednji rod*) te leksema *besprijeckorno* (*kad je sve bez greške i sve je savršeno, recimo, tako bi rekao m čisto, duga je riječ, savršeno, ima prefiks*). Metajezične su opaske dio obaju objašnjenja, a u slučaju leksema *papreno* i navođenje konteksta dio je strategije. Prilog *normalno* nije objašnjen jer je igraču nestalo vremena. Zaključno, na temelju ovako malenoga broja priloga ne možemo mnogo zaključivati. Iznijeli smo pretpostavke o razlikama između priloga kojima se određuje prostor (a onda vjerojatno i vrijeme) i priloga kojima se određuje način. Prve smatramo „objektivnijima“ u odnosu na druge kojima su nerijetko implicirani stavovi govornika. To bi, naravno, valjalo dodatno provjeriti. Igrači su kako smo rekli lekseme uglavnom objašnjavali kao pridjeve srednjega roda, pa su se tako služili antonimijom i sinonimijom kao strategijama, ponekad uz navođenje konteksta i uz metajezične opaske.

U sljedećem ćemo poglavlju dosad rečeno povezati s time kako govornici općenito objašnjavaju pojmove, odnosno kako kategoriziraju svijet oko sebe i kako se to odražava u jeziku.

³⁸ Naprimjer, *gore* ima pozitivno značenje dok se *dolje* povezuje s negativnim, što vidimo u sljedećim primjerima: *Nalazi se visoko na ljestvici* ili *Dotaknuo je dno*. Tako je, recimo, i u engleskome: *Things are looking up* naspram *He's feeling a bit down lately*.

6. Rasprava

Cilj je ovoga dijela rada povezati dosad rečeno u kontekstu igre *Alias* s načinima na koje govornici općenito poimaju i kategoriziraju svijet oko sebe, te kako se to kategoriziranje odražava u jeziku. Jezik je, kako se u kognitivnoj lingvistici ističe, dio spoznaje te se ne promatra odvojeno od nje. On se, dakle, ne promatra kao autonoman sustav, već kao dio našega znanja općenito. Kontekst i kultura stoga su nezaobilazni pojmovi pri opisivanju jezičnoga sustava. U objašnjenima igrača u *Aliasu* mogli smo uočiti složenost ljudskoga znanja, kao i leksičkoga sustava koji čini dio toga znanja. Jedna je od početnih ideja ovog istraživanja bila dobiti uvide u načine na koje je jezično znanje organizirano u umu, za što smo kao model uzeli mentalni leksikon koji je jedan od tipičnijih modela kojima se reprezentira leksički sustav u umu govornika. Problem je tog modela što se njegovi opisi znatno razlikuju – neki su izrazito modularni i statični, drugi su dinamičniji i manje modularni i sl. te što različiti autori pretpostavljaju kao jedinice tog leksikona različite elemente (od morfema do ustaljenih fraza). Mentalni leksikon iz perspektive kognitivne lingvistike možda nije najprikladniji model reprezentacije leksičkoga sustava jer je premodularan. Mi smo termin ovdje shvatili više kao riznicu znanja o jeziku općenito (ne samo leksičkoga, jer gramatika i leksikon čine kontinuum u kontekstu kognitivne lingvistike) te se našim radom nastojalo opisati što sve zamjećujemo u strukturi jezičnih objašnjenja i kako je to povezano sa strukturom jezičnoga sustava općenito. Ono što bismo istaknuli, a što ističe i većina modela mentalnoga leksikona, jest da jezično znanje ima hijerarhijsku strukturu, što smo mogli uočiti iz strategija koje su utemeljene na hijerarhijskom odnosu, ponajprije taksonomskom. Osim toga, dio klasičnih definicija uglavnom započinje svrstavanjem leksema u neku kategoriju, odnosno navođenjem hiperonima. Neki modeli pretpostavljaju i slojevitost, složenost i dinamičnost toga sustava, a potvrdu za to nalazimo u tome da igrači često koriste nekoliko strategija za objašnjavanje značenja. Ako pretpostavimo nekakav mrežni model, onda možemo reći da se aktivira više čvorova te da su veze višesmjerne. S obzirom na to da igrači moraju objasniti zadane pojmove koristeći se jezikom, odnosno da je metajezičnost obilježje same igre, pretpostavili smo da na temelju objašnjenja možemo uočiti pravilnosti u kategorizaciji, odnosno organizaciji jezičnoga (i pojmavnoga) sustava. Ipak, kako se radi o malome uzorku igrača i leksema, naše zaključke teško je poopćiti na čitavu populaciju i trebalo bi ih provjeriti budućim istraživanjima. Istaknuli bismo ipak nekoliko opažanja koja su u skladu s kognitivnolingvističkim pretpostavkama. Prvo, iskustvo i kontekst izrazito su bitan dio našega jezičnoga znanja, odnosno na iskustvu je jezično znanje često i utemeljeno. To smo mogli uočiti u brojnim primjerima koje smo navodili: od

