

UNIVERZA V LJUBLJANI
FILOZOFSKA FAKULTETA
ODDELEK ZA GERMANISTIKO Z NEDERLANDISTIKO IN SKANDINAVISTIKO
ODDELEK ZA SOCIOLOGIJO

DIPLOMSKO DELO

ALEKSANDRA NERIMA

Ljubljana, 2016

UNIVERZA V LJUBLJANI
FILOZOFSKA FAKULTETA
ODDELEK ZA GERMANISTIKO Z NEDERLANDISTIKO IN SKANDINAVISTIKO
ODDELEK ZA SOCIOLOGIJO

DIPLOMSKO DELO

**Igra kot antropološka lastnost človeka in oblika družbene
komunikacije s frazeološkega vidika**

**Spielen als anthropologische Eigenschaft des Menschen
und Form der gesellschaftlichen Kommunikation unter dem
phraseologischen Aspekt**

Dvopredmetni študijski program:
NEMŠKI JEZIK IN KNJIŽEVNOST, NEPEDAGOŠKA SMER
SOCIOLOGIJA KULTURE, NEPEDAGOŠKA SMER

Mentorja:

doc. dr. Urška Valenčič Arh

doc. dr. Igor Škamperle

ALEKSANDRA NERIMA

Ljubljana, 2016

ZAHVALA

Iskreno se zahvaljujem mentorjema za njun trud in čas, ki sta mi ga namenila ter za vse strokovne nasvete in napotke, ki sta mi jih nudila pri nastajanju diplomskega dela.

Največja zahvala gre mojim staršem, ki so me podpirali skozi čas študija ter me nenehno spodbujali, mojemu fantu za neskončno potrpežljivost, razumevanje in oporo med pisanjem diplomskega dela ter mojim dragim prijateljem za vso pomoč, ki ste mi jo nudili v tem času in ker ste mi vedno stali ob strani.

Hvala vsem, ki ste verjeli vame.

KAZALO

1	IZVLEČEK.....	8
2	UVOD.....	9
3	METODOLOGIJA DELA	11
4	TEORETIČNA OSNOVA.....	14
4.1	Definicije igre.....	14
4.2	Elementi igre v rimski kulturi.....	18
4.3	Elementi igre v srednjeveški kulturi	20
4.3.1	Viteške igre	20
4.3.2	Igre na igralni deski.....	21
4.3.2.1	Šah.....	21
4.3.2.2	Kockanje in kvartanje	22
4.4	Elementi igre v današnji kulturi	23
4.4.1	Igre s kartami	24
4.4.1.1	Poker.....	24
4.4.2	Športne igre	25
4.4.3	Loterija	30
4.5	Frazemi kot nosilci zgodovinskih informacij.....	31
4.6	Frazeološka teorija	32
4.6.1	Definicija frazema	32
4.6.2	Značilnosti frazemov	33
4.6.3	Idiomatičnost (»Idiomatizität«)	35
4.6.4	Tipi frazemov	36
5	FRAZEMI IZ ZGODOVINE DRUŽABNIH IGER	39
5.1	Znamenita citata Julija Cezarja	39
5.2	Viteške igre.....	41
5.3	Igre na igralni deski	46

5.3.1	Šah	46
5.3.2	Trik-trak.....	51
5.3.3	Mlin	53
5.4	Igre s kartami.....	54
5.4.1	Igre s kartami na splošno	54
5.4.2	»Pharo«	76
5.4.3	»Karnöffelspiel«	77
5.4.4	»Schafkopf«	78
5.4.5	Skat, Bridž (»Bridge«).....	79
5.4.6	Kanasta (»Canasta«).....	82
5.4.7	Črni Peter (»Schwarzer Peter«).....	83
5.4.8	Poker	86
5.5	Športne igre.....	87
5.6	Loterija.....	89
6	ZAKLJUČEK	92
7	ZUSAMMENFASSUNG	95
7.1	Phraseme als Träger von historischen Informationen	97
8	SEZNAM LITERATURE	99
8.1	Primarna literatura.....	99
8.2	Sekundarna literatura	99
8.3	Spletni slovarji in literatura.....	101
8.4	Viri za nemške primere.....	101

1 IZVLEČEK

Moje diplomsko delo obravnava področje igre s sociološkega in jezikovnega vidika. V prvem delu je predstavljena teoretična osnova diplomskega dela, kjer so s pomočjo družbenih in jezikoslovnih teorij razloženi temeljni pojmi, ki služijo za nadaljno opredelitev iger in frazemov. V analitičnem delu sem se posvetila iskanju frazeoloških stalnih besednih zvez v nemškem jeziku, ki so v vsakdanji jezik prenesene iz zgodovine družabnih iger. Zbrano gradivo sem preučila glede na etimološki izvor in glede na aktualno sporazumevanje z aktualnimi primeri.

V prvem delu so predstavljene definicije igre različnih teoretikov, ki predstavljajo zanimiva izhodišča za nadaljni potek mojega diplomskega dela. Namen izbranih definicij, kjer je pomemben predvsem antropološki in sociološki pogled na igro, je predvsem seznaniti se s področjem igre ter opredelitvijo posameznih iger znotraj teh definicij. Za mojo raziskavo je pomemben tudi zgodovinski pregled iger, ki ga povzemam po enem od glavnih teoretikov na tem področju, in sicer vse od antike pa do sodobne družbe, saj je razvoj iger skozi čas močno vplival na vsakdanjo komunikacijo v določenem obdobju. V vsakdanji komunikaciji so se namreč razvijale besedne zveze, ki so sčasoma izgubile svoj prvoten pomen ter ga nadomestile s prenesenim. Kot se jasno vidi v izbranih aktualnih primerih, se jih je veliko ohranilo vse do danes, prenašale pa so se seveda tudi med različnimi jeziki, predvsem tistimi, ki so arealno in kulturno povezani, kot sta stično povezana jezika nemščina in slovenščina. V analitičnem delu sem poskušala najti slovenski ustreznik nemškemu frazemu, da bi opazovala, v kakšni in kolikšni meri so se nemški frazemi s področja družabnih iger prenesli v slovenščino.

Ključne besede: igra, družabne igre, frazeologija, frazem, nemščina, slovenščina

2 UVOD

Igra je del našega življenja in se, prav tako kot jezik, nenehno spreminja in dobiva nove, modernejše oblike. Igre, kot jih poznamo danes, niso nastale v enem dnevu; mnoge imajo korenine daleč v preteklosti – skozi čas so se spreminjale, različne kulture pa so vanje vnašale različne značilnosti (ko se je igra v določenem času in okolju udomačila, so jo dodatno oblikovali takratni prebivalci). S pomočjo jezika so se zgodovinske informacije prenašale in ohranile vse do danes. Še posebej zanimivo področje jezika, ki vsebuje ogromno takšnih informacij, je frazeologija. Frazemi nam pripovedujejo zgodbe iz preteklosti, saj so se razvili iz vsakdanje komunikacije med ljudmi.

V svojem diplomskem delu sem raziskovala področje igre s sociološkega vidika, pri čemer me je zanimal predvsem zgodovinsko-antropološki pogled na igro. Ker so frazemi nosilci zgodovinskih informacij in pomemben predmet raziskovanja v antropologiji, se je ta povezava zdela logična in se izkazala za uspešno, saj sem prišla do zanimivih zaključkov.

