

ROZWAŻANIA O KATEGORIACH FAMILIJNYCH CZY GRY JĘZYKOWE SĄ GRAMI?

1. Kategorie familijne a systematyka naturalna

W XX w. w różnych dziedzinach wiedzy naukowej zapanowała nowa doktryna systemologiczna, oparta na założeniach pragmatyzmu funkcjonalnego. Nowa teoria systematyki zastosowała zasadę klasyfikacji naturalnej, maksymalnie uwzględniającej funkcjonowanie obiektów w środowisku oraz redukującej czynnik scjencyzny, tzn. wpływ preferencji społeczności naukowych lub poszczególnych badaczy na treść i strukturę klasyfikacji (Kiklewicz 1996a, 51 i n.). W językoznawstwie idea klasyfikacji naturalnych znalazła wyraz przede wszystkim w gramatyce funkcjonalnej, w szczególności w wersji szkoły petersburskiej: kategoria gramatyczna modelowana jest w postaci pola funkcjonalno-semantycznego, zawierającego dwie strefy: centralną oraz peryferyjną. W strefie centralnej (jądrowej) znajdują się zjawiska najbardziej regularne, wyrażane za pomocą środków syntetycznych (morfologicznych). W strefie marginalnej występują zjawiska dyfuzyjne jako efekt neutralizacji niektórych cech dystynktywnych kategorii gramatycznych (Bondarko 1983, 40 i n.).

Poważny wkład w rozwój współczesnej systematyki lingwistycznej wniosła także *semantyka kognitywna*. Właśnie tej formacji naukowej teoria języka zawdzięcza zasadnicze innowacje w zakresie kategoryzacji lingwistycznej:

1. zastąpienie kategorii deterministycznych przez kategorie dyfuzyjne, których istota polega na tym, że przynależność elementów do kategorii stanowi funkcję o zakresie znaczenia między 1 i 0, z tym, że granice kategorii są „rozmyte”, a więc w wielu przypadkach nie można w sposób arbitralny określić, czy dany element należy do kategorii *A* czy do kategorii *B*. Idea kategorii dyfuzyjnych w językoznawstwie rozpowszechniła się pod wpływem matematycznej teorii zbiorów dyfuzyjnych (fuzzy sets) L. A. Zadeha
2. zastąpienie kategorii deskryptywnych (tzn. racjonalnych, opartych na zespole cech abstrakcyjnych) przez kategorie prototypowe, tzn. oparte na danych doświadczalnych, wyobrażeniowych, przede wszystkim — wizualnych. Mimo że teoria prototypów została stworzona w drugiej połowie XX w. przez E. Rosh (w psychologii) oraz W. Labova (w językoznawstwie), to jednak o decydującej roli kategorii wyobrażenia w działalności językowej w pierwszej połowie XX w. pisał A. Secheyne (1926); w latach 60. o kodzie przedmiotowym w mówieniu wewnętrznym pisał N. I. Žinkin (1964)
3. zastąpienie kategorii homogenicznych przez kategorie hierarchiczne, w których stopień przynależności elementu do kategorii czy też stopień jego podobieństwa do prototypu jest odmienny
4. zastąpienie kategorii algorytmicznych (postulowanych np. w klasycznej matematycznej teorii zbiorów), przez kategorie familijne, tzn. oparte na tzw. pokrewieństwie rodzinnym. Zgodnie z koncepcją L. Wittgensteina (1969) kategoria familijna nie posiada zespołu cech semantycznych (ani przynajmniej jednej cechy) obowiązujących (obowiązującej) w jej zakresie: przyporządkowywane danemu konceptowi i określane za pomocą odpowiedniego symbolu (odpowiedniej nazwy) obiekty nie mają wspólnej cechy charakterystycznej ani zespołu takich cech, ale tworzą siatkę (ein

kompliziertes Netz) zachodzących na siebie i krzyżujących się podobieństw (ibidem, 324).

Ten czwarty aspekt kategoryzacji lingwistycznej, mimo że stanowi aksjomat semantyki kognitywnej (Lakoff 1987, § 2; Taylor 1989, 38 i n.), budzi jednak szereg wątpliwości. Rozważaniom dyskusyjnym o kategoriach familijnych jako typie systematyzacji obiektów lingwistycznych poświęcone są kolejne rozdziały.

2. Gry językowe w ujęciu pragmalingwistycznym oraz kognitywistycznym

Zasługuje na uwagę fakt, iż L. Wittgenstein, uznawany za prekursora nie tylko współczesnego kognitywizmu, ale także współczesnego komunikatywizmu, w szczególności pragmatyki lingwistycznej, w swoich rozważaniach pragmatycznych i semantycznych posługuje się tym samym pojęciem — gry (Spiel). Z jednej strony, w § 7 Wittgenstein pisze o grach językowych (Sprachspiel) jako o różnego rodzaju aktach mowy, takich jak rozkazywanie oraz działanie wedle rozkazu, opis przedmiotów, snucie domysłów na temat zajścia, wysunięcie hipotezy, prośba, podziękowanie, przeklinanie i in. Metafora JEZYK TO GRA jest dość szeroko stosowana w koncepcjach logiczno-filozoficznych oraz artystycznych, np. takich autorów, jak V. Chlebnikov, G. K. Chesterton, F. de Saussure, M. Heidegger, J. Hintikka i in., mimo że w komunikacji potocznej oraz medialnej, jak wynika z badań B. Pietrzak (2002, 70 i n.), nie jest odnotowywana.