toga da je situacijski kontekst bitan (igrači su se u nekim od objašnjenja referirali na ono što je u igri prije bilo spomenuto), da individualno iskustvo utječe na naše znanje o riječi (jedan od sudionika, primjerice, nije znao što znači leksem *laštik*³⁹ jer se s njime nije susretao; studentu književnosti prva je asocijacija na pridjev *svjetska* bila imenica *književnost*), da su prostor i mjesto na kojem se nalazimo također dio našega znanja (jedan od igrača leksem *postaja* objašnjavao je kao mjesto gdje se čeka tramvaj, što netko tko živi u mjestu gdje nema tramvaja ne bi učinio; pandemija koronavirusa koja je tada trajala ostavila je traga i na leksičkome sustavu, pa su govornici lekseme *izoliran* i *izolacija* povezivali s pandemijom) do toga da igrači često kao objašnjenja navode primjere i kontekste koji su (proto)tipični, odnosno također predstavljaju određenu organizaciju iskustva. Drugo, znanje o riječi podrazumijeva i znanje o njezinoj uporabi, odnosno o različitim kontekstima u kojima se pojavljuje. To smo mogli vidjeti u objašnjenjima gdje je sinonimija upotrijebljena kao strategija. Osim toga, primjeri koje igrači često navode kao dio objašnjenja također upućuju na to – oni navode kontekste u kojima se leksem može pojaviti (ponekad tipične, odnosno konvencionalizirane situacijske kontekste, prisjetimo se objašnjenja leksema *pušiti*, a ponekad i jezične kontekste (sintagmatska objašnjenja, npr. prva je asocijacija igrača na leksem *podrška* bio pridjev *korisnička*). Povezanost tog jezičnog konteksta i situacijskog uočljiva je u Fillmoreovu modelu prizora i okvira, koji obuhvaća neke tipične prizore i lekseme kojima se oni opisuju. Treće, iz svega što smo dosad naveli evidentno je da je jezično znanje neodvojivo od znanja o svijetu. Značenje neke riječi nije univerzalno, ono je određeno kontekstom te kolektivnim i individualnim iskustvom (prisjetimo se McCarthyjeva primjera leksema *rat*) koji sudjeluju u složenom procesu *gradbe značenja*.⁴⁰ Posljednje što se pokazalo u našem istraživanju jest da je odnos suprotnosti najistaknutiji u umu govornika, pa onda i u leksičkome sustavu. To je također jedan od bitnih nalaza proizašlih iz testova asocijacija – ljudi gotovo uvijek odabiru partner-riječ ako je riječ dio para ili ako ima očiti opozit, tj. antonim (Aitchison 1987: 73). Svakodnevno se susrećemo s binarnošću, te nije neobično da onda i jezično kodiramo taj odnos. Među pojmovima koji su prototip suprotnosti razlika je vrlo zamjetljiva (često i predočiva kad se radi o konkretnim pojmovima). Igrači, a mislimo da je to slučaj i s govornicima općenito, pojmove koji imaju istaknute antonime objašnjavaju tim antonimima. I ostali su tipovi međuleksičkih odnosa bili dio objašnjenja igrača, ali smatramo da nisu toliko kognitivno istaknuti kao kanonski odnosi suprotnosti. Slijedi zaključno poglavlje u kojemu ćemo sintetizirati dosad

³⁹ Guma, gumica.

⁴⁰ Radi se o kognitivnolingvističkom terminu koji je uveo Ronald Langacker.

rečeno, odnosno još se jednom osvrnuti na postavljene hipoteze i nalaze do kojih smo ovim istraživanjem došli, ponajprije na odnos kategorija i strategija.