Področje frazeologije je neizmerno široko, zato se je treba poglobljenega raziskovanja lotiti postopoma in se osredotočiti na zelo majhno področje. Za raziskavo izbrano področje družabnih iger, ki so bile tako v preteklosti, kot so še danes, pomemben del človeškega življenja, saj zapolnijo veseli in razposajeni del našega življenja, se je izkazalo za izredno zanimivo in bogato.

Glavni smisel igre sama vidim v razvedrilu, ki je zelo pomembno za človekovo dobro počutje, drug prav tako pomemben del igre pa vidim tudi v socializaciji, ki je bistvena v našem življenju. Ena izmed pomembnih lastnosti igre je tudi osebno zadoščenje, ki ga doživi zmagovalec, pri igrah na srečo in pri profesionalnih igralcih pa poleg tega veliko vlogo seveda igra tudi zaslužek.

Pri raziskovanju frazemov na tem področju se je potrdilo dejstvo, kako pomembno je pravilno razumevanje frazemov, kamor spada poznavanje njihovega izvora, saj brez tega lahko pride do težav pri učenju in sporazumevanju v tujem jeziku. Čeprav v

lastnem jeziku frazeme uporabljamo ustaljeno, brez kakršnih koli posebnih pomislekov, pa je tudi tej uporabi vseeno treba nameniti pozornost, saj je napačna uporaba, predvsem v medijih in javnih govorih (na primer politikov), lahko pokazatelj neznanja in napačnega razumevanja. Težje je seveda razumevanje frazemov govorcem, ki se učijo tujega jezika. Težave, ki se pojavijo, so na tem mestu povsem razumljive, zato je pomembno, da se jih zavedamo in jih skušamo odpraviti s pravilnim učenjem, torej poznavanjem pravega izvora, s pravilno razlago in uporabo frazema.

3 METODOLOGIJA DELA

Svoje diplomsko delo sem razdelila na dva dela. Prvi del naloge je teoretične narave, medtem ko v drugem delu preidem na analitičen del diplomske naloge.

Za seznanitev z definicijo igre sem najprej prebrala delo *Homo ludens* (1956) avtorja Johana Huizinge, ki govori o izvoru kulture v igri. Obenem sem prebrala še delo avtorja Rogerja Cailloisa, ki je prav tako kot Huizinga pomemben pri poznavanju področja igre. Njegovo delo z naslovom *Igre in ljudje* (1967) je skupaj z delom *Homo ludens* združeno v knjigi *Teorije igre* (2003). Huizinga igro predstavi precej široko, opisuje živalsko in otroško igro, išče elemente igre v posvetnih in religioznih praznovanjih, prav tako ne manjkajo igre na srečo. Avtor analizira posamezne vidike igre in poda zgodovinski pregled iger. Caillois Huizingino teorijo sistematizira in poda štiri osnovne kategorije igre, v vsaki od teh pa razdeli igre v več vrst, od najpreprostejše oblike *paidie* preko prehodnih oblik do *ludusa*, kamor spadajo spretnostne igre. Huizinga je bil nizozemski zgodovinar kulture in orientalist, njegovo delo lahko označimo za zgodovinsko antropološko. Delo francoskega akademika Rogerja Cailloisa pa je sociološke narave; Caillois je namreč deloval predvsem kot esejist, sociolog, pesnik in literarni kritik. Huizinga nam predstavi kulturo kot igro, Caillois pa skuša igro funkcionalno osmisliti. Janez Strehovec, urednik knjige *Teorije igre*, na koncu povzame glavne značilnosti avtorjev in vpelje še svoje misli ter razmišljanja ostalih sodobnikov. Oba avtorja sta aktualna pri določanju časovnih in prostorskih meja igre. Igra je namreč vezana na prostor, ki je svoj svet in izključen iz vsakdanjega življenja, ter na čas, ki teče drugače kot v vsakdanjem življenju (Prim. Strehovec, 2003: 357).

Naslednje branje je bila knjiga z zgodovinsko tematiko - študija Darje Mihelič z naslovom *Hazard* (1993), ki sprva splošno predstavi definicijo igre in različne vrste iger, glavno vlogo pa nameni definiciji hazarda, zato z branjem njenega dela dobimo zgodovinski pregled iger na srečo.

Pomemben teoretik na področju igre je tudi Sutton-Smith, ki v svojem delu *The ambiguity of play* (2006) išče razloge za nejasnosti, ki nastanejo pri opredeljevanju

koncepta igre. Natančne definicije igre zato ne poda, vpelje pa koncept sedmih retorik za lažje razumevanje, zakaj pride do nejasnosti pri pojmovanju igre.

S strani avtorjev Arth, Bush in Roberts je igra predstavljena in analizirana z antropološkega vidika. V članku *Games in Culture* (1959) igre najprej kategorizirajo ter postavijo tri enotne kategorije igre, ki so po njihovem mnenju skupne vsem družbam.

Peter Sloterdijk se je rodil leta 1947 v Karlsruheju in je svoje življenje posvetil filozofiji, germanistiki in zgodovini. Sloterdijk v knjigi z naslovom *Spremeniti moraš svoje življenje* (2013), nastali leta 2009, prikazuje naš planet kot planet vadečih. Vsi ljudje so vadeča bitja, ki s svojimi vajami in urjenji proizvajajo sami sebe in se izpopolnjujejo. Avtor prikazuje novo antropologijo, katere bistvo vidi v spoznavanju samooblikovanja; vse človekove dejavnosti imajo namreč po njegovem mnenju povratni učinek tako na posameznika kot na družbo, kar lahko razberemo iz njegove trditve, da »lahko stabilizacija največjih neverjetnosti na splošno poteka le s postavljanjem vzorov.« (Sloterdijk, 2013: 405) Teh po njegovem mnenju ni mogoče prenašati le v krogu družine, temveč na podlagi vadbenih sistemov kulture, na podlagi kolektivno imaginarnega. Pri postavljanju vzora ima v mislih utelešen tip herojskega, sakralnega in športnega *agona*, atlete na stadionih ali v areni. Z njegovo pomočjo sem opredelila šport in tekmovanje kot kategorijo igre.

Za teoretično osnovo jezikovnega dela sem si izbrala pregled frazeoloških pristopov Natalije Filatkine iz leta 2010. Na njeno teorijo sem se oprla z namenom osvetlitve definicije frazeologije, kot vede, in definicije frazema. V poglavju *Phraseologie* Filatkina na primerih, zbranih iz literarnega besedila *Blechtrommel* avtorja Güntherja Grassa, razloži značilnosti frazemov ter z njihovo pomočjo razčleni problematiko definicije frazema in frazeološke terminologije.

V analitičnem delu sem s pomočjo različnih slovarjev iskala frazeme v nemškem jeziku, ki izhajajo iz sveta družabnih iger. Pomagala sem si s frazeološkimi slovarji tako v slovenskem kot nemškem jeziku. Za nemščino sem uporabila zbirko leksikonov avtorja Lutza Röhricha z naslovom *Lexikon der sprichwörtlichen Redensarten*, ki mi je služil za raziskovanje izvora frazemov. Uporabila sem zbirki, ki

sta izšli leta 1973 ter novejše tri zbirke, ki so izšle v letih 1991 in 1992. Naslednja slovarja, ki sta mi bila v veliko pomoč, sta *Duden Redewendungen* (2008, 2011) ter spletni slovar *Redensarten-Index*. Za slovenščino sem uporabila *Slovar slovenskih frazemov* (2011), avtorja Janeza Kebra, prav tako sem si pomagala s spletnim frazeološkim slovarjem *frazemi.com*.