Z drugiej zaś strony, w § 66 poruszona zostaje kwestia kategorii pojęciowych, w związku z tym Wittgenstein zastanawia się nad strukturą pojęcia GRA, odkrywając jego charakter niealgoritmiczny: mimo że gry stołowe (Brettspiele), gry w karty czy gry w piłkę nazywamy tym samym słowem *gra*, to jednak nie istnieje cecha, która byłaby wspólna dla wszystkich rodzajów gier. Tak więc, uważa Wittgenstein, nie każda gra jest rozrywką, nie każda

kończy się wygraną lub przegraną, nie każda ma charakter zespołowy. Autor *Dociekań filozoficznych* nic nie pisze w tym rozdziale o grach językowych, ale można przypuszczać, że idea gry jako kategorii familijnej pełni tu funkcję motywacyjną — jest uzasadnieniem stosowania pojęcia *gra językowa* do sfery pragmatyki lingwistycznej. Podobieństwo rodzinne gier językowych do innych rodzajów gier, jak pisze Wittgenstein w § 54, polega na tym, że we wszystkich tych przypadkach są przestrzegane określone reguły zachowania.

Mimo że Wittgenstein pojmował gry językowe jako rodzaj działalności (Tätigkeit), to jednak nie stosował on terminu *Sprachtätigkeit*. Można przypuszczać, że w ten sposób Wittgenstein odcinał się od tradycji językoznawstwa zorientowanego antropologicznie oraz psychologicznie, por. klasyczne sformułowanie W. von Humboldta: „Die Sprache [...] ist kein Werk (Ergon), sondern eine Tätigkeit (Energeia)” (1973, 35) lub sformułowanie O. Jespersena: „The essence of language is human activity — activity on the part of one individual to make himself understood by another, and activity on the part of that other to understand what was in the mind of the first” (1924, 17).

2.1. Rodzina zastępcza

Budzi wątpliwości zastosowanie przez Wittgensteina terminu *podobieństwo rodzinne*. Wittgenstein pisze:

Ich kann diese Ähnlichkeit nicht besser charakterisieren als durch das Wort „Familienähnlichkeit“; denn so übergreifen und kreuzen sich die verschiedenen Ähnlichkeiten, die zwischen den Gliedern einer Familie bestehen: Wuchs, Gesichtszüge, Augenfarbe, Gang, Temperament, etc. etc. — Und ich werde sagen: die „Spiele“ bilden eine Familie (ibidem, 325).

Można jednak wątpić, czy o przynależności do rodziny decydują podobieństwa dotyczące wzrostu, koloru oczu czy temperamentu: po pierwsze, w obrębie tej samej rodziny zawsze występuje

pewna dyspersja cech (przysłowie o tym mówi: *w każdej trzodzie znajdzie się parszywa owca*; por. niem. *Keine Familie ohne Makel* czy też ros. *в семье не без урода*); po drugie, podobieństwa odnotowywane są także między członkami różnych rodzin (na tym polega właściwie kult sobowótora). Jedność rodziny oparta jest na czym innym — na związkach genetycznych, ale Wittgenstein nie przytacza żadnych argumentów na korzyść tego, iż w strukturze kategorii pojęciowych (w szczególności w strukturze kategorii GRA) zachodzą relacje typu „przodek — potomek”. Jak z genealogicznego punktu widzenia należałoby zinterpretować np. relację między grą w szachy a grą na gitarze? Synchroniczne funkcjonowanie tych kategorii (a właśnie o takie chodziło Wittgensteinowi) nie dostarcza nam żadnych danych o tym, że jedno zjawisko jest pochodne od drugiego lub że obydwa są pochodne od wspólnego przodka. Pozostaje bez wyjaśnienia także pochodzenie gier językowych.

Zatem zaproponowaną przez Wittgensteina metaforę KATEGORIA POJĘCIOWA TO RODZINA należałoby uznać za nieudaną, natomiast termin *kategorie familijne* — zastąpić przez termin *kategorie kongregacyjne*, stosowany w logice oraz w systematyce biologicznej (Ljubiščev 1982, 39).

2.2. Gram, więc jestem

Wittgenstein podkreśla zróżnicowanie elementów wewnątrz kategorii familijnych, przy tym jego stanowisko nie jest konsekwentne: postulując kategorie familijne rezygnuje on z przyjętego w pierwszych rozdziałach „Dociekań filozoficznych” pragmatyzmu funkcjonalnego, skłaniając się ku podejściu wręcz kontemplacyjnemu:

Was ist allen diesen (den Spielarten. — A. K.) gemeinsam? — Sag nicht: „Es muss ihnen etwas gemeinsam sein, sonst hießen sie nicht *Spiele*“ — sondern *schau*, ob ihnen allen etwas gemeinsam ist.

— Denn, wenn du sie anschaust, wirst du zwar nicht etwas sehen, was *allen* gemeinsam wäre, aber du wirst Ähnlichkeiten, Verwandtschaften, sehen, und zwar eine ganze Reihe. Wie gesagt: denk nicht, sondern schau! (ibidem, 324).

Zakodowana w świadomości człowieka wiedza o obiektach określonego typu nie sprowadza się jednak do cech dystynktywnych — w konkretnych sytuacjach komunikacji językowej zawsze powstaje potrzeba zidentyfikowania pewnych stanów rzeczy z pewnymi kategoriami pojęciowymi. A więc istnieje określony algorytm, deskryptor czy też zespół deskryptorów, pozwalających — mimo że struktura kategorii ma charakter hierarchiczny, a jej granice są rozmyte — na podjęcie jednoznacznej decyzji co do konceptualizacji obiektów lub stanów rzeczy. Por. dwa obrazki:



Jakkolwiek lewy obrazek niewątpliwie potraktujemy jako przykład gry (*Chłopiec gra na pianinie*), to o śpiewającej dziewczynie na prawym obrazku nie powiemy, że dziewczyna gra. O zabawie, polegającej na wpisywaniu pewnych znaków (np. krzyżyków i kółek) w pola utworzone przez cztery prostopadłe krzyżujące się linie, powiemy, że to gra, ale do gier nie zaliczymy rozwiązania krzyżówki. Podobnie, powołując się na P. Jackendoffa, pisze E. V. Rachilina (1998, 288): mimo że pingwin nie należy do centralnej strefy pojęcia PTAK, to jednak nie można twierdzić, że na 71% jest ptakiem i na 29% — czymś innym.

