

АНА В. ХАЛАС ПОПОВИЋ¹
УНИВЕРЗИТЕТ У НОВОМ САДУ
ФИЛОЗОФСКИ ФАКУЛТЕТ
ОДСЕК ЗА АНГЛИСТИКУ

СЕМАНТИЧКЕ СТРУКТУРЕ ГЛАГОЛА *PLAY* И *ИГРАТИ* ИЗ УГЛА ТЕОРИЈЕ ПРОТОТИПА И ЊИХОВ РЕЧНИЧКИ ПРИКАЗ

САЖЕТАК. Овај рад представља анализу семантичких структура енглеског глагола *play* и српског глагола *играши* према принципима теорије прототипа, као и анализу приказа ових структура у истакнутим представницима лексикографске праксе два језика. Циљ анализе је провера међусобне семантичко-деривационе повезаности значења глагола *play* односно *играши*, која није у свим случајевима очигледна, а која је кључна да би семантичке структуре два глагола биле окарактерисане као полисемичне и, као такве, оправдано представљене у речницима у целости у једном чланку. Такође, циљ рада је и одређивање степена веродостојности приказа организације датих структура у чланцима одабраних речника. Резултати анализе су показали да семантичке структуре два глагола представљају скупине међусобно деривационо повезаних значења која су сва мотивисано изведена од заједничког прототипа директно или индиректно, те су ове структуре полисемичне и стога оправдано у посматраним речницима представљене у оквиру једног речничког чланка. Анализирани речник енглеског језика показује висок степен веродостојности у приказу организације значења у полисемичној структури глагола *play*, док је овај степен у случају посматраног речника српског језика низак.

¹ ana.halas@ff.uns.ac.rs

Рад је примљен 31. маја 2021, а прихваћен за објављивање на састанку Редакције Зборника одржаном 21. децембра 2021.

КЉУЧНЕ РЕЧИ: теорија прототипа; прототипско значење; семантичка структура; полисемија; речник; речнички чланак.

УВОД

У овом раду, кроз призму теорије прототипа анализирају се полисемичне структуре енглеског глагола *play* и српског глагола *иџраићи*, као и њихов приказ у *Oxford Dictionary of English* и *Речнику српскога језика Машице српске* (2011)², као истакнутим представницима лексикографске праксе два језика. Приликом дефинисања полисемије није довољно рећи само то да она представља лексиколошку појаву у којој једна реч има два или више значења, већ се мора подвући њена кључна одлика, а то је да су сва та значења међусобно повезана чинећи јединствену семантичку структуру. Након разматрања спектра различитих дефиниција полисемије у лингвистичкој литератури (Гортан-Премк, 2004; Драгићевић, 2007; Липка, 2002; Hurford, Heasley, Smith, 2007; Cruse, 2004; Ђипка, 2006), ауторка рада у својој монографији покушава да понуди једну свеобухватну бележећи да је реч о „способности лексеме да има два или више значења изведених деловањем семантичких деривационих механизма (нпр. метафоре, метонимије, специјализације, генерализације)“, те напомињући да су сва она међусобно повезана у оквиру једне полисемичне структуре и представљена у оквиру једног речничког чланка (Халас Поповић, 2017, стр. 10). Значај истицања међусобне повезаности значења првенствено проистиче из њене улоге у разликовању полисемије од другог облика вишезначности – хомонимије, која је препознатљива по томе што су значења једне лексичке форме потпуно независна, диверзна, међусобно неповезана.

Јединственост полисемичне структуре речници одсликавају тако што сва њена значења представљају у оквиру истог чланка. Управо су на тај начин представљена значења глагола *play* и *иџраићи* у поменутих речницима. Међутим, већ након кратког осврта на речничке чланке ова два глагола, примећујемо разноликост њихових значења чија међусобна повезаност није у свим случајевима сасвим транспарентна и јасно, те лако уочљива. Тако није на први поглед уочљива повезаност значења глагола *play* у реченици *Early in her career she played Ophelia* са

² У анализи је коришћена електронска верзија речника енглеског језика и једино доступна штампана верзија речника српског језика.

оним у реченици *A man was playing a guitar* или *I play squash and badminton*, као ни повезаност значења глагола *играћи* у следећим примерима: *Он игра више игра на карџама, Усне су јој играле од љубине, Играо је увек некој осмодина*.³ Дато запажање рађа питање о могућем тумачењу оваквих примера као случајева хомонимије, а не полисемије, што би покренуло и питање потребе за другачијим лексикографским приказом две дате лексиколошке форме у смислу формирања неколико речничких чланака за њихове различите употребе, као засебне лексеме односно одреднице.

Стога се у овом раду анализирају семантичке структуре глагола *play* и *играћи* према принципима теорије прототипа, која омогућава детаљно и прецизно сагледавање деривационих путања свих значења једне структуре и њиховог окупљања око заједничког језгра а на основу породичне сличности, све са циљем провере међусобне семантичко-деривационе повезаности свих значења оба глагола и њеног објашњења. Тиме се истовремено проверава и оправданост лексикографског приказа датих структура у оквиру једног речничког чланка. Циљ рада је и утврђивање мере веродостојности и прецизности приказа семантичких структура посматраних глагола у одабраним речницима у односу на резултате анализе семантичко-деривационе повезаности значења и њихове организације. Дакле, у средишту пажње је степен у коме је повезаност и организација значења у оквиру датих структура верно одсликана структуром и организацијом одговарајућих речничких чланака.

ИНТЕРПРЕТАЦИЈА ПОЛИСЕМИЈЕ ПРЕМА ТЕОРИЈИ ПРОТОТИПА

Теорија прототипа се у лингвистичком контексту јавила под окриљем когнитивне семантике, која уводи нову перцепцију значења као манифестације појмовне структуре. Упознавање поставки теорије прототипа неминовно мора започети објашњењем појма категоризације, који се односи на наше препознавање ентитета као чланова одређених група које називамо категоријама. Витгенштајн (1980) је у својим истраживањима дошао до закључка да категорија није заснована на јединственом скупу својстава која нужно деле сви њени чланови, а на основу којих настаје јасна и оштра разлика између дате и дру-

³ Примери наведени у раду укључујући и саму анализу преузети су из анализираних речника.