Pri raziskovanju izvora frazemov sem se opirala tudi na delo Gerharda Wagnerja z naslovom *Das geht auf keine Kuhhaut, Redewendungen aus dem Mittelalter* (2011). Veliko idej pa sem dobila v delu Petre Winkler z naslovom *Das Sprachbilder-Wörterbuch – die Ideenliste für kreatives und bildhaftes Schreiben* (2012).

Frazeme sem razdelila glede na igre, iz katerih izhajajo, in za vsakega poskušala poiskati slovenski ustreznik.

4 TEORETIČNA OSNOVA

Ime *Homo sapiens* uvršča človeka v rodovno zgradbo narave, ki se kot *Homo erectus* od človeških opic in opičjih ljudi (*Menschenaffen und Affenmenschen*: človečnjakov) telesno razlikuje ter se kot *Homo faber* uveljavi po svojih spretnostih. Kot *Homo laborans* naporno dela, kot *Homo pictor* pa se umetniško izraža, začeni z zgodnjimi jamskimi poslikavami. Po besedah Huizinge (1966: 7) je *Homo faber* torej bitje, ki z uporabo orodij spreminja svoje življenjsko okolje, ime, ki se je začelo uporabljati, ko smo ugotovili, da le nismo tako razumni, kot smo včasih naivno mislili in da ime *Homo sapiens* samo ni več dovolj primerno za našo vrsto. Ime pa je vseeno manj primerno kot prejšnje, saj je po njegovem mnenju *faber* tudi marsikatera žival in kar velja za delo, velja tudi za igro. Živali se prav tako igrajo, zato je ***Homo ludens*** človek, ki preizkuša svoje igrive sile, prav tako pomemben kot *Homo faber*. Huizinga (2003: 15) omeni tudi Aristotela in njegovo *animals ridens*, ki v latinščini pomeni 'smejoča se žival' in po njegovem mnenju označuje človeka v nasprotju z živaljo skoraj še jasneje kot *homo sapiens*.

4.1 Definicije igre

Igre ni lahko definirati, in, kot pravi teoretik na področju igre, Brian Sutton-Smith (2006: 297-306), jo je pravzaprav nemogoče definirati; po njegovem mnenju obstajajo samo razlogi za različne definicije. V svojem delu *The Ambiguity of Play* poskuša najti razloge, zakaj obstaja toliko nejasnosti pri definiranju igre, glede na to, da se vsi občasno igramo in vsi vemo, kako se ob tem počutimo. Sam zato ne poda natančne definicije igre, temveč predstavi sedem retorik, v katere uvrsti različne tipe iger in tipične igralce le teh. V retoriko napredka uvrsti otroke in različne otroške igre, ki naj bi pripomogle k boljšemu duševnemu in telesnemu razvoju otroka. V retoriko usode spadajo po njegovem mnenju kockarji, igralci na srečo in jasno vse igre na srečo. V retoriko moči uvrsti spretnostne igre, strateške igre, atletiko, športe in tekmovanja, kjer so igralci atleti in športniki. Retorika identitete opisuje festivale, parade in zabave, kjer je glavni akter ljudstvo. Retoriko lahko uvrstimo pod okrilje antropologije in folkloristike. Vse vrste umetnosti, še posebej literarne, spadajo v retoriko imaginarnega, ki idealizira kreativnost in inovacije. Sem spadajo kreativne

osebe iz literarnih in drugih umetnosti. Retorika jaza se nanaša na individualne aktivnosti posameznika in na užitek igralca samega, kamor spadajo tvegani športi in različni hobiji. Zadnja je retorika neresnega, ki predstavlja protest urejenemu svetu in je nekakšna parodija na ostale retorike. Oblike iger nimajo pomena, so nasprotje obveznostim in resnemu, kamor spadajo maske, klovni, zabavljači, komedijanti, burkeži, sleparji.

Arth, Bush in Roberts (1959: 597) v članku *Games in Culture* predstavijo antropološki pogled na igro. Najprej podajo kriterije za igro, ki igro definirajo kot rekreativno dejavnost. Izpolnjeni morajo biti naslednji kriteriji: organiziranost, tekmovalnost, dva ali več udeležencev, znani kriteriji, ki določijo zmagovalca in vnaprej dogovorjena pravila. Ostale rekreativne dejavnosti, ki ne ustrezajo tem kriterijem, na primer izvajanje športa, ki ne vključuje tekmovalnosti, so namenjene le zabavi. Ponudijo tudi splošno klasifikacijo iger, kjer podajo tri enotne kategorije skupne vsem družbam – fizične spretnosti, strategija in sreča oziroma usoda. Igre so v različnih družbah povezane z različnimi navadami ali verovanji, zato je težko določiti več skupnih kategorij.

Darja Mihelič poda sledečo definicijo igre, kjer zajame poglede pomembnih avtorjev na tem področju¹:

»Igra je prostovoljno opravilo ali dejavnost, ki se odvija v določenih časovnih in prostorskih okvirih po prostovoljno sprejetih, brezizjemno obveznih pravilih; njen cilj je v njej sami; spremlja jo občutek napetosti in radosti ter zavest, da je igra nekaj drugega kot običajno življenje, ki ga označujeta racionalnost in delo. Igra kot dejavnost za razvedrilo, zabavo ter razvijanje zdrave gibčnosti telesa in duha je prvobitna, ljudem (a tudi živalim) prirojena, »lastna« in zato znana od vekomaj. Od nekdanj do danes se ji ljudje predajajo ne glede na starost in spol. Vse človeške dejavnosti so prepletene z igro, ki je v človeškem življenju nepogrešljiva.« (Mihelič, 1993: 9).

Človek je zadovoljen, ko igra, zato se Huizinga (2003: 9-45) sprašuje v čem je »vic igre«. Razlog za zadovoljstvo, ki ga človek občuti, ko igra, je po njegovem mnenju to,

¹ V svoji definiciji zajame poglede naslednjih avtorjev: J. Huizinge, J. Gizeckija in A. Gornya.

da človeku igra predstavlja razvedrilo v vsakodnevnem življenju. Človek se lahko igri povsem preda in za kratek čas izgine iz realnega življenja, saj igra poteka v okviru svojega igralnega prostora, ki predstavlja svoj svet. Prostor, ki je lahko arena ali igralna miza, je drug svet, kjer vladajo posebna pravila. Igra, ki se v tem prostoru odvija je napeta in negotova. Ti njeni lastnosti povečata intenzivnost v življenju posameznika in vzbujata napetost pri njenih opazovalcih. Bolj, ko je igra zahtevna in poveča intenzivnost življenja posameznika ali skupine, bolj se približa kulturi. Kultura se namreč začne in razvija v igri in kot igra. Huizinga pravi, da ima vsaka igra smisel in nekaj pomeni. Ima družbeno in kulturno funkcijo ter ustvarja socialne vezi. Huizinga igro definira kot »prostovoljno dejanje ali opravilo, ki se izvaja znotraj časovno in prostorsko določenih meja po prostovoljno sprejetih točno določenih pravilih, njen cilj je določen v njej sami, katerega pa spremljata občutek napetosti in veselja ter zavest o zadovoljitvi v resničnosti neizpolnjenih želja s fikcijo in s tem vzdrževanje občutka osebnosti.« (Huizinga, 1966: 34, 2003: 10).