Stopień rozmytości granic kategorii zależy od poziomu konceptualizacji i jest najwyższy na poziomie nadbazowym (abstrakcyjnym), por. stopień dyfuzyjności takich kategorii jak TELEWIZOR — SPRZĘT — NARZĘDZIE. Przede wszystkim kategorie nadbazowe stanowią przedmiot refleksji, w szczególności przedmiot dyskusji metafizycznych.

Zgodnie ze stosowaną przez Wittgensteina zasadą egocentryczną kategoria pojęciowa ma charakter nie tylko dyfuzyjny, ale także otwarty: zawsze istnieje możliwość dołączenia do niej nowych elementów na podstawie asocjacji przynajmniej z jednym z członków rodziny. Powstaje jednak pytanie: po czym poznajemy kategorię? Stwierdzając, że samochód jest podobny do mrówki tym, że się porusza, a mrówka podobna do grzybów tym, że żyje w lesie, możemy utworzyć kategorię: {SAMOCHÓD, MRÓWKA, GRZYB}. Wątpliwa jest jednak jej relewancja psychiczna. Wittgenstein pisze, że gry językowe oparte są na regułach, ale np. kodeks drogowy, jak każdy inny kodeks, — też. Nie jest to jednak wystarczająca podstawa uogólnienia wszystkich tych zjawisk pod hasłem „gra”. Zasada egocentryczna pozwala na konstruowanie kategorii gry jako „kategorii wszystkiego”, a jednak istnieją takie właściwości kategorii, które decydują o dyskretnym charakterze systemu pojęciowego człowieka.

Kolejną sprzecznością w koncepcji Wittgensteina jest to, że rozmyty charakter kategorii rodzinnych koliduje z metaforą rodziny: nieokreślony status subiekta w modelu rodzinnym jest raczej wyjątkowy (najczęściej związany ze stosowaniem różnych systemów konceptualnych, np. potocznego oraz urzędowo-prawnego, p. Piasecki 2000, 14), a więc za całkiem sztuczne należałoby uznać określenia typu:

? Jan jest trochę synem Nowaka

? Marta i Ola na 5% są bliźniaczkami

? Jestem ponieważd wujem Natalii

Stosowana przez Wittgensteina zasada egzocentryczna kategorii rodzinnych sprzeczna jest także z selekcyjnym charakterem konceptualizacji, o którym m.in. pisał N. M. Amosov (1979, 60): abstrakcyjne modele kognitywne (takie jak drzewo czy człowiek) mają wyższą rangę niż ich składniki, a więc w obrębie takich modeli większość cech dystynktywnych, występujących na niższych poziomach kategoryzacji, staje się nieaktualna, np. płeć na poziomie kategorii CZŁOWIEK.

2.3. Tonący prototypu się chwyta

Pewnym rozwiązaniem zaznaczonych wyżej problemów miałyby być (z kognitywistycznego punktu widzenia) wprowadzenie pojęcia prototypu. *Z a p r o t o t y p* uznaje się wzorcowy egzemplarz kategorii (lub podklasę podobnych egzemplarzy), tzn. taki, który, z jednej strony, w sposób najbardziej jednoznaczny wywołuje skojarzenia z daną kategorią (zawiera największą liczbę cech charakterystycznych), z drugiej zaś strony, minimalnie powiązany jest z innymi kategoriami. Zgodnie z kognitywistyczną teorią konceptualizacji przynależność elementu do kategorii zależy od stopnia jego podobieństwa do prototypu. Jak pisze G. Kleiber, o ile nie każda kategoria rodzinna jest prototypowa, to jednak u podstaw każdej kategorii prototypowej leży pokrewieństwo rodzinne (1993, 33). I tu właśnie tkwi kolejna sprzeczność: jeśli struktura kategorii stanowi „siatkę podobieństw”, to w jaki sposób i na jakich podstawach można dokonać ich selekcji? Zasada egzocentryczności miałyby oznaczać, że istnieją elementy, które nie mają bezpośrednich relacji z prototypem. Na czym więc w podobnych sytuacjach należałoby oprzeć się przy określeniu przynależności elementu do kategorii?

Nie jest jasne, czy prototyp to realnie istniejący egzemplarz kategorii czy też model kognitywny niższego rzędu, zespół cech, a może — tylko kreowany przez badaczy (na podstawie danych statystycznych) konstrukt naukowy. Prototypowy status egzem-

plarzy nie tylko nie jest uświadamiany przez subiektów, ale często ma charakter nieokreślony: co należałoby (drogą introspekcji) uznać za prototyp samochodu? za prototyp miasta? za prototyp gry? Można też wątpić, czy prototypy — w obrębie tej samej wspólnoty językowej — mają charakter uniwersalny. Gra w środowisku muzyków kojarzy się z wykonaniem utworu muzycznego, w środowisku sportowców — z zawodami, w środowisku aktorskim — z odtwarzaniem postaci utworu scenicznego itd. Idiosynkratyczny charakter prototypów pojęciowych poddaje w wątpliwość ich status jako podstawy konceptualizacji, znajdującej swój wyraz w języku etnicznym.