гих категорија, већ свака категорија има своја типична својства, док њени чланови поседују нека од њих, али свакако не сва. Сваки члан поседује одређену комбинацију типичних својстава категорије којој припада тако да међу члановима једне категорије долази до преклапања њихових особина и унакрсног укрштања, баш као што је то случај са особинама чланова једне породице, те је, стога, Витгенштајн назвао овај принцип структурирања категорија принципом породичне сличности.

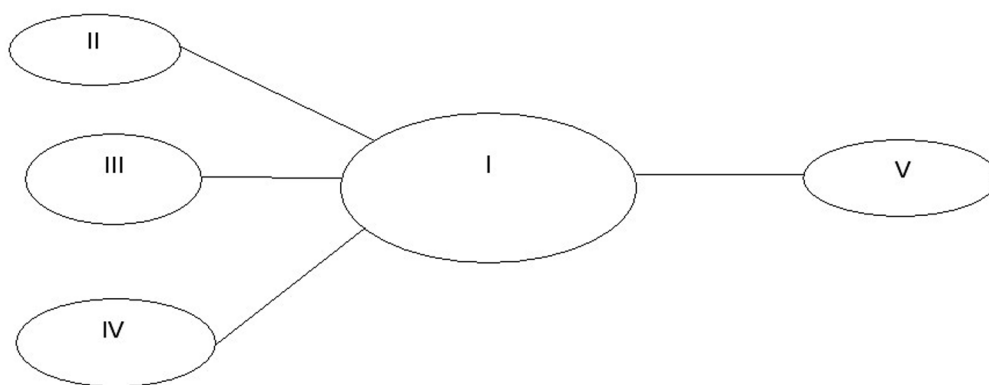
Откривању унутрашње структуре категорија немерљиво су допринели експерименти које је извела Рош (Rosch, 1973, 1975), а који су показали да сви чланови једне категорије немају исти статус унутар ње, већ да су неки репрезентативнији представници дате категорије од других, односно да имају мање или више сличности са централним чланом категорије као њеним најрепрезентативнијим чланом – прототипом. У складу са оваквом градијентном припадношћу категорији је и њена унутрашња организација, те се ближе централном члану налазе они чланови који имају више сличности са њим, док се они мање слични прототипу налазе на већој удаљености од њега да би се на периферији категорије нашли чланови са најмањом сличношћу са прототипом. На самом рубу налазе се чланови чија су својства таква да могу припадати како датој тако и суседној категорији. Ово говори о томе да категорије немају оштре и јасно утврђене границе.

Херартс (Geeraerts, 1989) је сажео резултате истраживања и сазнања у вези са теоријом прототипа у четири ставке, које је дефинисао као четири карактеристике појма прототипичности, а како се полисемија у оквиру теорије прототипа тумачи као облик категоризације те полисемична структура, како подвлачи Бругман (Brugman, 1981), као категорија чији су чланови њена појединачна значења, поменуте карактеристике се примењују и у случају дате лексичке појаве.

Међу значењима једне речи постоји градијентност типичности тако да постоји једно основно, прототипско значење, док су остала значења у мањем или већем степену слична или сродна њему, те је, како наводи Херартс (2001, стр. 11), полисемична структура организована према опадајућој скали блискости значења са прототипом у правцу од свог центра ка периферији. Такође, према другој карактеристици прототипичности, границе полисемичне структуре су флексибилне тако да се нови чланови односно значења изводе од већ постојећих и прикључују по-

стојећој структури. Ниједно појединачно значење не садржи све компоненте прототипа већ само неке од њих у којима се преклапа са извесним другим значењима у датој структури, што води ка четвртој карактеристици која наводи да је полисемична структура заснована на принципу породичне сличности.

Бругман и Лејкоф (Brugman & Lakoff, 1988) описују полисемичну структуру као скуп радијално распоређених и међусобно повезаних значења окупљених око прототипа, те је визуализују на следећи начин:



ИЛУСТРАЦИЈА 1: ВИЗУЕЛНА ПРЕДСТАВА МОДЕЛА РАДИЈАЛНОГ СКУПА (ПРЕУЗЕТО ИЗ LEWANDOWSKA-TOMSZZYK, 2007, СТР. 156)
ILLUSTRATION 1: THE VISUAL REPRESENTATION OF THE RADIAL SET MODEL (TAKEN FROM LEWANDOWSKA-TOMSZZYK, 2007, P. 156)

Значења су мотивисано изведена непосредно или посредно од централног, прототипског значења различитим механизмима семантичке деривације (нпр. специјализацијом, генерализацијом, метафором, метонимијом, итд.).

Закључујемо да модел радијалног скупа јасно показује да су значења једне полисемичне структуре међусобно повезана путањама по којима је једно значење мотивисано изведено од другог деловањем неког семантичког механизма. Међутим, поставља се питање утврђивања прототипског значења. Начин одређивања прототипског значења који је прихваћен у овом раду представља комбинацију два критеријума које наводи Еванс (Evans, 2005, стр. 44), а односе се на то да се централно,

прототипско значење одређује као природна основа из које су изведена остала значења дате структуре, те на основу којег су дата значења предвидива, тј. на основу којег се разумевају, односно прототипско значење је носилац најфреквентније компоненте у датој полисемичној структури. Стога, прототипско значење је носилац компоненте која је уткана директно или индиректно у остала значења дате полисемичне структуре као семантичка срж из које су на одређени начин изведена.

АНАЛИЗА СЕМАНТИЧКИХ СТРУКТУРА ГЛАГОЛА *PLAY* И *ИГРАТИ*

На основу чланка за глагол *play* у речнику *Oxford Dictionary of English* (ODE), те чланка за глагол *играти* у Речнику српскога језика *Матхице српске* (РМС), сачињен је инвентар могућих значења посматраних лексема. За свако појединачно значење је потом реконструисана деривациона путања односно утврђено је од ког значења и којим механизмом је свако од њих изведено. Таквом анализом утврђено је да у семантичкој структури глагола *play* постоје четири скупине блиско повезаних значења, односно мотивисане мреже значења, а у структури глагола *играти* идентификоване су три такве мреже засноване на породичној сличности.