7. Zaključak

Na temelju provedenog istraživanja možemo zaključiti da je struktura leksika vrlo složena i da su riječi povezane različitim tipovima odnosa od kojih su neki istaknutiji. Objašnjenja kojima su igrači objašnjavali zadane pojmove poslužila su nam kao uvid u načine na koje je jezično znanje strukturirano, ili preciznije u načine na koje govornici strukturiraju (jezično) znanje. Kao ni testovi asocijacija ni *Alias* nam ne može omogućiti da strukturu leksika gledamo kao nešto fiksno, jer se veze među riječima aktiviraju ovisno o kontekstu. Prednost je *Alias*a u odnosu na testove asocijacija njegova slobodnija struktura – asocijacije, odnosno objašnjenja koja igrači nude najčešće nisu samo jedna riječ kao u testovima asocijacija. Ipak, kako igra ima svoja pravila i cilj, ne možemo tvrditi da se radi o prirodnoj uporabi jezika. Unatoč tomu, smatramo da je vrijedno istražiti na koje načine govornici odabiru objašnjavati lekseme, odnosno koje strategije odabiru i je li taj odabir povezan s kategorijom leksema. Vrste strategija u ovome smo istraživanju temeljili na odgovorima s testova asocijacija. Dakle, ponajprije smo ih promatrali kao oblične i značenjske, a značenjske smo zatim promatrali kao sintagmatske ili paradigmatičke (međuleksički odnosi), a razliku je među njima ponekad, kako smo utvrdili, teško razaznati. Usto, pokazalo se da su dio strategija objašnjavanja i kontekst i iskustvo, kako kolektivno, tako i individualno. Kognitivna lingvistika nudi prikladan termin koji sažima naše uvide – *gradba značenja*. Radi se o procesu koji uključuje brojne čimbenike koji sudjeluju u nastajanju značenja. Analizi smo pristupili tako što smo lekseme podijelili u pet kategorija – imenice, glagole, pridjeve, višerječne izraze i imena, a zamjenicu i priloge promatrali smo kao pojedinačne primjere. Cilj je rada bilo istražiti koje strategije govornici upotrebljavaju pri objašnjavanju pojmova s obzirom na obilježja samih pojmova te što nam to govori o organizaciji jezičnoga znanja općenito. Postavili smo tri hipoteze. Prva je bila da će se igrači češće služiti značenjskim nego obličnim strategijama te da će paradigmatičke značenjske strategije biti češće upotrebljavane od sintagmatskih. Prvi smo dio hipoteze dokazali, dok je o istinitosti drugoga dijela hipoteze teško govoriti uzimajući u obzir slobodni format igre. Različite se strategije kombiniraju, što je u skladu s idejom o slojevitosti mentalnoga leksikona i o višesmjernim aktivacijama u mreži. Upotreba nekoliko strategija najvjerojatnije pridonosi i uspješnosti objašnjavanja. Mi uspješnost, kako se ne radi o kvantitativnome istraživanju, nismo uzimali u obzir, ali je vrlo vjerojatno da više strategija, odnosno više različitih naputaka igrača suigraču omogućava jednostavniji odabir leksema, odnosno sužava izbor leksema. Druga je

hipoteza bila da će se igrači pri objašnjavanju oslanjati na iskustvo i kontekste, odnosno da će navoditi kontekste u kojima se leksemi pojavljuju, primjere i kvazidefinicije. Tu smo hipotezu potvrdili. Iskustvo i kontekst svakako su dio pozadinskoga znanja govornika, što je zamjetljivo u brojnim primjerima, pogotovo u onima u kojima se kao dio strategije upotrebljava konvencionalizirani situacijski kontekst, koji je postao konvencionaliziran na temelju određenih (ponavljajućih) iskustava koja su govornicima zajednička. Posljednja se hipoteza odnosila na vezu između strategije i kategorije leksema. Prepostavili smo da postoje tipičnije strategije za pojedine kategorije leksema. To se baš i nije pokazalo točnim, barem s obzirom na našu podjelu leksema. Jedino bismo za hijerarhijske odnose mogli reći da se najčešće upotrebljavaju kao strategija za objašnjavanje imenskih pojmova (imenica i imena).⁴¹ Antonimija se istaknula kao strategija koja se upotrebljava neovisno o kategoriji leksema: ako postoji neki istaknuti suprotan leksem, najvjerojatnije će se pomoću njega objašnjavati zadani leksem. Sinonimima su objašnjavane imenice, glagoli i pridjevi, najčešće u kombinaciji s drugim strategijama. Višerječni izrazi nešto su drugačija kategorija i najčešće se objašnjavaju kompozicionalno, odnosno riječi od kojih se sastoje objašnjavaju se zasebno uz pomoć nekog konteksta. Sintagmatske se strategije upotrebljavaju pri objašnjavanju većine kategorija (iako je vrlo često teško odrediti granicu između sintagmatskih i paradigmatskih strategija), a obličnim se strategijama (uvijek u kombinaciji i s nekom od značenjskih) igrači služe kada objašnjavaju njima manje poznate ili nepoznate pojmove. Metajezične su opaske igrača dio nekih objašnjenja, odnosno također predstavljaju vrstu strategije. Pri objašnjavanju svih kategorija leksema vidljiva je sprega znanja o jeziku i znanja o svijetu, odnosno iskustvo i kontekst dio su većine objašnjenja. Priloge i zamjenice izdvojili smo iz uzroka i promotrili pojedinačno. I jedna i druga kategorija nerijetko su deiktične pa smatramo da se zato i ne pojavljuju često u igri. Priloge koji su se pojavili igrači su uglavnom objašnjavali kao pridjeve srednjega roda od kojih su konverzijom nastali. Iznimka je bio mjesni prilog. Prepostavljamo da se mjesni i vremenski prilozi drugačije poimaju od načinskih. To bi dakako daljnjim istraživanjima valjalo provjeriti. Istraživanjem su potvrđene neke od osnovnih teza kognitivne lingvistike – neodvojivost jezičnog i izvanjezičnog znanja, povezanost značenja i konteksta, važnost kolektivnog i individualnog iskustva u gradbi značenja. Osim toga, uočili smo da se igrači pri objašnjavanju služe prototipnim primjerima i konvencionaliziranim situacijskim kontekstima (okvirima) kako bi govornika doveli do ciljanoga leksema. U budućim bi