2.4. Kategoria rodzinna kontra projekcje metaforyczne

Mimo że zarówno pragmatyngwistyka, jak i semantyka kognitywna odcięła się od strukturalistycznego prymatu języka, to jednak magiczne oddziaływanie formy językowej daje się odczuć także we współczesnych, „ekologicznych” teoriach językach. Tak więc kult nazwy pozostaje niejawnym założeniem kognitywizmu: znak językowy (przede wszystkim wyraz) jest traktowany jako odzwierciedlenie konceptu (obrazu), istnienie znaku (w postaci określonej formy językowej) oznacza istnienie odpowiedniej kategorii pojęciowej. Za przykład może posłużyć sposób rozważań H. Kardeli, który omawia zaproponowaną przez G. Lakoffa koncepcję ICM-ów (Idealized Cognitive Model) (Kardela 1999, 24). Kardela pisze o utrwalonej w systemie poznawczym człowieka „wiązce” spokrewnionych modeli kognitywnych, np. ufundowanych na pojęciu MATKA: modelu urodzenia, modelu, genetycznym, modelu żywieniowym i wychowawczym, modelu małżeńskim oraz modelu genealogicznym. Zwróćmy uwagę na sposób definiowania wspomnianych modeli:

- a) model urodzenia: osoba która jest w stanie urodzić dziecko jest matką;
- b) model genetyczny: samica, który dostarcza

materiału genetycznego potomstwu, jest jego matką; c) model żywieniowy i wychowawczy: dorosła osoba płci żeńskiej (lub samica), która karmi i wychowuje dziecko, jest matką [...] (ibidem, 24; podkr. — A. K.).

Oczywista jest w tym przypadku zamiana terminów: określenie *jest matką* stosuje się zamiast określenia *nazywa się matką*. Błąd polega tu na założeniu, iż między formą znaku a jego treścią zachodzi związek kauzatywny, podczas gdy w komunikacji językowej znak ma naturę konwencjonalną (właśnie umowność znakowego systemu języka jest podstawą projekcji metaforycznej JĘZYK TO GRA; nie można wykluczać, że uwzględniał ją również Wittgenstein). Asymetria dualistyczna znaku, zgodnie z szeroko znanym sformułowaniem S. O. Karcewskij'ego, polega na tym, że z jednej strony, każda forma jest przyporządkowana kilku treściom, a każda treść — kilku formom. Toteż z faktu istnienia rzeczownika *gra* wcale nie wynika fakt, iż istnieje autonomiczna, jednolita (aczkolwiek familijna, o rozmytych granicach) kategoria pojęciowa.

Roli języka w procesach konceptualizacji nie można nie doceniać. N. M. Amosov pisał, że

образное выражение обобщений высокого ранга затруднительно, и они выражаются только с помощью речи. Например, можно представить «обобщенный стул» в виде неясного образа предмета со спинкой, сиденьем и ножками, но как зрительно представить себе «обобщенную мебель [...] Можно ли образно представить вещь? Или материальное тело? Можно, в виде неясной структуры, отграниченной от других. Зрительный образ такой структуры имеется как «что-то», но выделить его позволили только слова речи — вещь, тело, существо, человек, животное [...] Речь является единственным средством обозначения, маркировки обобщенных моделей и их передачи (ibidem, 61 i n.).

A jednak relacja między poznaniem a językiem ma charakter asymetryczny. Ekspansja polisemiczna (w szczególności

metaforyczna), którą przyznają też kognitywiści (Ross 1993, 38), polega na tym, że ta sama nazwa regularnie jest przyporządkowywana kilku różnym kategoriom pojęciowym.

Wobec tego pojawia się wręcz zasadne pytanie: czy kategorie familijne istnieją? Jeśli uznajemy, że znaczenie leksykalne jest rezultatem pewnej ekstrakcji kategorii poznawczej, to z faktu istnienia jednolitej kategorii gry miałby wynikać fakt istnienia jednolitego znaczenia leksykalnego rzeczownika *gra*. Wniosek taki jest jednak sprzeczny zarówno z naszą intuicją, jak i z danymi lingwistycznymi. Por. dwuznaczność tego wyrazu w następującym tekście (Genis 2002):

В Северной Америке довольно популярна игра лакрос (разновидность гандбола с клюшками), которую колонисты переняли у индейцев. Хотя правила остались теми же, но белые играют в нее совсем иначе. У индейцев команды делились на «живых» и «мертвых». Победа первых над вторыми была заранее предопределена. Выявлять победителя в лакросе индейцам кувзвлось так же нелепо, как нам выяснять, кто из двух партнеров победил в вальсе. И для белых, и для индейцев лакрос — игра, но для одних — это спортивное состязание, соперничество, конкурентная борьба, а для других — ритуальное действо.

Polisemantyczną naturę rzeczownika *gra* da się udowodnić na kilka sposobów — za pomocą kryterium leksykograficznego, transformacyjnego oraz dystrybucyjnego.

2.4.1. Kryterium leksykograficzne

Słowniki opisowe odnotowują do dziesięciu znaczeń zarówno rzeczownika *gra*, jak i podstawowego wobec niego czasownika *grać*, a także co najmniej kilkanaście ich użycie w konstrukcjach idiomatycznych.

W strukturze semantycznej czasownika *grać* można wyodrębnić przynajmniej dwie strefy: centralną i peryferyjną. Do centralnej strefy należą trzy najbardziej regularne znaczenia (czy też modele pojęciowe) w konstrukcjach nieidiomatycznych:

1. model rekreacyjny: *X gra w Y* [Acc] lub *X gra na Y* [Loc] = ‘X bierze udział w grach towarzyskich, sportowych lub hazardowych’. Np.: *X gra w chowanego*; *X gra w bilard*; *X gra w koszykówkę*; *X gra w karty*; *X gra na wyścigach*
2. model muzyczny: *X gra na Y* [Instr] *Z* [Acc] (*do V* [Acc]) = ‘X wykonuje utwór muzyczny na instrumencie’. Np.: *X gra na fortepianie*; *X gra serenadę*; *X gra do tańca*
3. model teatralny: *X gra w Y* [Loc] *Z* [Acc] = ‘X odtwarza utwór dramatyczny (na scenie, w telewizji, w radiu itp.)’. Np.: *X gra „Zemstę” Fredry*; *X gra rolę szpiega w filmie*

W strefie peryferyjnej można wyodrębnić dwie grupy konstrukcji przenośnych: a) z podmiotem agentywnym, osobowym — pierwsza grupa przykładów, oraz b) z podmiotem nieagentywnym, nieosobowym — druga grupa przykładów:

Ktoś gra w ciuciubabkę.