Caillois (2003: 180-181) bolj analitično predstavi področje igre, za katero pravi, da obstaja samo takrat, ko je zanjo izpolnjenih šest točk, ki predstavljajo njeno aktivnost. Gre za svobodno, ločeno, negotovo, neproduktivno dejavnost, ki je opredeljena s pravili in fiktivno. Za zadnji dve značilnosti pove, da se lahko med seboj izključujeta. Fiktivna pomeni, da se zavedamo njene drugorazredne realnosti ali celo popolne nerealnosti v odnosu do vsakdanjosti. Tudi pri Cailloisu je, tako kot pri Huizingi, igra definirana kot prostorsko, časovno in vsebinsko omejena dejavnost. Igro dalje razdeli na *agon* (tekmovanje), ob bok *agonu* postavi *aleo* (srečo), nato predstavi še *mimicry* (posnemanje) in *ilinx* (zanos, vrtoglavico). Caillois (ibid.: 151-152) prav tako opredeli dve vrsti igralne modalnosti oziroma pristopa, to sta *paidia* in *ludus*. *Paidia* predstavlja svobodno igro, kjer vladata brezskrbnost in živahnost in jo Caillois označuje kot »nenadzorovano fantazijo«. *Ludus* predstavlja igro, ki se podreja pravilom, ki zahtevajo vedno večje spretnosti in cilj igre naredijo težje dosegljiv. Vse igre so po njegovem mnenju razpete med ti dve vrsti nasprotujočih si modalnosti. Lahko si še podrobneje pogledamo šest točk, ki morajo biti po njegovem mnenju izpolnjene (Caillois, 2003: 141-149):

- »svobodna igra«: Caillois igro na tej točki definira podobno kot Huizinga. Igra ne sme biti obveznost, v katero je človek prisiljen. Z igro se človek sprosti in je dejavnost izven vsakdanjega življenja.

- »ločena igra«: prav tako se Caillois in Huizinga strinjata, da je igra časovno in prostorsko omejena. Odvisno od igre obstaja tudi njen prostor, ki je lahko igrišče, igralna deska ali miza, začne in konča se ob točno določenem času.
- »negotova igra«: Caillois pravi, da, ko enkrat izid igre ni več vprašljiv, se igra konča, vse do takrat pa mora igra potekati v negotovosti, kar pomeni, da razplet igre vse do konca ostaja dvomljiv.
- »neproduktivna igra« pomeni, da tudi če gre za igre na srečo, kjer je vključen denar, igra ostaja neproduktivna in ne ustvarja bogastva ali prvin, saj je »vsota dobitkov lahko v najboljšem primeru zgolj enaka vsoti izgub drugih igralcev. [...] Gre za premeščanje lastnine, ne pa za proizvodnjo dobrin.« (Caillois, 2003: 143).
- »igra urejena s pravili« pri Cailloisu pomeni, da igra sledi konvencijam, ki lahko začasno razveljavijo stara in postavijo nova pravila.
- »fiktivna igra« je definirana kot zavest, ki popelje človeka izven vsakdanjega življenja.

Igra je po njegovem mnenju lahko ali urejena s pravili ali pa fiktivna. Kot primer poda igro šaha, ki nekomu, ki ne pozna njenih pravil, predstavlja resno in nedosegljivo igro, se pravi del vsakdanjega življenja. V tem primeru, ko se morda komu zdi igra resna, mu lahko istočasno ponudi osnovo, kjer se človek lahko za razvedrilo pretvarja. Caillois pravi, da si lahko zamislimo otroke, ki se igrajo, da igrajo šah. Ne poznajo pravil, pretvarjajo se, da so odrasli in jim to predstavlja zabavo (Prim. Caillois, 2003: 147).

Med štiri točke, ki jih je določil, uvrsti sledeče igre (Caillois, 2003: 151-168):

- »Agon«: je po Cailloisu (ibid.: 153) skupina iger, kjer imajo tekmovalci enake možnosti za zmago oziroma je taka mišljenost ustvarjena. To velja po njegovem mnenju predvsem za športna tekmovanja ali za tipe iger bolj razumskega tipa, kot sta dama in šah. Tukaj se izražajo sposobnosti in volja igralca do zmage.
- »Alea«: v latinščini pomeni kockanje. Caillois (ibid.: 156) igro tega tipa opisuje kot igro, ki jo nadzoruje usoda. Je popolnoma nasprotna od *agona*, saj za igranje ne zahteva posebnosti sposobnosti oziroma spretnosti. Kot primer

takih iger Caillois poda kockanje, ruleto, loterijo, ki igralcu z malo sreče lahko prinesejo več, kot mu lahko v življenju prinesejo njegove odlike. Pravzaprav zanika in se posmehuje disciplini in spretnosti.

- »Mimicry«: Caillois (ibid.: 162-163) ga ne povezuje z *aleo*, ga pa kot dejavnost povezuje z *agonom* v smislu, da je za posameznika, ki ne sodeluje in je samo gledalec, vsak *agon* spektakel. Kot primer navaja športne prireditve, kjer ne posnemajo igralci, ampak občinstvo. Tudi istovetenje z zmagovalcem igre ali v drugem primeru z junakom iz filma, je po njegovem mnenju osnova za *mimicry*. Caillois pravi: »Pravilo igre je eno samo: igralec mora očarati gledalca in se obenem poskušati izogniti temu, da bi gledalec zaradi kakšne njegove napake zavrnil iluzijo; gledalec se ji mora prepustiti [...].« (Caillois, 2003: 164).
- »Ilinx«: Caillois (ibid.: 166-167) si je izbral ime, ki v grščini pomeni vodni vrtinec, iz katerega izhaja tudi ime vrtočlavica ali *ilingos*. Sem uvršča igre, ki na nek način omamijo človeka: mednje spadajo številni plesi, hitro smučanje ali hitra vožnja na motorju, v avtomobilu ali v zabaviščnem parku. Pravi, da smo morali počakati na razvoj industrije, kjer je s pomočjo naprav v zabaviščnih parkih vrtočlavica zares postala kategorija igre.

Sloterdijk se osredotoča na vadbo, pri razlagi katere se opira na zasnutke nauka o življenjski vadbi oziroma obči asketologiji, ki jo je razvil Nietzsche v osemdesetih letih. Beseda *askesis* pomeni v grščini »vadbo« ali »trening«. Sloterdijk vadbo definira:

»Z vadbo razumem vsako operacijo, s katero se ohranja ali izboljšuje sposobnost delujočega do naslednje izvedbe enake operacije, in sicer ne glede na to, ali je ta operacija deklarirana kot vadba ali ne.« (Sloterdijk, 2013: 15).

4.2 Elementi igre v rimski kulturi

Rimske množice so nekoč vzklikale *Panem et circenses*. Kruha in iger je bilo to, do česar je imelo ljudstvo v rimski državi pravico, igre so bile namreč svete in ljudstvo je imelo sveto pravico do njih. Huizinga je še danes aktualen ko zapiše, da se v tem

klicu ne sliši več kaj dosti od zahteve brezposelnih po podpori in vstopnicah za kino. (Prim. Huizinga, 2003: 91-93).