Прва значењска мрежа и глагола *play* и глагола *играти* окупљена је око значења које се односи на укљученост у извесну активност ради забаве и разоноде, 'engage in activity for enjoyment and recreation rather than a serious or practical purpose' (нпр. *The children were playing by the pool*), 'проводити време у забави и разоноди, забављати се' (нпр. *играти кликера*⁴, *играти за столом неку игру*). Иако су врло уопштено дефинисана у посматраним речницима, на основу понуђених илустративних примера, закључујемо да се ова значења заправо односе на провођење времена у игри, у случају глагола *play* типично дечијој, као врсти активности са циљем забаве и разоноде. Овако схваћена, дата значења су за одговарајуће мреже основна или прототипска јер су се од њих развила сва остала њима припадајућа значења, непосредно или посредно. Тако, у случају глагола *play*, значења 'engage in (a game or activity) for enjoyment' (нпр. *After dinner that night we played cards for a while.*) и 'amuse oneself by engaging in

⁴ У својим чланцима, РМС не илуструје сва значења реченицама, већ су поједина опримерована синтагмама, које се, стога, и наводе као илустрације у раду.

imaginative pretence' (нпр. *The boys were playing cops and robbers.*) изведена су механизмом специјализације⁵ од претходно наведеног прототипског, и то конкретизацијом од провођења времена у игри као рекреативној активности уопште до учешћа у одређеној игри као активности са извесним правилима или учешћа у одређеном типу игре. Истој мрежи глагола *play* припада и значење 'move lightly and quickly, so as to appear and disappear; flicker' (нпр. *Little beams of light played over the sea.*), које је резултат деловања механизма метафоре⁶ по обрасцу ТРЕПЕРИТИ ЈЕ ЗАБАВЉАТИ СЕ У ИГРИ. Значење '(of a fountain or similar source of water) emit a stream of gently moving water' (нпр. *A fountain played in the courtyard.*) такође представља екстензију прототипа на основу метафоре ФОНТАНА ЈЕ ДЕТЕ КОЈЕ СЕ ИГРА.

Једно од значења у првој идентификованој семантичкој мрежи глагола *играти* је 'проводити време у спортској или друштвеној игри' (нпр. *играти фудбал, играти тенис, играти шах*), које је од претходно поменутог, основног, изведено деловањем механизма специјализације у смислу конкретизације врсте игре. Од овог значења пак изведена су два следећа: 'умети изводити неку игру' (нпр. *Он игра више играча на каршама.*) и 'правити потез у игри' (нпр. *играти краљицом, играти десетку*), и то поново специјализацијом услед додавања нове значењске компоненте

⁵ Круз (Cruse, 2004, стр. 108) објашњава истовремено и механизам специјализације и генерализације тврдећи да ако је А базичније од Б, а Б је истовремено и специфичније од А, то значи да је Б специјализација А односно А је генерализација Б. Механизам специјализације, дакле, подразумева сужавање значења, као у случају српског глагола *пићи* где је од основног значења које се односи на узимање течности сужавањем односно спецификацијом течности која се узима изведено ново значење 'пити алкохол' како видимо у примеру *Он никад не пије, чак ни на слављима*. Механизам генерализације има супротан смер деловања јер подразумева проширење значења услед кога се, на пример, именица *мачка* осим у свом основном значењу у коме се односи на домаћу животињу, користи и да означи целу фамилију мачака укључујући лава, тигра, пуму, итд.

⁶ Механизам појмовне метафоре нам омогућава да апстрактније домене разумевамо путем оних конкретнијих, нама искуствено познатијих при чему структуру познатог домена (изворног) пресликавамо на структуру апстрактног (циљног) (Lakoff & Johnson, 1980; Klíková, 2004; Kövecses, 2002), те, нпр. живот разумевамо као путовање (по обрасцу живот је путовање у коме је путовање изворни а живот циљни домен) (нпр. *Срећашћемо се са разним људима на свом живојном џиџу*), време као новац (нпр. *Траћаш време на нейојредне разговоре*), итд. На овом когнитивном механизму заснована је лексичка метафора, језички механизам у којем се врши пренос имена с једног појма на други на основу сличности (Драгићевић, 2007, стр. 148).

'умети' односно 'правити одређени потез', која доводи до сужења значења.

Семантички садржај друге идентификоване значењске мреже глагола *play* и *играћи* сасвим је различит. У случају енглеског глагола, друга мрежа је окупљена око значења које се односи на учешће у спортској активности, 'take part in (a sport)' (нпр. *I play squash and badminton.*). Од овог значења путем специјализације изведено је неколико значења, и то 'participate in (a sporting match or contest)' (нпр. *Kanoute looked as if he hadn't played a football match all season.*) конкретизацијом спортске активности тако да је у питању учешће у мечу или такмичењу, а у значењу 'bet or gamble at or on' (нпр. *He didn't gamble or play the ponies.*) реч је о конкретизацији спортске односно такмичарске активности у смислу игре на срећу. Значење 'compete against (another player or team) in a sporting match' (нпр. *The team will play France on Wednesday.*) изведено је свођењем учешћа у спортској активности уопште на такмичење против другог учесника или тима, а значење 'be part of a team, especially in a specified position, in a sporting contest' (нпр. *He played in goal.*) свођењем на учешће у тиму на одређеној позицији, потом 'strike (a ball) or execute (a stroke) in a game' (нпр. *Emre plays a cross-field ball from left to right.*) на извођење конкретног ударца или шута, 'move (a piece) or display (a playing card) in one's turn in a game' (нпр. *He played his queen.*) на повлачење одређеног потеза у игри, те 'assign to take part in a match, especially in a specified position' (нпр. *Woodward, desperate to get the best out of him, has played him in four positions.*) на контролисање кретања одређеног играча. Последње наведено значење представља основу од које је путем метафоре по обрасцу РИБОЛОВ ЈЕ КОНТРОЛА ИГРАЧА НА ТЕРЕНУ НАСТАЛА УПОТРЕБА 'allow (a fish) to exhaust itself pulling against a line before reeling it in' (нпр. *No fisherman ever played a bonita more carefully or with greater wile.*). Још једно метафоричко значење у овој мрежи, 'be cooperative' (нпр. *He needs financial backing, but the building societies won't play.*), изведено је од датог основног на основу повезивања домена сарадње са доменом спорта по обрасцу САРАДЊА ЈЕ СПОРТСКА ИГРА.