Ktoś gra w otwarte karty.

Ktoś gra na zwłokę.

Ktoś gra pierwsze skrzypce.

Ktoś gra komuś na nerwach.

Ktoś gra na nosie.

Ktoś gra na czyichś uczuciach.

Ktoś gra durnia.

Wiatr gra w sadzie.

Ciepłe tony grały w głosie matki.

Gonczkowa niecierpliwość grała w jego oczach.

Krew gra.

W słońcu morze grało wielu barwami.

2.4.2. Kryterium transformacyjne

Spośród wymienionych nominacji czasownika *grać* nie występuje odpowiednik grupy nominalnej *gra językowa*. Transpozycja *grać* → *gra* ma w tym przypadku ograniczony zakres realizacji, w zasadzie jest możliwa, ale wyjątkowa i wyraźnie nacechowana pragmatycznie:

gra językowa — **grać językowo* **grać w język*? *grać językiem*

gra słów — ? *grać słowem/słowami*

2.4.3. Kryterium dystrybucyjne

Na przynależność wyrazów do jednej kategorii semantycznej wskazuje dystrybucja komplementarna — możliwość dołączenia jednostek do konstrukcji parataktycznej (porównawczej bądź współrzędnej), np.:

Jan gra w szachy i w warcaby.

Jan gra na skrzypcach i na pianinie.

Jan gra w piłkę nożną i w kosza.

Za polisemią, odwrotnie, przemawia fakt dystrybucji kontrastowej — niemożności współwystępowania znaków w konstrukcjach parataktycznych:

**Jan gra w szachy i w teatrze.*

? *Jan gra w szachy i na pianinie.*

? *Jan gra w piłkę nożną i na gitarze.*

**Jan gra na fortepianie i na nerwach.*

**Wiatr gra w sadzie, a Jan — na gitarze.*

**Jan gra w sztuce młodego księdza, a Magda — na pianinie.*

**Ten szachista i ten aktor dobrze grają.*

? Jan lepiej gra w szachy niż na pianinie.

? Jan lepiej gra w szachy niż w sztuce Czechowa.

**Jan gra na fujarce i pierwsze skrzypce.*

2.4.4. Gra jako domena źródłowa

Wieloznaczność może mieć charakter przypadkowy, być rezultatem zapożyczeń (w tych przypadkach mówi się o homonimii), ale najczęściej powstaje na skutek procesów derywacji semantycznej, w terminologii kognitywizmu — rzutowania metaforycznego (międzyfremowego) lub metonimicznego (wewnątrzfremowego). Wyodrębnione wyżej podstawowe modele kognitywne gry (rekreacyjny, muzyczny oraz teatralny) stanowią domeny źródłowe, za pomocą których dokonuje się konceptualizacji sekundarnej wielu zjawisk nie tylko w społecznym życiu człowieka, ale także w przyrodzie. Jednym z szeroko rozpowszechnionych w dyskursie publicystycznym jest model metaforyczny POLITYKA TO GRA (występujący w kilku odmianach: POLITYKA TO SZACHY/WARCABY/DOMINO, POLITYKA TO GRA W KARTY, POLITYKA TO PIŁKA NOŻNA i in.) (Baranov/Karaułow 1994, 171 i n.). Por. niektóre przykłady z tygodnika „Wprost” (Prusak 2003):

Jaser Arafat w swym krwawym pokerze może całkowicie przegrać Palestynę (2002/26).

To Waszyngton rozdaje karty w polityce światowej (2002/29).

Trzymamy kciuki za to, aby ze strony Ameryki nie padło pokerowe „sprawdzam”, bo — jak wiemy — wypełnianiem obietnic u naszego Olka różnie bywa (2002/30).

Polscy intelektualiści proponują grę w berki, podczas gdy towarzystwo, do którego apelują to klub brydżowy. W Paryżu, Londynie czy Berlinie mówi się przede wszystkim o gospodarce i przyszłej konstytucji, my chcemy nato-

miast debatować o kulturze (2002/40).

Jednak to wielcy rozdają w unii karty [...] Przed finiszem jest jeszcze miliard euro do ugrania, z tego połowa dla Polski (2002/50).

Jak się wydaje, wynik meczu dwóch gigantów (NBP i Ministerstwa Finansów) jest przesądzony (2002/23).

Zaproponowany przez Lakoffa/Johnsona i szeroko stosowany w polskiej literaturze kognitywistycznej schemat eksplikacji metafor konceptualnych X TO Y jest zasadniczo niepełny (a więc sprzeczny z propozycjonalną treścią predykatów *porównywać*, *podobny*, *jednakowy* itp.): formuła X TO Y zawiera jedynie predykat tożsamości oraz dwa argumenty — nazwy współdziałających kategorii pojęciowych, ale nie zawiera trzeciego argumentu obligatoryjnego — aspektu porównywania — ogólnej dla obu kategorii fasety (w logice pojęcie to określane jest jako „interwał porównywania/tożsamości”). Metafora JĘZYK TO GRA (DZIAŁALNOŚĆ JĘZYKOWA TO GRA) przy takim ujęciu może zostać przyporządkowana trzem projekcjom znaczeniowym:

	Domena źródłowa	Wspólne fasety (interwały tożsamości)
JĘZYK TO GRA ₁ (<i>gra językowa</i> *)	Model teatralny/rekreacyjny	1) umowny (konwencjonalny, znakowy) charakter działalności społecznej 2) społeczny (interakcyjny) charakter działalności
JĘZYK TO GRA ₂ (<i>gra słów</i> **)	Model muzyczny	1) umowny (konwencjonalny, znakowy) charakter działalności społecznej 2) operacyjny charakter działalności językowej (umiejętność posługiwania się języ-

		kiem)
JĘZYK TO GRA ₃ (<i>gra lingwi- styczna</i> ***))	Model rekreacyjny	1) umowny (konwencjonalny, znakowy) charakter działalności społecznej 2) społeczny (interakcyjny) charakter działalności 3) hedonistyczny charakter działalności