Brez igre rimska skupnost ni mogla živeti, kot pravi Huizinga (ibid.), so bile igre eksistenčna podlaga, tako kot kruh. V času rimskega cesarstva pa je klic pomenil več kot le zabavo in preživetje. Ljudje so verovali, da je igra sveto dejanje oziroma obred, s katerim so častili že pridobljeno blaginjo in hkrati molili za prihodnost. Huizinga na tem mestu ugotavlja, da se je pri Rimljanih ohranil dejavnik igre v arhaični podobi, kateri je v svojem delu posvetil veliko pozornosti. Priznava pa, da je bil ta dejavnik vse manj učinkovit. Manj učinkovit zato, ker se je za vsem tem skrivala manipulacija cesarja, ki je svojemu ljudstvu prinašal kruha in iger ter glasno oznanjal, da gre za dobrobit skupnosti. Ljudstvo se je zamotilo z gladiatorskimi igrami in ni imelo časa razmišljati o propadu imperija, ki se je skrival za vsem tem bliščem. Dejavnik igre v arhaični podobi tukaj izginja zaradi zmanipulirane množice, ki si jo imperij podreja.

Sloterdijk pravi, da kar se je dogajalo v arenah rimske množične kulture, ni bila vstaja sužnjev v morali, temveč prekašanje gladiatorjev po mučencih. »Tu se je odvijalo prenašanje fizičnih agonov v atletske vztrajanje pri izpovedovanju: *ego sum Christianus* – pa čeprav so te pričevalce metali levom, tem pri Rimljanih tako priljubljenim plavim bestijam.« (Sloterdijk, 2013: 310) Zgodnji kristjani so bili po njegovem mnenju prepričani, da so gladiatorski boji slabi, čeprav so bili udeleženci pravi atleti in mojstri svoje stroke, sistem kruha in iger pa so imeli za odvratnega in sprevrženega (Prim. Sloterdijk, 2013: 241). Nobena druga kultura se ni bolje kot rimska spoznala na teatralizacijo strahu in postavljanje izbrisa življenja v središče javnih ritualov (ibid.: 369). Kljub krvavi in praznovorni naravi rimskih tekem v borilnih veščinah je kot splošno poimenovanje ostala v rabi preprosta beseda za igro *ludus*, ki, kot navaja Huizinga, vzbuja misel na svobodo in veselje, kar pa se mu ne zdi povsem razumljivo. (Prim. Huizinga, 2003: 79).

Danes z nami manipulira industrija zabave in nam poskuša speljati misli stran od družbenih problemov. Želi, da postanemo nevedni potrošniki, ki si želijo le »kruha in iger«. Če je ljudstvu zagotovljeno preživetje in razvedrilo, ga je lažje nadzirati. Te metode se dostikrat poslužujejo tudi današnji politiki, še posebej pred volitvami.

4.3 Elementi igre v srednjeveški kulturi

Huizinga v svojem delu *Jesen srednjega veka* (2011: 5) 14. in 15. stoletje opisuje kot obdobje, v katerem so vneto iskali zametke sodobne kulture, vendar nanj v svojem delu kljub temu ne gleda kot na napoved renesanse, ampak kot na konec srednjega veka. Srednjeveško kulturo opazuje »v njenih zadnjih vzdihljajih kot razvejano drevo s prezreli sadeži« (Huizinga, 2011: 5). Čas srednjega veka Huizinga (ibid.: 9) primerja z obdobjem svojega časa in ugotavlja, da je človek v srednjem veku svoje življenje doživljal bolj čustveno. Njegovo opažanje razlike v sentimentalnosti srednjega veka lahko primerjamo tudi z današnjim časom. Človek je vse doživljal silovitejše, to je bila lahko bolezen, saj je bilo manj možnosti, da bi jo ublažili, gobavci in berači niso skrivali svojih tegob, vendar so jih glasno naznanjali svetu. Bogastvo so uživali z obiljem hrane, pijače in hrupnim veseljem do življenja, saj je bila revščina še toliko bolj okrutna. Še razlika med zimo in poletjem je bila takrat večja kot je danes.

4.3.1 Viteške igre

Huizinga (2003: 94) igro v srednjem veku opredeli po eni strani kot pogansko, ki ne vsebuje nobenih elementov svete igre, po drugi pa kot viteško igro na visokem dvornem nivoju. Ker pa se po njegovem mnenju kultura začneja v igri, v srednjeveških igrah ne vidi nobene kulturnotvorne funkcije več, saj je te oblike kulture (pesništvo, obred, politika, vojna) ta vek podedoval od antičnih prednikov. Srednjeveška kultura ni bila več arhaična, kulturne elemente, ki so se razvili v oblikah igre, je prevzela iz krščanskih ali grško-rimskih oblik iger in jih na novo predelala. Kjer pa se je srednji vek opiral na keltsko-germansko izročilo, tam je po mnenju Huizinge še ostal prostor za ustvarjalno delovanje elementa igre. To so bili po njegovem mnenju predvsem začetki viteštva (posvetitve vitezov, viteški redovi in zaobljube) in fevdalne oblike, kot je na primer podeljevanje fevdov. Huizinga (2011: 133-135) viteške igre označi kot športne igre boja in ljubezni, ki vsebujejo motive književnosti. Ker je bil boj za vsakodnevni kruh težak, življenje pa okrutno, so ljudje v uprizoritvi teh prefinjenih viteških turnirjev želeli občutiti pogum.

Pri viteških igrah najdemo po mnenju Cailloisa (2003: 154) duh *agona*. Ta tip igre Caillois uvršča med kulturne fenomene, ki pravzaprav spadajo zunaj okvirov igre oziroma stojijo nekje na meji igre.

4.3.2 Igre na igralni deski

»Pri igrah na igralni deski, ki so imele že pri primitivnih ljudstvih tako velik pomen, je od vsega začetka, tudi kadar gre za igre na srečo (kot pri ruleti), navzoč element resnosti. Za veselo razpoloženje je tu bolj malo prostora, zlasti tam, kjer naključje nima nobene vloge, kot pri dami, šahu, igri obleganja, mlinu itd. Kljub temu ostajajo te igre same po sebi docela znotraj definicije igre.« (Huizinga, 2003: 116-117).

Poleg šaha sta bili v srednjem veku zelo priljubljeni igri trik-trak in mlin. Igro mlin pogosto opisujejo srednjeveški spisi v Nemčiji in je bila osnova za mnoge tabelne igre kot so šah, trdnjava, dama, človek ne jezi se in še mnogo drugih. Igra trik-trak, imenovana tudi *Puff*, pa je igra s kockami, ki se je v srednjem veku igrala na igralni deski, ki se v zelo podobni obliki še danes uporablja pri igranju priljubljene igre *Backgammon*², ki po mnenju Cailloisa (2003: 157) kombinira *agon* in *aleo*. *Agon* v tem primeru pomeni odgovornost igralca in njegove zmožnosti, da zmaga igro s pomočjo elementov, ki mu jih je tako rekoč dodelila usoda.

4.3.2.1 Šah

Šah so nekoč po Evropi na dvorih igrali kralji in plemiči, vendar imena »kraljevska igra« ni dobil le zaradi tega, temveč tudi zato, ker je že pred časom dosegel in obdržal vrh med igrami razumskih sposobnosti. Šah se je pojavil v Indiji kot posebna igra na deski. V 6. stoletju ga je poznal Iran, v 7. stoletju Arabija, Kalif Harun al Rašid pa ga je konec 8. stoletja v dar prinesel frankovskemu vladarju Karlu Velikemu. Od 9. stoletja naprej, ko se je pojavil v Španiji, se je razširil po Evropi. (Prim. Mihelič, 1993: 13).