⁴¹ To ne znači da se većina imenica objašnjava hijerarhijski, već da se ta strategija upotrebljava uglavnom samo za objašnjavanje imenskih pojmova, iako je hijerarhijsku strukturu moguće zamijetiti i kod nekih glagola.

istraživanjima bilo dobro uzeti još neke čimbenike u obzir – primjerice dob, spol, uspješnost objašnjavanja. Zaključke koje smo iznijeli bilo bi dobro provjeriti na većem uzorku igrača i ujednačenijem uzorku leksema. Smatramo da se takvim istraživanjima mogu dobiti važni uvidi o načinima na koje govornici strukturiraju znanje, odnosno o tome kako su sve leksemi međusobno povezani, te o brojnim čimbenicima koji sudjeluju u gradbi značenja, poput izvanjezičnog konteksta te individualnih i kolektivnih iskustva koja su se pokazala bitnima u našem istraživanju.

8. Popis literature

Aarts, B., David Denison, Evelin Keizer i Gergana Popova (2004). Introduction: The Nature of Grammatical Categories and Their Representation. Aarts, Ben, David Denison, Evelin Keizer i Gergana Popova, ur. *Fuzzy Grammar. A Reader*. New York: Oxford University Press, 1–28

Aitchison, Jean (1987). Word-webs: Semantic networks. *Words in the Mind: An Introduction to the Mental Lexicon*. Oxford, New York: Basil Blackwell Ltd, 72–85

Cienki, Alan (2007). Frames, Idealized Cognitive Models, and Domains. Geeraerts, Dirk i Hubert Cuyckens, ur. *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. New York: Oxford University Press, 170–187

Erdeljac, Vlasta (2009). *Mentalni leksikon: modeli i činjenice*. Zagreb: Ibis grafika

Fillmore, Charles J. (2006). Frame Semantics. Dirk Geeraerts, ur. *Cognitive Linguistics: Basic Readings*. Berlin: Mouton de Gruyter, 373–400

Fitzpatrick, Tess (2007). Word association patterns: unpacking the assumptions. *International Journal of Applied Linguistics* 17 (3): 319–331

Gardner, Howard (1985). Cognitive Science: The First Decades. *The Mind's New Science: A History of the Cognitive Revolution*. New York: Basic Books, 28–45

Geeraerts, Dirk (2006). Introduction: A rough guide to Cognitive Linguistics. Dirk Geeraerts, ur. *Cognitive Linguistics: Basic Readings*. Berlin: Mouton de Gruyter, 1–28

Geeraerts, Dirk i Hubert Cuyckens (2007). Introducing Cognitive Linguistics. Geeraerts, Dirk i Hubert Cuyckens, ur. *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. New York: Oxford University Press, 1–21

HJP = *Hrvatski jezični portal*. <http://hjp.znanje.hr/> [pregled 17. 5. 2023]

Hudeček, Lana i Milica Mihaljević (2019). *Hrvatska školska gramatika*. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje

Jakobson, Roman (2008). Langue i parole: kod i poruka. Josip Užarević, ur. *O jeziku*. Zagreb: Disput, 117–148

Katnić-Bakaršić, Marina (2018). Kulturni kontekst u suvremenoj stilistici. Ismail Palić, ur. *Sarajevski filološki susreti 4: zbornik radova (knjiga 1)*. Sarajevo: Bosansko filološko društvo, 157–165

Katunar, Daniela i Ida Raffaelli (2018). Grammatical underpinnings of lexicalization patterns in Croatian, English and French: The case of [N PP] constructions. *LingBaW* 4: 79–91.