UWAGI:

- * W znaczeniu ‘działalność językowa’ lub ‘akt mowy’ (V. Chlebnikov, G. Chesterton, F. de Saussure, L. Wittgenstein, M. Heidegger i in.).
- ** Gra słów występuje przynajmniej w dwóch odmianach: (najczęściej) jako dowcip językowy (D. Buttler, V. Z. Sannikov i in.) oraz jako atrakcja językowa, np. na podstawie paronimii (aliteracja, eufonia w poezji, publicystyce itp.), por.:
O, Aido! Woalami
I aloesami wonna, [...]
Że o sobie mylny osąd
A i o Aidzie — ma (S. Barańczak).
- *** Gry lingwistyczne mają charakter specjalistyczny — rekreacyjny: stanowią one sposób spędzania czasu wolnego najczęściej przez grupę osób. Por. gry typu szarad lub opisaną przez E. V. Krasil’nikową (1975) grę „Dlaczego się nie mówi”.
- **** Poza obrębem wymienionych tu modeli metaforycznych znajdują się *gry językowe* w znaczeniu seksuologicznym (por. *gra wstępna*).

2.4.5. Gry idiosynkratyczne

Poszczególne modele kognitywne są poza tym pragmatycznie nacechowane, tzn. zależą od środowiska komunikacyjnego. Czynniki stylistyczne (dyskursywne) realizacji metafor konceptualnych polega na oddziaływaniu ogólnego kontekstu sytuacji komunikacyjnej — typu (stylu, gatunku) interakcji za pośrednictwem języka.

Za przykład okazjonalnego (metonimicznego) użycia rzeczownika *gra* może posłużyć zdanie:

Передонов улучил время, когда Варвары не было и печка в зале топилась, и бросил карты, целую игру, в печку (Ф. Сологуб).

3. Kryterium psycholingwistyczne

W celu określenia hierarchii poszczególnych modeli kognitywnych zakodowanych w treści rzeczownika *gra* przeprowadziliśmy badanie psycholingwistyczne, w którym jako respondenci wzięli udział studenci (120 osób) Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.

ZADANIE: Czy wszystkie podane niżej sposoby spędzania czasu można określić za pomocą wyrazu *gra*? Oceń ich przynależność do kategorii gier używając następujących ocen: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Rezultaty eksperymentu psycholingwistycznego przedstawione są w poniższej tabeli:

SUBKATEGORIA	OCENA ŚREDNIA	RANGA
<i>domino</i>	9,6	I
<i>poker</i>	9,6	
<i>szachy</i>	9,6	
<i>bilard</i>	9,5	II
<i>piłka nożna</i>	9,5	
<i>ruletka</i>	9,2	III
<i>baseball</i>	9,0	IV
<i>kalambur</i>	8,2	V
<i>loteria</i>	7,6	VI
<i>totalizator</i>	7,3	VII
<i>wykonanie utworu muzycznego</i>	6,5	VIII
<i>szarada</i>	6,3	IX
<i>pantomima</i>	6,1	X
<i>rozwiązywanie krzyżówek</i>	3,8	XI
<i>boks</i>	3,5	XII
<i>taniec</i>	3,1	XIII
<i>wróżenie z kart</i>	2,8	XIV
<i>dowcip</i>	2,2	XV
<i>zjeżdżanie na sankach</i>	1,5	XVI
<i>alpinizm</i>	1,3	XVII
<i>karuzela</i>	1,2	XVIII
<i>spadochroniarstwo</i>	1,2	
<i>oglądanie filmu</i>	0,8	XIX
<i>spacer</i>	0,8	
<i>ubieranie choinki</i>	0,8	

Strefę centralną w badanym polu semantycznym zajmują gry stołowe — rekreacyjne lub hazardowe, a także gry sportowe: *domino*, *poker*, *szachy* (ranga I), *bilard*, *piłka nożna* (ranga II), *ruletka* (ranga III) oraz *baseball* (ranga IV). Natomiast stopień prototypowości

modelu muzycznego oraz modelu teatralnego gry jest ewidentnie mniejszy: *wykonywanie utworu muzycznego* zajmuje ósme, a *pantomima* — dziesiąte miejsce w rankingu.

Modele pojęciowe, które uzyskały w eksperymencie oceny poniżej 5,0 (tj. zajmujące rangi XII — XIX), należy potraktować jako znajdujące się poza kategorią gry (w znaczeniu rekreacyjnym, muzycznym lub teatralnym).

Różne miejsca w strukturze hierarchicznej pola semantycznego zajmują też gry językowe: podczas gdy *kalambur* (model metaforyczny GRA SŁÓW) został oceniony bardzo wysoko (ocena średnia 8,2; ranga V) i znajduje się w bliskim sąsiedztwie ze strefą centralną, to *dowcip* (model metaforyczny GRA JĘZYKOWA), według danych eksperymentalnych, znajduje się poza granicami pola semantycznego GRY (ocena średnia 2,2; ranga XV), mimo że w treści tego modelu metaforycznego występują pewne elementy modelu GRA SŁÓW. Pośrednią pozycję zajmuje *szarada* (model metaforyczny GRA LINGWISTYCZNA) — ocena średnia 6,3; ranga IX. Tłumaczy się to prawdopodobnie przestarzałym charakterem szarad jako gier towarzyskich.

4. Gra: inwariant semantyczny

Koncepcja kategorii familijnych oraz ich ujęcie metaforyczne (np. w szeroko rozpowszechnionej teorii kognitywnej Lakoffa/Johnsona), jak wynika z powyższych rozważań, są wzajemnie sprzeczne. Nie jest to jednak podstawa, aby zrezygnować z kategorii familijnych na korzyść projekcji metaforycznych, ponieważ, jak pokażemy w kolejnych rozdziałach, ujęcie metaforyczne nie uwzględnia kilku istotnych cech konceptualizacji świata w postaci znaczeń językowych.