Друга идентификована значењска мрежа глагола *играћи* изведена је од свог основног значења 'покретати се по одређеном ритму, плесати' (нпр. *играћи у колу, играћи валцер*). Дата мрежа обухвата низ метафоричких значења, међу којима су: 'покретати се, мицати се' (нпр. *Игра јој сићо у рукама.*), 'јако, удбрзано куцати од узбуђења (о срцу)', 'подрхтавати, трести се' (нпр. *Усне*

су јој и^ирале од љу^ишине.), 'померати се, климати се, поскакивати' (нпр. *Седло и^ира на коњу шамо-амо.*), 'привидно подрхтавати, треперити (пред очима)' (нпр. *Кад чи^ишам, слова ми и^ирају.*), 'светлуцати, треперити одбијајући се од чега (о светлости, зрацима)', 'испољавати се, појављивати се' (нпр. *Осмејак јој је и^ирао на лицу.*), 'поскакивати, скакати (о коњу)'. Сва она су, дакле, изведена механизмом метафоре од поменутог основног значења на основу уочене сличности која се огледа у ритмичном померању понављаним покретима, те се лексема и^ира^иши користи, на пример, да означи такво покретање извесног органа или дела тела узроковано извесним емоционалним стањем, као и такво померање извесног објекта или животиње. У основи овог трансфера имена једног појма на други леже појмовне метафоре ТРЕПЕРИТИ/СВЕТЛУЦАТИ/ТИТРАТИ/УЗБУЂЕНО КУЦАТИ ЈЕ ПЛЕСАТИ, ОБЈЕКАТ/ЖИВОТИЊА КОЈА СЕ РИТМИЧНО КРЕЂЕ ЈЕ ПЛЕСАЧ/ПЛЕСАЧИЦА. Од поменутог значења у вези са кретањем коња, изведено је значење 'наводити коња да поиграва; терати у трк, галоп' (нпр. *и^ира^иши коња и^иреко њоља*) путем метонимије⁸ и то по формули КРЕТАТИ СЕ САМОСТАЛНО – ЧИНИТИ ДА СЕ НЕШТО/НЕКО КРЕЂЕ ГДЕ ЗАПРАВО КОЊ ОД СУБЈЕКТА КОЈИ УПРАВЉА СВОЈИМ КРЕТАЊЕМ ПОСТАЈЕ ОБЈЕКАТ ЧИЈИМ КРЕТАЊЕМ УПРАВЉА ЧОВЕК. Овој мрежи припада и једно значење изведено од основног механизмом спецификације, 'изводи ритмичке покрете, мицати телом' (нпр. *и^ира^иши куковима*), а чије је деловање засновано на увођењу компоненте инструмента који се овде односи на одређени дела тела којим се изводи плес.

Трећа мрежа оба испитивана глагола израста из значења које се односи на глуму, у консултованим речницима дефинисано на следећи начин: 'represent (a character) in a theatrical performance or a film' (нпр. *Early in her career she played Ophelia.*) и 'представљати на сцени, глумити' (нпр. *и^ира^иши кнеињу*). Глагол *play* је поменуто основно значење у оквиру ове мреже проширио у ново значење 'put on or take part in (a theatrical performance, film, or concert)' (нпр. *The show was one of the best we*

⁷ РМС за поједина значења не нуди илустративне примере, већ се само специфични референт на кога се значење односи наводи у облим заградама у оквиру дефиниције.

⁸ Механизам лексичке метонимије заснован је на појмовној метонимији као когнитивном механизму у коме један ентитет (изворни) омогућава приступ другом (циљном) у оквиру истог домена (Kövecses, 2002, стр. 145). При томе, између два ентитета постоји извесна логичка веза типа ДЕО-ЦЕЛИНА, ЦЕЛИНА-ДЕО, САДРЖАЈ-САДРЖАТЕЉ, ИНСТРУМЕНТ-РАДЊА, УЗРОК-ПОСЛЕДИЦА, ИТД.

ever played.) путем механизма генерализације односно уопштавањем тако да подразумева учешће у перформансу на сцени уопште укључујући и концерте. С друге стране, специјализацијом изведено је значење ‘give a dramatic performance at (a particular theatre or place)’ (нпр. *The company are playing 11 cities around the country.*) додавањем компоненте места извођења драмског перформанса. Активиран је и механизам метафоре приликом извођења значења ‘behave as though one were (a specified type of person)’ (нпр. *She stood in the corner playing the shy bride in her long red bridal dress.*), и то на основу обрасца ПРИКАЗИВАТИ СЕ НА ОДРЕЂЕНИ НАЧИН ЈЕ ИЗВОДИТИ УЛОГУ НА СЦЕНИ.

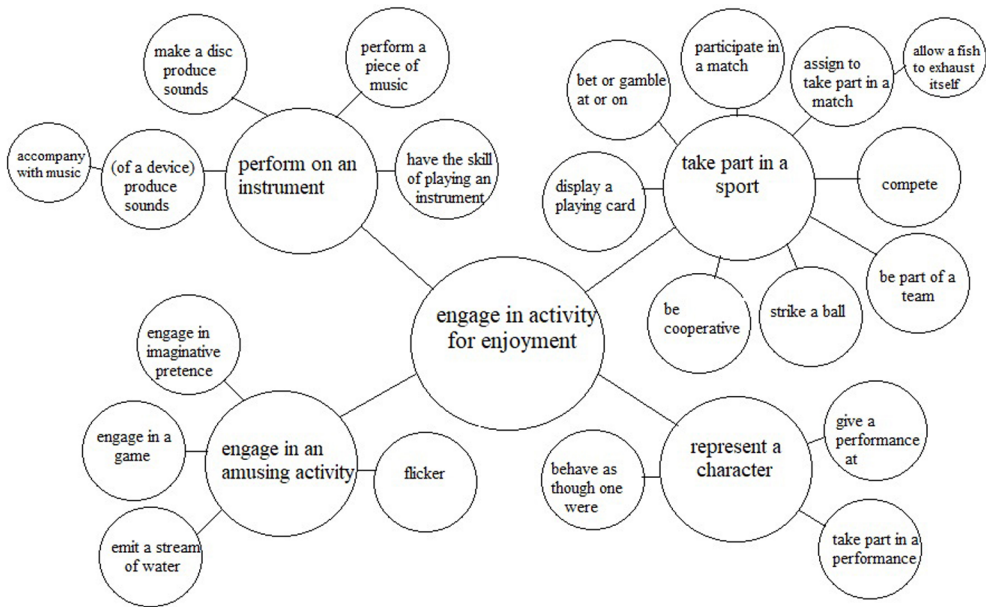
На основу овог обрасца изведено је и једно од метафоричких значења у трећој идентификованој мрежи глагола *иџраиши*, ‘приказивати се, издавати се за некога, за нешто’ (нпр. *Иџрао је увек некој ѿсѿодина.*) на основу сличности која се огледа у претварању извесне особе да је неко други или нешто друго. Друго метафоричко значење у овој мрежи је ‘бити од важности’ (нпр. *Те сѿвари су иџрале међу омладином.*) изведено по обрасцу ИМАТИ ВАЖНОСТ ЈЕ ИЗВОДИТИ УЛОГУ НА СЦЕНИ формулисаном на основу уочене сличности која се односи на истакнутост извесне теме, ствари или појединца у смислу да је у центру пажње и интересовања других због свог јавног наступања управо као и глумци на сцени.