² Backgammon je igra za dve osebi s figurami, ki se imenujejo kamenčki.

V času viteštva je bil šah cenjen kot vrlina, ki jo mora vitez obvadovati, na splošno pa je veljal za eno izmed velikih strasti srednjega veka. Glede na religiozno razmišljanje v srednjem veku je bil šah podoba božjega reda. V Indiji se je šah igral s štirimi kralji, ko se je igra nato prenesla na srednjeveški Zahod, se je »pod dvojnimi vplivi kulta Device Marije in viteške ljubezni en kralj spremenil v kraljico ali damo, ki je postala najmočnejša figura, medtem ko je bil kralj omejen na nekakšen idealen, a skoraj popolnoma pasiven cilj partije.« (Caillois, 2003: 204). Huizinga (2011: 19) ga navaja kot jasen primer sentimentalnosti 15. stoletja. Kljub temu, da težko najdemo bolj resno in umirjeno igro, je v srednjem veku šah vzbujal čustvene odzive. Huizinga navaja La Marcheja, ki pravi, da je ob šahovskih partijah prihajalo do preprirov in med njimi je tudi najpametnejši izgubil potrpljenje. Huizinga zapiše, da »je bil preprirov kraljevih sinov med partijo šaha v 15. stoletju enako pogost motiv kot v pesmih o Karlu Velikem.« (Huizinga, 2011: 19). Znana je sprememba pravil za igranje šaha malo pred koncem 15. stoletja, ki je v določeni meri simbolizirala konec apatičnosti srednjega veka in začetek burnega novega časa. Šah je postal dolgočasen, ni bil več atraktiven in potreboval je poenotenje pravil. Igralci so se namreč morali pred vsako igro posvetovati in poenotiti pravila.

Huizinga (2003: 116-117) šah uvršča med razumske igre, kjer je navzoč element resnosti in naključje ne igra vloge. Za veselo razpoloženje je tu po njegovem mnenju bolj malo prostora. Caillois (2003: 153) igro šah uvršča v skupino iger imenovano *agon*, in sicer kot igro razumskega tipa, kjer imajo igralci na začetku igre enake možnosti v smislu popolnoma enakovrednih elementov – pri šahu ima vsak enako število figur.

4.3.2.2 Kockanje in kvartanje

V srednjem veku so imeli zanimiv odnos do iger na srečo. Medtem, ko so bile igre najbolj priljubljeno preživljanje prostega časa, še posebej pri višjem sloju, je katoliška cerkev ljudi pred njimi svarila. Kot še danes velja za računalniške igre ali igre na srečo, je tudi takrat veljalo, da igre človeka zasvojijo. Tudi papež je že takrat pridigal o zasvojenosti z igrami in kako le-te preživijo na človeške duše.

Medtem, ko se je kockanje v srednjem veku znova uveljavilo, je prek Sicilije oziroma Italije s pomočjo križarjev in trgovcev v Evropo prodrlo kvartanje. Prenašalci te »kulture« so bili popotniki, hazardiranje v obliki kockanja in kvartanja za denar pa je izhajalo od Arabcev, na kar nakazuje poreklo besede hazard. Hazardno igro, imenovano *meisir*, je zgodnj srednjeveški koran obsojal, vendar je bila ta oblika igre pri Arabcih vseeno dobro znana. Beseda hazard se je v Evropi uveljavila kot beseda za igro s kockami, ki je dobila pomen srečnega meta, naključja. Hazardiranje so opevali celo v srednjeveških pesmih, kjer so častili boga vina in kockanja³ s tem, da so opevali ljubezen, pijačo in igro. (Prim. Mihelič, 1993: 24).

4.4 Elementi igre v današnji kulturi

Huizinga (2003: 134-135) je še danes aktualen, ko govori o politiki, saj politiko primerja z igro na srečo. V politiki tudi danes ne manjka zmerjanja in groženj, kjer gre pravzaprav za izzivanje nasprotnika. Prav tako je vpleteno tveganje v smislu kako daleč si bo nekdo upal iti. Huizinga omenja pravično igro ali *fair play*, kjer kulturo primerja z igro, kjer se mora vse igrati po pravilih in kdor ne igra pravično, goljufa, ruši kulturo. Kultura je namreč tako kot igra zaprta znotraj prostovoljno določenih meja in pravil. Če naj igra po njegovem mnenju na tak način spodbuja in ustvarja kulturo, mora biti čista in mora izključevati vsako propagando.

Danes lahko rečemo, da se je propaganda že polastila vseh področij življenja, čemur se Huizinga v svoji teoriji tako upira.

»Bolj in bolj se vsiljuje sklep, da je element igre v kulturi od osemnajstega stoletja naprej, ko ga vidimo še v polnem cvetu, na skoraj vseh področjih, kjer je bil nekoč doma, izgubil pomen. Moderna kultura se komajda še »igra«, in kjer je videti, da se igra, je igra lažna. Medtem pa je, kolikor bolj se približujemo našemu lastnemu času, vse težje razlikovati med igro in ne-igro v kulturnih pojavih.« (Huizinga, 2003: 128).

³ Potujoči kleriki in študenti so častili boga vina *Bakha* in boga kockanja *Decija*. (Prim. Mihelič, 1993: 24). „Srednjeveške posvetne lirike anonimnih avtorjev najdemo v zbirki *Carmina Burana*, ki naj bi bila večinoma napisana v latinskem, srednjevisokonemškem in starofrancoskem jeziku med letoma 1220 in 1250, avtorji pa naj bi bili »popotni kleriki in sholarji«. Zbirka, ki so jo na začetku devetnajstega stoletja našli v benediktinski opatiji Benediktbeuern na Bavarskem, je opremljena s srednjeveško notno pisavo, v prvi vrsti pa je bila namenjena petju, deloma tudi plesu.« (vir: Samo Rugelj, http://www.bukla.si/?action=books&book_id=1258 (15.5.2016)).

4.4.1 Igre s kartami

Huizinga (2003: 116-118) igre s kartami definira v poglavju *Neatletske igre kot šport*, saj pravi, da je v zadnjem času publiciteta vse te razumske igre, tako tiste na igralni deski kot igre s kartami, priključila športu. Navaja, da naključje pri igrah s kartami ni povsem izključeno. Hazardne igre s kartami primerja s kockanjem in zanje pravi, da niso primerne za tekmovanja ali ustanavljanje klubov. Po njegovem mnenju pa igre s kartami, ki zahtevajo udeležbo razuma, dopuščajo takšen razvoj. Takšne igre vključujejo profesionalne igralce, poklicne trenerje in priročnike. Igra tako lahko postane smrtno resna stvar.

»Od *l'hombreja* in *quadrille* prek whista do bridža doživljajo igre s kartami proces vse večjega izpopolnjevanja, toda šele pri bridžu se je igre polastila moderna socialna tehnika. S svojimi priročniki in sistemi, z velikimi mojstri in poklicnimi trenerji je postala smrtno resna stvar. [...] Pomen, ki ga bridž zavzema v današnjem življenju, na videz kaže na izjemno okrepitev elementa igre v naši kulturi. Dejansko pa ni tako. Da bi se resnično igral, mora biti človek, dokler se igra, spet otrok. Toda ali lahko to zatrdimo o predanosti tej tako izjemno rafinirani, bistrourni igri? Če ni tako, potem igri tukaj manjka njena najbolj bistvena lastnost.« (Huizinga, 2003: 117-118).