4.1. Hierarchiczny charakter znaczeń sekundarnych

Kognitywna teoria metafory nie wyjaśnia i nawet nie uwzględnia struktury prototypowej kategorii pojęciowych: projekcje metaforyczne dzieli się na skonwencjonalizowane i nowe, ale wewnątrz tych klas nie prowadzi się selekcji metafor pod względem ich podobieństwa do prototypu. Na fakt, że stopień przynależności do kategorii modeli metaforycznych jest odmienny, wskazują rezultaty naszego eksperymentu (p. rozdział 3), pisze o tym także B. Lewandowska-Tomaszczyk (2002, 91). Przytaczając szereg wyrażeń językowych z czasownikiem *dać*, por.:

Dałam książkę Markowi.

Dałam piaska Markowi.

Dałam niewolnika Markowi.

Daj mi rękę.

To mi dało dużo do myślenia.

To nam daje razem 10 punktów.

autorka zwraca uwagę na fakt, iż stopień przenośności znaczenia leksykalnego czasownika w każdym kolejnym zdaniu rośnie, jego treść coraz bardziej oddala się od prototypu.

4.2. Rozmyty charakter granicy między znaczeniem prymarnym a sekundarnym

Hierarchiczny charakter struktury kategorii semantycznych polega też na tym, że najczęściej nie da się w sposób arbitralny i jednoznaczny odróżnić metaforę od odmienności (dyspersji) wewnątrz tego samego znaczenia, innymi słowy granica między znaczeniem podstawowym a przenośnym jest rozmyta. Za przykład może posłużyć zdanie *Dałam niewolnika Markowi*: w tym przypadku w treści czasownika *dać* zachowuje się aspekt dyspo-

nowania — cecha 'X robi z Z-em tak, że Y staje się (przynajmniej na jakiś czas) dysponentem Z-a', ale staje się nieaktualny występujący w znaczeniu prototypowym czasownika *dać* aspekt wręczenia.

Realizacje znaczenia leksykalnego tworzą swego rodzaju z zakresu dyspersji (termin R. Barthesa). D. N. Šmelev w sposób przekonujący wykazał, że zakres dyspersji kategorii semantycznych stanowi rodzaj zbiorów dyfuzyjnych. Każde połączenie wyrazów, według Šmeleva, tworzy nowy obiekt semantyczny, inaczej wyświeśla systemowe znaczenia wyrazów:

Сочетание слов в определенных значениях — даже когда речь идет о нефразеологических, свободных словосочетаниях — всегда приводит к созданию нового смыслового единства, нового смысла, который не представляет собою простую сумму объединяемых значений [...] Именно это и заставляет составителей толковых словарей выделять внутри отдельного значения дополнительно «оттенки значения», а также дробить на самостоятельные значения те значения, которые были определены в предшествующих словарях (1973, 161).

4.3. Problem relewancji projekcji metaforycznych

Psycholingwistyczna realność (relewancja) metafor konceptualnych typu CIAŁO TO OBSZAR, czy STRACH TO POJEMNIK nie jest udowodniona, nie ma więc podstaw, aby twierdzić, że są one zachowywane w systemie konceptualnym nosiceli języka (aczkolwiek nie budzi wątpliwości fakt, że w pamięci językowej są zachowywane odpowiednie nominacje). Zasadniczy sprzeciw badaczy budzi fakt, iż w praktyce badawczej metafory konceptualne wyeksplikuje się w sposób spekulatywny, intuicyjny (Apresjan/Apresjan 1993, 29).

W przypadku wyrazów funkcyjnych, np. przyimków, wieloznaczność występuje w bardzo wysokim stopniu, ale po pierwsze, granica między znaczeniem podstawowym a znaczeniami

pochodnymi najczęściej jest nieokreślona, po drugie, nie da się w sposób jednoznaczny wyeksplikować leżących u podstaw semantyki sekundarnej wyrazów projekcji metaforycznych.

4.4. Polisemia kontra derywacja semantyczna

Zgodnie z tradycją opisu semantyki leksykalnej polisemia jest traktowana jako *derywacja semantyczna*, tzn. tworzenie znaczeń sekundarnych na podstawie znaczenia pochodnego, por.: „Za wyrazy polisemiczne uważa się takie, które dadzą się sprowadzić do wspólnego źródła” (Polański 1999, 447). Fakty wykazują jednak, że w niektórych przypadkach — przynajmniej w aspekcie synchronicznym — relacje pochodności między podklasą znaczeń tego samego leksemu nie występują (w pewnym stopniu sugeruje to idea podobieństw rodzinnych L. Wittgensteina). Na przykładzie leksemów *grać*, *gra* przekonaliśmy się o tym, że zakodowane w jego treści trzy różne modele pojęciowe należałoby uznać za podstawowe (rozdział 2.4.1). Na taki status tych modeli wskazuje kryterium dystrybucyjne — zastosowanie indykatora użycia przenośnego *jak gdyby* (lub jego synonimów), por.:

Jan jak gdyby gra słowami.

Wiatr jak gdyby gra w ogrodzie.

Piotr jak gdyby gra na moich nerwach.

**Jan jak gdyby gra na gitarze.*

**Jan jak gdyby gra w szachy.*

**Aktor jak gdyby gra w tej sztuce.*

Oznacza to, że wieloznaczność nie sprowadza się do derywacji semantycznej (czyli projekcji metaforycznych jako jej odpowiednika w semantyce kognitywnej). Można też wątpić w to, że w tym przypadku mamy do czynienia ze zjawiskiem homonimii, ponie-

waż różne modele pojęciowe leksemów *grać*, *gra* (rekreacyjny, muzyczny oraz teatralny) posiadają wspólne cechy semantyczne.