Четврту семантичку скупину глагола *џлау* предводи значење ‘perform on (a musical instrument)’ (нпр. *A man was playing a guitar.*) око кога је окупљено неколико других од њега директно изведених значења. Једно од њих, ‘possess the skill of performing on (a musical instrument)’ (нпр. *As well as playing the flute Rosie plays the piano, violin, guitar and sings.*), резултат је специјализације услед додавања компоненте ‘умети’. Три значења, ‘produce (notes) from a musical instrument; perform (a piece of music)’ (нпр. *They played a violin sonata.*), ‘make (a disc, music player, or other device) produce sounds or recorded images’ (нпр. *Someone is playing a record - I can hear the drum.*) и ‘(of a musical instrument, music player, or other device) produce sounds or recorded images’ (нпр. *Somewhere within, a harp was playing.*), изведена су путем механизма метонимије, и то у првом случају по формули МУЗИЧКО ДЕЛО ЗА ИНСТРУМЕНТ КОЈИМ СЕ СВИРА јер извођач свира инструмент којим производи звуке који сачињавају дато музичко дело, у другом УЗРОК РАДЊЕ ЗА РАДЊУ јер особа укључује дати музички уређај који услед тога производи звуке, те дата особа тако заправо узрокује

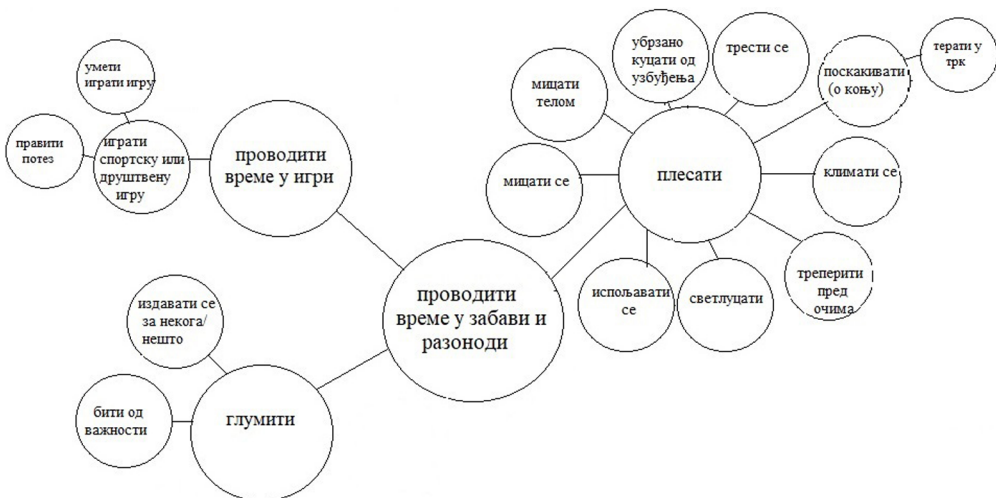
производњу музике, и у трећем случају по формули музички инструмент ЗА МУЗИЧАРА јер инструмент не производи звук самостално већ музичар свира на њему. Од последњег наведеног значења изведено је још једно, 'accompany (someone) with music as they are moving in a specified direction' (нпр. *The bagpipes played them out of the dining room.*), специјализацијом услед додавања објекта и компоненте правца кретања.

На основу извршене детаљне семантичке анализе, закључујемо да постоји повезаност значења по принципу породичне сличности унутар сваке од представљених мрежа. Сва значења једне мреже су изведена, непосредно или посредно, од истог основног или прототипског значења, услед чега су и међусобно повезана на основу породичне сличности.

Међутим, да би се одговорило на питање да ли су представљене мреже значења делови јединствене полисемичне структуре или су пак засебне, независне семантичке структуре, неопходно је покушати утврдити постојање заједничког, прототипског значења за основна значења идентификованих мрежа. Разматрајући основна значења у мрежама глагола *play* и *играти*, 'проводити време у игри', 'изводити спортску активност', 'плесати', 'глумити' и 'свирати', примећујемо да је компонента забаве и разоноде управо та која их повезује представљајући основу из које су се сва она развила јер свако од њих представља активност која се изводи у сврху забаве, разоноде, рекреације било самог субјекта активности, било посматрача, публике. Дакле, значење дефинисано формулацијом 'проводити време у забави и разоноди' је прототип целокупне семантичке структуре како глагола *play*, тако и глагола *играти* као опште значење које се, у случају оба глагола, не реализује у језику само по себи већ кроз своје неколике специфичне конкретизације настале специјализацијом. Установљењем поменутог прототипа утврђена је заједничка семантичко-деривациона основа за идентификоване мреже у обама посматраним структурама, које су, дакле, полисемичне, а у целости су приказане у форми радијалног скупа следећим дијаграмима:



ИЛУСТРАЦИЈА 2: ПОЛИСЕМИЧНА СТРУКТУРА ГЛАГОЛА PLAY
ILLUSTRATION 2: POLYSEMOUS STRUCTURE OF THE VERB PLAY



ИЛУСТРАЦИЈА 3: ПОЛИСЕМИЧНА СТРУКТУРА ГЛАГОЛА ИГРАТИ
ILLUSTRATION 3: POLYSEMOUS STRUCTURE OF THE VERB ИГРАТИ

АНАЛИЗА ЛЕКСИКОГРАФСКОГ ПРИКАЗА СЕМАНТИЧКИХ СТРУКТУРА ГЛАГОЛА *PLAY* И *ИГРАТИ*

С обзиром на то да смо утврдили да су семантичке структуре глагола *play* и *играти* полисемичне закључујемо и то да је оправдан њихов приказ у ODE и PMS у оквиру једног речничког чланка.