Katunar, Daniela (2021). Leksikon i teorije jezika. *Konstrukcije na razmeđu leksikona i gramatike*. Zagreb: FF Press, 13–39

Kovács, L., András Bóta, László Hajdu i Miklós Krész (2021). Networks in the mind – what communities reveal about the structure of the lexicon. *Open linguistics* 7 (1): 181–199

Malinowski, Bronislaw (1960). The problem of meaning in primitive languages. Ogden, Charles Kay i Ivor Armstrong Richards, ur. *The Meaning of Meaning: A Study of Language upon Thought and of The Science of Symbolism*. London: Routledge i Kegan Paul Ltd, 296–336

Marković, Ivan (2012). *Uvod u jezičnu morfologiju*. Zagreb: Disput

Panther, Klaus-Uwe i Linda L. Thornburg (2012). Antonymy in Language Structure and Use. Brdar, Ida Raffaelli i Milena Žic Fuchs, ur. *Cognitive Linguistics between Universality and Variation*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 161–188

Paradis, Carita (2009). Good, better and superb antonyms: a conceptual construal approach. *The annual of texts by foreign guest professors* 3. Prag: Charles University, <https://lucris.lub.lu.se/ws/portalfiles/portal/5665592/1757328.pdf> [pristup: 21. 4. 2023]

Paradis, Carita i Caroline Willners (2011). Antonymy: From convention to meaning-making. *Review of Cognitive Linguistics* 9 (2): 367–391

- Petruck, Miriam R. L. (1996). Frame Semantics. Jef Verschueren, Jan-Ola Östman, Jan Blommaert i Chris Bulcaen, ur. *Handbook of pragmatics 2*. Philadelphia: John Benjamins, <https://www1.icsi.berkeley.edu/pubs/ai/handbookpragmatics96.pdf> [pristup: 21. 4. 2023]
- Pompa, Leon (1967). Family Resemblance. *The Philosophical Quarterly* 17 (66): 63–69
- Pranjković, Ivo (1992). Prilozi kao »riječi sviju vrsta«. *Suvremena lingvistika* 18 (34): 243–249
- Pranjković, Ivo (2005). Suznačne riječi i njihove vrste. Krešimir Bagić, ur. *Zbornik zagrebačke slavističke škole 2004*. Zagreb: FF press, 19–27
- Precosky, Krista (2011). *Exploring the mental lexicon using word association tests: How do native and non-native speakers of English arrange words in the mind?* University of Birmingham, <https://www.birmingham.ac.uk/Documents/college-artslaw/cels/essays/lexis/PrecoskyKristaLexisWAT2011.pdf> [pristup: 22. 5. 2023]
- Raffaelli, Ida i Barbara Kerovec (2008). Morphosemantic fields in the analysis of Croatian vocabulary. *Jezikoslovlje* 9 (1–2): 141–169
- Raffaelli, Ida (2009). *Značenje kroz vrijeme. Poglavlja iz dijakronijske semantike*. Zagreb: Disput
- Raffaelli, Ida (2015). *O značenju*. Zagreb: Matica hrvatska
- Saussure, Ferdinand de (2000). *Tečaj opće lingvistike*. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje – Artesor
- Song, Lichao (2010). The Role of Context in Discourse Analysis. *Journal of Language Teaching and Research* 1 (6): 876–879
- Taylor, John Robert (2003). Basic Concepts. *Cognitive Grammar*. New York: Oxford University Press, 121–262
- Šarić, Ljiljana (2007). *Antonimija u hrvatskome jeziku: Semantički, tvorbeni i sintaktički opis*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada
- Šarić, Ljiljana (2011). Kognitivna lingvistika i sinonimija: teorija i leksikografska praksa. *Croatica et Slavica Iadertina* 7 (2): 305–325

Wittgenstein, Ludwig (2004). Family Resemblances. Aarts, Ben, David Denison, Evelin Keizer, Gergana Popova, ur. *Fuzzy Grammar. A Reader*. New York: Oxford University Press, 41–44