4.5. Inwariant semantyczny jako model znaczenia językowego

Projekcje metaforyczne występują w procesie *n o m i n a c j i*, tzn. w sytuacjach, kiedy powstaje potrzeba konceptualizacji pewnego zjawiska rzeczywistości, a także potrzeba zastosowania określonego symbolu (nazwy). Wyjątkiem, który potwierdzą tę regułę, są „żywe” interakcje znaczeń (podstawowego i pochodnego) w tekstach artystycznych, których efekt atrakcyjny właśnie polega na tym, że oscylacja sensów stanowi odstępstwo od normy.

W procesie *k o m u n i k a c j i j ę z y k o w e j* projekcje metaforyczne odsuwają się na drugi plan. Z punktu widzenia przekazywania informacji (treści asercyjnej) istotne jest znaczenie aktualne wyrazu, z tym, że w zależności od kontekstu sytuacji jego składniki semantyczne są wyświetlane, profilowane na różne sposoby, a poza tym pojawiają się różne implikacje (konotacje). Za najbardziej optymalną metodę naukową, pozwalającą, z jednej strony, na wyeksplikowanie zakodowanej w systemie języka treści pojęciowej, z drugiej zaś strony, na uwzględnienie zakresu dyspersji semantycznych realizacji wyrazu („nieskończonej walencji semantycznej” według A. F. Loseva), uważamy koncepcję *i n w a r i a n t ó w s e m a n t y c z n y c h* (Kiklewicz 1999b, 109 i n.; 2001b; 2001d).

W strukturze semantycznej rzeczownika *gra* (a także podstawowego czasownika *grać*) można wyodrębnić następujące cechy:

ASPEKT	TREŚĆ	KOMENTARZ
Akcyjny	Gra to zachowanie aktywne, zamierzone, czyli działanie	Poza granicami gry znajdują się wszystkie zachowania reaktywne, np. tzw. komunikacja fatyczna (<i>small talk</i> w ciągu, przy stole obiadowym

ASPEKT	TREŚĆ	KOMENTARZ
		itp.). Do gier nie zalicza się również różnych sytuacji odbioru, np. słuchanie muzyki w sali koncertowej
Hedonistyczny	Celem gry jest zadowolenie uczestników oraz/lub obserwatorów	W przypadku gry teatralnej lub wielu gier sportowych (zawodowych) efekt hedonistyczny dotyczy obserwatorów (widzów)
Utylitarny	Celem gry nie jest korzyść lub niekorzyść praktyczna przynajmniej jednego z uczestników lub obserwatorów	Gra nie ma natury inwencjonalnej, dlatego wyrażenie <i>gra z ogniem</i> jest określeniem anomalii — takiego zachowania subiektów, które wbrew ich zamierzeniom może stać się przyczyną niekorzystnych zmian stanów rzeczy
Instrumentalny	Uczestnicy gry oddziałują na obiekty/narzędzia (takie jak piłka, karty, instrumenty muzyczne, kupony loterii, komputer i in.); jako obiekty/narzędzia mogą być wykorzystywane także atrybuty, takie jak scena teatralna, dekoracje, kostiumy itd.	Na tej podstawie za grę nie uznaje się np. pływanie — w odróżnieniu od piłki wodnej, lub krosu — w odróżnieniu od piłki nożnej. Wpływ czynnika instrumentalnego uwarunkował względnie niską, bo tylko X rangę pantomimy w rezultatach przeprowadzonego przez nas badania psycholingwistycznego (p. rozdział 3): aktywność subiekta sprowadza się tu do ruchów ciała

UWAGA: w języku polskim (podobnie jak w angielskim), w odróżnieniu od niemieckiego czy rosyjskiego, zwykle zakłada się regularny charakter gier, co stanowi ich cechę dystynktywną w zestawieniu np. z zabawami, np.: *Dzieci bawią się lalką* — **Dzieci grają lalką/z lalką/w lalkę* (por. niem. *Pupenspiel*). Wymóg regularności prawdopodobnie nie jest jednak obligatoryjny, jak w przypadku *gry wstępnej* — pieszczot inicjujących stosunek seksualny.

Za inwariant kategorii semantycznej GRA można uznać następującą (na razie pilotową) eksplikację:

GRA (*Ktoś gra na czymś/w coś/kogoś* lub *Ktoś/coś jak gdyby gra*)

‘W określonym miejscu [przy stole, na boisku, na scenie itd.] dzieje się tak, że ktoś sam lub wspólnie z kimś innym chce robić i robi z czymś [z piłką, z kartami, z instrumentem muzycznym, z marionetką itd.] coś, co przynajmniej jednemu z uczestników nie daje żadnej korzyści praktycznej, ale powoduje to, że przynajmniej jeden z wykonawców czynności albo trzecia osoba, obserwująca przebieg wydarzenia, odczuwa zadowolenie lub przyjemność’.

Inwariant semantyczny zakłada istnienie kilku kontekstów realizacyjnych: a) scena ontologiczna (arena sportowa, teatr, sala muzyczna, kasyno itd.); b) uczestnicy (pojedyncza osoba, para, zespół, towarzystwo itd.); c) obserwatorzy (widzowie w teatrze, słuchacze na sali filharmonijnej, kibice na stadionie itd. lub brak obserwatorów); d) narzędzia (piłka, komplet figur, karty, rakiety, instrumenty muzyczne, komputer itd.). W zależności od kontekstu realizacyjnego w procesie komunikacji subiekt językowy aktualizuje zachowywane w jego pamięci fragmenty wiedzy o scenach ontologicznych, uczestnikach, obserwatorach oraz narzędziach (zjawisko to nazywa się inferencją), w ten sposób optymalizując przepracowywanie informacji semantycznej. W sytuacji, kiedy kontekst realizacyjny nie jest określony, aktualizowany zostaje prototyp odpowiedniego aspektu semantycznego.