Igro bridž Caillois (2003: 157) uvršča med igre, ki kombinirajo *agon* in *aleo*. Igralec z naključnim deljenjem dobi karte, s katerimi lahko potem pokaže svoje znanje in sposobnosti ter jih izkoristi za zmago.

4.4.1.1 Poker

Igra poker spada med danes eno najbolj popularnih iger s kartami. S pojavom spletnega pokra je postala še bolj prepoznavna in popularna ter dostopna ljudem po vsem svetu. Če jo prostorsko uvrstimo, vidimo, da spada v prostor, kjer se odvijajo igre na srečo, kot je na primer kazino. Ker gre za igro za denar ali dobrine, izid igre pa je negotov, lahko tudi iz tega vidika poker uvstimo med igre na srečo. Kljub temu, da je igra splošno uvrščena v to kategorijo, je profesionalni igralci ne uvrščajo med hazardne igre.

Na tej stopnji Caillois (2003: 142) kritizira Huizingovo definicijo, ki igro določi za akcijo brez materialne koristi. Tukaj po njegovem mnenju Huizinga izključi vse igre na srečo, ki pa zavzemajo pomembno mesto v vsakdanjem življenju različnih narodov. Igre na srečo oziroma igre za denar pri Huizingi pravzaprav nimajo mesta. Caillois (ibid.: 143) pravi, da bi potem igro lahko definirali kot dejavnost brez kakršnekoli ekonomske koristi. Poker Caillois (ibid.: 157) uvrsti med igre s kartami, kjer ima na začetku vlogo naključje oziroma usoda (*alea*), nato pa psihološke in značajske sposobnosti posameznika (*agon*).

Arth, Bush in Roberts (1959: 597) poker, skupaj s šahom in igro go⁴, uvrščajo med igre, kjer igra glavno vlogo strategija, fizična spretnost mora biti odsotna, sreča oziroma naključje pa je lahko prisotno ali pa ne.

Huizinga pravi, da prava igra izključuje propagando. Poker tudi v tem primeru danes ne bi našel mesta pri Huizingi. Profesionalni športniki delajo reklamo za spletni poker *Pokerstars*, kar pa po drugi strani lahko povežemo z ugotovitvijo obeh teoretikov (Huizinge in Cailloisa), da športniku katerakoli druga igra, ki je ne opravlja kot poklic, pomeni sprostitev in oddih.

4.4.2 Športne igre

Že stari Grki so zmagovalcem olimpijskih iger postavljali kipe, jim izkazovali čast bolj kot umetnikom, filozofom, znanstvenikom, celo bolj kot tistim, ki so zmagovali v vojnah ter jih poleg tega bogato nagrajevali. Grške bojne igre ostajajo po mnenju Huizinge najtesneje povezane z religijo. Sakralni značaj *agona* se kaže v tekmovanju spartanskih dečkov v prenašanju bolečin pred oltarjem, zmagovalec na olimpijskih igrah je sposoben okrepiti stare in bolne le z enim samim dihom (Prim. Huizinga, 2003: 77). Logičen odgovor na to, zakaj je imelo atletovo telo v antični Grčiji tak status in je bilo predmet čaščenja, sem našla pri Sloterdijku, ki idejo o življenju kot o stalni vaji razvija po inspiraciji Rilkeja:

⁴ Igra go je abstraktna strateška miselna igra na deski za dva igralca.

»Temu ustreza dejstvo, ki Rilkeju ni ostalo skrito, namreč dejstvo, da je v grški neizmerno bogati kulturi kipov vladala psihična in fizična podobnost med bogovi in atleti, ki je lahko segala vse tja do njihovega izenačevanja. Bog je bil vselej tudi nekakšen športnik, in športnik, še zlasti če ga je kronal lovorjev venec in so ga slavile hvalnice, je bil prav tako vselej tudi nekakšen bog. Zato se atletovo telo, ki v mirni pripravljenosti na skok združuje lepoto in disciplino, ponuja kot ena izmed najrazumljivejših in prepričljivejših pojavnih oblik avtoritete.« (Sloterdijk, 2013: 47).

Resnost, s katero so Grki obravnavali šport oziroma športna tekmovanja, pa nikakor ne pomeni, da ta ne spadajo na področje igre. Kot pravi Huizinga, resnost še zdaleč ni razlog, da bi *agon* ločevali od igre. Tekmovanje ima po Huizingi vse značilnosti igre, ki so združene že v sami besedi *Wettkampf*, ki pomeni prizorišče igre (lat. *campus*) in *Wetten* (stava), se pravi skriva v sebi napetosti in s tem tveganje. Pri praznovanju v Olimpiji so celo poznali dvoboje do smrti, ki jih lahko uvrščamo na področje igre. (Prim. Huizinga, 2003: 46). Huizinga pravi, da so »nasilne veščine, v katerih *Thor* in njegovi pri *Utgarda-Lokiju* tekmujejo z njegovimi služabniki, poimenovane z besedo *leika*, ki pretežno pripada področju igre.« (Huizinga, 2003: 46-47). Sloterdijk v poglavju *Atleti smrti* govori o atletizaciji krščanskega smrtnega boja, za katerega pravi, da dobi močan športni odtenek, ko preganjani kristjani v ječah čakajo na svojo usmritev v areni. Nanaša se na čas, ko je Mark Avrelij preganjal kristjane po južni Galiji in povzema Tertulijana, ki spomni svoje galske brate in sestre, da so atleti pred *agonom* in da naj bodo srečni, da jim bo omogočen mogočen športni spopad s svojimi rablji, saj je to nekaj, kar ti atleti vere dolgujejo Kristusu, ne pa da še naprej živijo v zunanjem svetu, ki je za pravega kristjana še veliko hujši od ječe. (Prim. Sloterdijk, 2013: 307). Sloterdijk zapiše Tertulijanove besede s katerimi bodri mučene kristjane:

»Ste na tem, da se podate v dober boj, v katerem je sam živi Bog tisti, ki vodi igre, Sveti Duh pa zaseda častno mesto na stadionu. Vaš venec zmage je večnost, vaša nagrada pa angelska narava, pravica do bivanja v nebesih in večna slava. Zato je vaš vaditelj in kapetan Jezus Kristus, [...]« (Sloterdijk, 2013: 307-308).

Kot vidimo, tekmovanje že od nekdaj spada pod pojem igre in, ko igramo proti komu drugemu, pomeni, da bo na koncu eden zmagovalec. Huizinga pravi, da če posameznik doseže cilj igre, to še ne pomeni, da zmaga, Pojem se po njegovem mnenju pojavi šele, ko nekoga premagamo (Prim. Huizinga, 2003: 48). Kot sem *agon* že opredelila pri Cailloisu, se po njegovem mnenju celotna skupina iger, ki jih uvršča pod *agon*, kaže kot tekmovanje, kjer je v današnjem času umetno ustvarjena enakost možnosti za vse tekmovalce. Gre za eno samo prvino, v kateri se zmagovalec izkaže kot najboljši v določeni kategoriji. Spopasti se morata najmanj dva posameznika, lahko dve moštvi ali pa nedoločeno število tekmecev. Popolne enakosti po njegovem mnenju ni mogoče v celoti uresničiti, pri športnih srečanjih na primer navaja kot primer, da določenemu tekmovalcu lahko sije sonce v obraz, piha veter, ki mu lahko pomaga ali pa ga ovira. Takšne neuravnoteženosti pogosto ublažijo z žrebom začetnega položaja. (Prim. Caillois, 2003: 153-154).