Претходном анализом је показано и то да се у оквиру ових полисемичних структура јасно издвајају три односно четири мотивисане мреже значења окупљених око заједничке семантичке основе од које су непосредно или посредно изведена одређеним механизмом, те се поставља питање веродостојног одсликавања овакве унутрашње организације посматраних полисемичних структура у ODE и PMS у смислу груписања значења у чланку у складу са установљеним мрежама. Чланак за глагол *play* у ODE издељен је на 7 нумерисаних сегмената од којих поједини садрже неколико значења међу којима је јасно визуелно издвојено једно као најопштије и надређено осталим значењима односно његовим подзначењима, која су у складу са својим хијерархијским статусом и нумерисана, на пример у сегменту под бројем 2: 2.1, 2.2, 2.3 итд. Први међу овим сегментима обухвата прву идентификовану мрежу предвођену значењем које се односи на учешће у задавној активности, игри, које и има статус надређеног у овој значењској скупини, а други сегмент укључује другу идентификовану мрежу окупљену око основног значења 'учествовати у спортској активности', које је такође оправдано надређено у датом сегменту. Сегмент 4 обухвата у целости мрежу са основним значењем 'глумити', а под бројем 5 је целокупна мрежа под значењем 'свирати'. Као и у претходним случајевима, и у овим сегментима су прототипска значења мрежа адекватно означена као надређена. Међутим, у засебан сегмент 3 издвојено је значење 'be cooperative' које, како је анализа показала, припада мрежи окупљеној око употребе у вези са спортском активношћу, те би требало да буде придружено подзначењима у сегменту 2. Метафоричка значења која подразумевају кретање светлости и млаза воде у фонтани такође су смештена у засебан сегмент 6 иако су изведена директно од прототипа идентификоване мреже 1, а метафоричко значење у вези са риболовом је у сегменту 7 иако је део друге идентификоване мреже представљене у сегменту 2. Закључује-

мо да ODE, у свом чланку, постиже висок степен верног одсликавања организације полисемичне структуре глагола *play* у смислу адекватног груписања значења према њиховој семантичко-деривационој повезаности у оквиру четири идентификоване семантичке мреже. Ипак, верна рефлексија поменуте структуре и њене унутрашње организације није потпуна јер су уочени ретки случајеви одступања од утврђених деривационих путања појединих значења, која су приказана као засебна, независна премда су саставни део одређених идентификованих значењских група.

У чланку у РМС постоји осам нумерисаних сегмената од којих првих пет представљају групе од неколико значења, али у којима нема јасно визуелно издвојеног надређеног значења, јер су представљена једно за другим у непрекинутом низу и означена тако да сва имају исти статус, на пример у групи 3: 3.а, б, в. итд. Према томе, ове скупине значења немају хијерархијску структуру, те не показују јасно статус основног значења дате мреже. Верност рефлексије анализом установљене организације полисемичне структуре глагола *и́раићи* је ниског степена у овом речнику. Само први сегмент обухвата једну целовиту мрежу значења, и то прво идентификовану. Друга мрежа која садржи највећи број значења, у чланку је представљена у оквиру чак четири сегмента, и то 2, 3, 4, 5. У сегменту 5 су два значења која се односе на кретање коња, док није препознатљив критеријум по коме су остала значења груписана у оквиру сегмената 2, 3 и 4. Значења треће идентификоване мреже су представљена као међусобно потпуно независна и неповезана, јер је свако од њих наведено појединачно у оквиру засебног нумерисаног сегмента (6, 7 и 8). Стога, организација значења у чланку у РМС највећим делом није заснована на праћењу деривационих путања значења глагола *и́раићи* и њихове међусобне повезаности, те не одсликава верно унутрашњу организацију полисемичне структуре овог глагола.

ЗАКЉУЧАК

У овом раду је извршена анализа семантичких структура глагола *play* и *и́раићи* према теорији прототипа, те којом је установљено да се структура енглеског глагола састоји од четири, а српског глагола од три семантичко-деривационе мреже. Оне укључују значења која су мотивисано изведена од заједничког основног или прототипског значења директно или индиректно, те представљају скупине значења која су међусобно дерива-

ционо повезана по принципу породичне сличности. При том, основна значења установљених семантичких мрежа одговарајућег глагола су такође међусобно повезана заједничким прототипом услед чега ове мреже чине, у случају оба глагола, јединствену семантичку структуру у којој су сва значења међусобно повезана непосредно или посредно, те која, стога, представља случај полисемије. Занимљива је природа препознатог прототипа целокупне полисемичне структуре глагола *play*, с једне, и глагола *играћи*, с друге стране, који представља опште значење које је реализовано у двама језицима путем својих неколиких конкретизација, а то су основна значења претходно поменутих идентификованих семантичких мрежа у оквиру посматраних полисемичних структура. Само по себи ово опште прототипично значење није реализовано ни у енглеском, ни у српском.

Резултати анализе имају и импликације значајне за лексикографску праксу приказа семантичких структура глагола *play* и *играћи*, пре свега у смислу организације значења у речничком чланку због уочених неколико скупина уско повезаних значења у оквиру полисемичне структуре сваког од посматраних глагола. Стога је испитана веродостојност приказа семантике два глагола у анализираним речницима, ODE и РСМ, у смислу усклађености са резултатима спроведене анализе према теорији прототипа. Установљено је да ODE у великој мери верно одсликава организацију значења у полисемичној структури глагола *play* у односу на резултате анализе. С друге стране, организација значења у чланку *играћи* у РСМ у веома ниском степену одговара организацији полисемичне структуре овог глагола установљеној анализом. Дакле, приказ значења енглеског глагола у ODE је заснован на праћењу њихових деривационих путања, док се ова карактеристика не може приписати речнику српског језика.

Спроведена анализа је указала и на то да примена принципа теорије прототипа приликом анализе семантичких структура омогућава увид у њихову унутрашњу организацију, мотивисано проширивање, вишеслојност, међусобну повезаност значења која није увек очигледна, те њихов различит статус у оквиру структуре.

ЛИТЕРАТУРА Драгићевић, Р. (2007). *Лексиколоџија српског језика*. Београд: Завод за уџбенике.

- Гортан-Премк, Д. (2004). *Полисемија и орјанизација лексичкој сисџема у српскоме језику*. Друго издање. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Халас Поповић, А. (2017). *Увод у лексичку ѿполисемију*. Нови Сад: Филозофски факултет, Универзитет у Новом Саду. Преузето са: <http://digitalna.ff.uns.ac.rs/sadrzaj/2017/978-86-6065-438-2>
- Brugman, C. (1981). *Story of OVER*. (unpublished MA thesis). University of California, Berkeley.
- Brugman, C. & Lakoff, G. (1988). Cognitive Topology and Lexical Networks. In: S. Small, G. Cottrell & M. Tannenhaus (Eds.), *Lexical Ambiguity Resolution* (477–507). San Mateo: Morgan Kaufman Publishers, Inc.
- Cruse, A. (2004). *Meaning in Language. An Introduction to Semantics and Pragmatics*. 2nd edition. Oxford: Oxford University Press.
- Evans, V. (2005). The Meaning of Time: Polysemy, the Lexicon and Conceptual Structure. *Journal of Linguistics*, 41 (1), 33–75.
- Geeraerts, D. (1989). Prospects and Problems of Prototype Theory. *Linguistics*, 27, 587–612.
- Geeraerts, D. (2001). The definitional practice of dictionaries and the cognitive semantic conception of polysemy. *Lexicographica*, 17, 6–21.
- Hurford, J. R., Heasley, B., Smith, M. B. (2007). *Semantics. A Coursebook*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Klikovac, D. (2004). *Metafore u mišljenju i jeziku*. Beograd: Biblioteka XX vek.
- Kövesces, Z. (2002). *Metaphor. A Practical Introduction*. Oxford: Oxford University Press.
- Lakoff, G. & Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Lewandowska-Tomaszczyk, B. (2007). Polysemy, Prototypes, and Radial Categories. In: D. Geeraerts & H. Cuyckens (Eds.), *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics* (139–169). Oxford: Oxford University Press.
- Lipka, L. (2002). *English Lexicology*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Rosch, E. (1973). Natural categories. *Cognitive Psychology*, 4, 328–350.
- Rosch, E. (1975). Cognitive representations of semantic categories. *Journal of experimental psychology: general*, 104, 192–233.
- Šipka, D. (2006). *Osnovi leksikologije i srodnih disciplina*. Novi Sad: Matica srpska.
- Vitgenštajn, L. (1980). *Filosofska istraživanja*. Друго, pregledano i popravljeno izdanje (prev. Maricki-Gadžanski, K.; predgovor Berberović, J.). Beograd: NOLIT.

ИЗВОРИ

play. (n.d.) *Oxford Dictionary of English*. Preuzeto 1. marta 2021. sa <https://www.lexico.com/>

играти. (2011) У: М. Николић (ур.). *Речник српскоја језика* (измењено и поправљено издање, стр. 428). Нови Сад: Матица српска.

ДОДАТАК: ПРИКАЗИ ОРИГИНАЛНИХ ЧЛАНАКА ЗА ГЛАГОЛ PLAY И ИГРАТИ У ОДЕ И РСМ

The image shows a screenshot of the Oxford Dictionary entry for the verb 'play'. The entry is organized into numbered sections, each with a specific meaning and example sentences. The sections are:

- 1** [no object] Engage in activity for enjoyment and recreation rather than a serious or practical purpose. Example: 'The children were playing by a pool.'
- 1.1** [with object] Engage in (a game or activity) for enjoyment. Example: 'I want to play *Snakes and Ladders*'.
- 1.2** Amuse oneself by engaging in imaginative pretence. Example: 'The boys were playing *cops and robbers*'.
- 2** [with object] Take part in (a sport). Example: 'I play *squash and badminton*'.
- 2.1** Participate in (a sporting match or contest). Example: 'The squad will have played 14 games in six weeks.'
- 2.2** Compete against (another player or team) in a sporting match. Example: 'The team will play *France* on Wednesday.'
- 2.3** [no object] Be part of a team, especially in a specified position, in a sporting contest. Example: 'He played in *goal*'.
- 2.4** Strike (a ball) or execute (a stroke) in a game. Example: 'We hit in an *offside* position when his teammate played the ball.'
- 2.5** [no object with adverbial] (of a cricket ground) be in such condition as to have a specified effect on play. Example: 'The pitch was playing *beautifully*, but the bowlers stuck to their task.'
- 2.6** Assign to take part in a match, especially in a specified position. Example: 'The manager played his strongest side of the season.'
- 2.7** Move (a piece) or display (a playing card) in one's turn in a game. Example: 'He played his *queens*'.
- 2.8** Bet or gamble at or on. Example: 'He didn't gamble or play the *punter*'.
- 3** [no object, usually with negative] Be cooperative. Example: 'He needs financial backing, but the building societies won't play.'
- 4** [with object] Represent (a character) in a theatrical performance or a film. Example: 'Nardi is her career she played *Ophelia*'.
- 4.1** [no object] Perform in a film or theatrical production. Example: 'He was proud to be playing opposite a *famous actor*'.
- 4.2** Put on or take part in (a theatrical performance, film, or concert). Example: 'The show was one of the best we ever played.'
- 4.3** Give a dramatic performance at (a particular theatre or place). Example: 'The company are playing 11 cities around the country.'
- 4.4** Behave as though one were (a specified type of person). Example: 'The officer played the innocent, but smuggled goods were found on his vessel.'
- 5** [with object] Perform on (a musical instrument). Example: 'A man was playing a *guitar*'.
- 5.1** Possess the skill of performing on (a musical instrument). Example: 'He taught himself to play the *violin*'.
- 5.2** Produce (notes) from a musical instrument perform (a piece of music). Example: 'They played a *violin sonata*'.
- 5.3** Make (a disc, music player, or other device) produce sounds or recorded images. Example: 'Someone is playing a *record*—I can hear the drum.'
- 5.4** [no object] (of a musical instrument, music player, or other device) produce sounds or recorded images. Example: 'Somewhere within, a harp was playing.'
- 5.5** [with object and adverbial of direction] Accompany (someone) with music as they are moving in a specified direction. Example: 'The bagpipes played them out of the dining room.'
- 6** [no object] Move lightly and quickly, so as to appear and disappear; flicker. Example: 'Little beams of light played over the sea.'
- 6.1** (of a fountain or similar source of water) emit a stream of gently moving water. Example: 'A fountain played in the courtyard.'
- 7** [with object] Allow (a fish) to exhaust itself pulling against a line before reeling it in. Example: 'No fishermen ever played a herring more carefully or with greater wit.'

ИЛУСТРАЦИЈА 4: ЧЛАНАК ЗА ГЛАГОЛ PLAY У ОДЕ
ILLUSTRATION 4: ENTRY FOR THE VERB PLAY IN ODE

играти (играти), **игра́м** неств. **1. а.** *проводити време у забави и разоноди, забављати се:* ~ кликера, ~ за столом неку игру. **б.** *умети изводити неку игру.* – Он игра више игара на картама. **в.** *проводити време у спортској или друштвеној игри:* ~ фудбал, ~ тенис, ~ шах. **г.** *правити потез у игри:* ~ краљницом, ~ десетку. **2. а.** *покретати се по одређеном ритму, плесати:* ~ у колу, ~ валцер. **б.** *изводити ритмичке покрете, мицати телом:* ~ куковима. **в.** *покретати се, мицати се.* – Игра јој сито у рукама. **г.** *немирно гледати, трептати (о очима).* **д.** *јако, убрзано кучати од узбуђења (о срцу).* **3. а.** *подрхтавати, трести се.* – Усне су јој играле од љутине. **б.** *померати се, климати се, поскакивати.* – Седло игра на коњу тамо-амо. **в.** *привидно подрхтавати, треперити (пред очима).* – Кад читам, слова ми играју. **4. а.** *светлуцати, треперити одбијајући се од чега (о светлости, зрацима).* **б.** *испољавати се, појављивати се.* – Осмејак јој је играо на лицу. **5. а.** *поскакивати, скакати (о коњу).* **б.** *наводити коња да поиграва; терати у трк, галоп:* ~ коња преко поља. **б.** *представљати на сцени, глумити:* ~ кнегињу. **7.** *приказивати се, издавати се за некога, за нешто.* – Играо је увек неког господина. **8.** *разг бити од важности.* – Те ствари су играле међу омладином. □ ~ се **1. а.** *проводити време у*

ИЛУСТРАЦИЈА 5: ЧЛАНАК ЗА ГЛАГОЛ ИГРАТИ У РСМ

ILLUSTRATION 5: ENTRY FOR THE VERB ИГРАТИ IN RMS

ANA V. HALAS POPOVIĆ
UNIVERSITY OF NOVI SAD
FACULTY OF PHILOSOPHY
DEPARTMENT OF ENGLISH STUDIES

SUMMARY

SEMANTIC STRUCTURES OF THE VERBS *PLAY* AND *IGRATI*
FROM THE PROTOTYPE THEORY PERSPECTIVE
AND THEIR PRESENTATION IN DICTIONARIES

In this paper, an analysis of the semantic structures of the English verb *play* and the Serbian verb *igrati* has been carried out according to the principles of the prototype theory as well as an analysis of the lexicographic representation of these structures in *Oxford Dictionary of English* (in its online version) and *Речник српско-га језика Матице српске* (2011) as leading representatives of the lexicographic practice of the two languages. Since it has been observed that relations among senses of each of the two verbs are not all quite obvious and clear, the aim of the analysis has been to examine mutual semantic-derivational relatedness of these senses and, simultaneously, to answer the question whether semantic structures of these verbs are polysemous and, consequently, whether displaying all senses of each of these verbs within the same dictionary entry is justified. Also, the analysis has aimed at discovering how faithfully and precisely the structure and organization of entries in the two dictionaries reflect the internal organization of

the given semantic structures and mutual relatedness of their senses taking into account the results of the analysis.

An inventory of senses of the two verbs has been collected on the basis of their entries in the analysed dictionaries. For each sense, its derivational path has been identified including the sense which it has been derived from as well as the mechanism employed in this semantic derivation. This analysis has revealed that there are four motivated semantic networks within the semantic structure of the verb *play* and three such networks in the semantic structure of the verb *igrati*. Each of these networks includes senses which are derived from the common basic or prototypical sense directly or indirectly and, therefore, related on the basis of the family resemblance principle. The basic senses of all the networks identified within the structure of each of the verbs are also mutually related due to the fact that they share the same prototype. Hence, the identified networks, in the case of both verbs, form a unified semantic structure, which can be regarded as polysemous. This observation leads to the conclusion that the representation of these structures in the analysed dictionaries within one entry is justified. It has also been observed that the structure and organization of the entry for the verb *play* in the analysed dictionary of English quite precisely reflect the internal organization of the given polysemous structure since it adequately groups senses according to their semantic-derivational relatedness within the identified motivated networks and clearly emphasizes the basic sense of each network. The faithfulness of this reflection is achieved to a great extent, though not completely. However, the structure and organization of the entry for the verb *igrati* in the analysed dictionary of Serbian does not match the internal organization of the given polysemous structure.

KEYWORDS: prototype theory; prototypical sense; semantic structure; polysemy; dictionary; dictionary entry.



Овај чланак је објављен и дистрибуира се под лиценцом Creative Commons Ауторство-Некомерцијално Међународна 4.0 (CC BY-NC 4.0 | <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

This paper is published and distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial International 4.0 licence (CC BY-NC 4.0 | <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).