Pogled na tekmovalnost nam nudi tudi Thomas Hobbes⁵, ki pravi da je tekmovalnost zapisana v naše bistvo, obenem pa je tudi bistvo športa. Hobbes je človekovo življenje primerjal s tekmo, kjer je pomembno biti prvi, saj je to edini cilj in edina nagrada. Tekmovalnost je sestavni del človekovega življenja, saj preživeti po njegovem mnenju ne pomeni biti uspešen samo v vsakdanjem življenju v bitki za vsakdanji kruh, vendar pomeni preživeti v bojih na športnem področju. Človek si želi časti, ugleda in slave. Po njegovem mnenju obstaja le eno prvo mesto, biti drugi pomeni biti prvi poraženec, poraz v športu primerja z »majhno« smrtjo. (Prim. Pisk, 2011: 296-297).

Športne igre, kot so maratonska tekmovanja, hokej in športni boji za nagrado Arth, Bush in Roberts (1959: 597) uvrstijo med igre fizičnih sposobnosti, pri katerih ni nujno, da vključujejo tudi strategijo in srečo.

Dejavnik, kakršen je sreča, lahko vpliva na izid tekmovanja tako, da zmanjša prepričanje o zasluženem zmagi zmagovalca. Najbolj pravično bi bilo, da bi o zmagi odločala le posameznikova spretnost. Naključje in sreča tako ne spadata k športni veščini, vendar spadata k igram na srečo.

⁵ Thomas Hobbes je bil angleški filozof, ki je živel med letoma 1588 in 1679.

Zahodni šport je vedno bolj komercialen in posledica zmage je dobiti ogromne količine denarja, ne samo za igralca oziroma zmagovalca, temveč tudi za udeležence okraj same igre. Pravičen izid je zahtevan, predvsem tudi s strani gledalcev in navijačev, zato sodniki dandanes nosijo ogromno breme, saj je njihova naloga, da zagotovijo pošten in pravičen izid. (Prim. Fleming in Jones, 2008: 276).

»V idealnem svetu pogoje za tekmo urejajo formalna pravila igre, interpretacija teh pravil, ki jo na primeren način sprejmejo vsi igralci, in dosledno uveljavljanje teh pravil s strani sodnika.« (Fleming in Jones, 2008: 276).

Bojujemo ali tekmuje se vedno »za« nekaj, kot je zapisal Huizinga, so z zmago vedno povezani nagrada, vložek in dobiček. Grško ime za bojno nagrado mnogi izpeljujejo iz nemške besede *Wette, Wetten* (stava), kjer sta združena predvsem pojma boja in napetosti, pomembno vlogo pa igra tudi naključje (Prim. Huizinga, 2003: 50). Huizinga pravi:

»Dobiček leži tako znotraj območja gospodarske izmenjave kot bojne igre: trgovec ustvarja dobiček, igralec dobi dobiček. Nagrada pripada bojni igri, loteriji, pa tudi s ceno označenemu blagu na policah. Med »označen s ceno« in »cenjen« se razteza nasprotje med resnostjo in igro. Element strasti, možnosti dobička, tveganja se drži tako gospodarskih podvigov kot igre. Gola lakomnost ne trguje in se ne igra. *Bistvo igralske drže je tveganje, nejasna možnost dobička, negotovost izida in napetost. Napetost zaznamuje zavest o pomembnosti igre, in brž ko naraste, omogoči igralcu, da pozabi, da igra.*« (Huizinga, 2003: 49-50).

Glede na razmišljanje teoretikov, da naj bi igra bila oddih, pobeg iz realnosti v poseben prostor in drug čas, se na tem mestu pojavi vprašanje, ali enako velja za poklicne športnike. Huizinga pravi, da šport zapusti področje igre, ko začnejo pravila postajati strožja, bolj dodelana, dosežki in nagrade pa se vzpenjajo v višine. Drža poklicnega igralca zanj ni več prava igralska drža. Izgineta spontanost in brezskrbnost, igralcu postane igra služba. Huizinga in Caillois se strinjata, da igra nekemu, ki jo izvaja v svojem poklicu, ne pomeni sprostitev in oddiha. Katerakoli druga igra pa poklicnemu športniku prav tako nudi oboje. Oba teoretika sta na tem

mestu še danes aktualna (Prim. Strehovec, 2003: 357). Profesionalnemu igralcu *agon* in *mimicry* predstavljata delo, kot vsako drugo, del vsakdanjega življenja. To pa ne spremeni narave igre, je le stvar posameznika. Medtem, ko igralec opravlja svoj poklic, se občinstvo prepusti igri, ki ga razvedri in je izključena iz vsakdanjega življenja. Profesionalni igralci pa to doživljajo z igranjem neke druge igre, ki jim lahko nudi sprostitev. (Prim. Caillois, 2003: 182).

Športno področje je danes namenjeno propagandi in ustvarjanju dobička. Huizinga na tej točki pravi, da v današnji družbi šport ne zaseda več mesta v kulturi, vendar poleg nje. Pravi, da:

»Popolnost, s katero zna tehnika moderne družbe povečati zunanji učinek množičnih prireditev, ničesar ne spremeni pri tem, da ne morejo niti olimpijske igre niti športne organizacije ameriških univerz niti na ves glas propagirana državna tekmovanja povzdigniti športa v kulturotvorno dejavnost. Naj je za udeležence in gledalce še tako pomemben, ostaja neplodna funkcija, v kateri je stari dejavnik igre večidel zamrl.« (Huizinga, 2003: 116).

Tudi če se strinjamo s Huizingovo trditvijo, za gledalca športna igra še vedno ostaja vir ugodja, saj je vir dramatičnega in negotovega, tudi pravila so se v zadnjem času spremenila tako, da igra pri igralcu vzbudi čim večjo strast, se pravi mu ponudi zaplete in dramatične razplete. Kar gledalca pritegne je to, da se med igro, ne glede na njena pravila, utegne zgoditi nekaj nepredvidljivega, nekaj, kar se ne da z gotovostjo napovedati vnaprej. Napovedovanje rezultata igra veliko vlogo pri napetosti, ki jo igra vzbudi pri igralcu. Športne stave so neke vrste igra na srečo, loterija, s katero lahko gledalec pride do velikega zaslužka ali izgube. Kljub temu, da gledalec stavi s pomočjo znanja, ki ga ima o neki ekipi ali igralcu, ostaja med igro možnost, da se zgodi nekaj nepredvidljivega. Končni izid lahko skoraj do konca igre ostane v zraku in niha enkrat na to, drugič na ono stran. Igra je tako napeta za vse vpletene: igralke, igralce, navijače in opazovalce.

»Prav to dejstvo izpričuje, da je športna igra tako za njene igralke ali igralce kot za njene gledalke in gledalce uprizoritev – performans, ne da bi bila aristotelovski tip gledališča, in da ji zato pripada oznaka prezentacija, ne pa

reprezentacija. Športna igra je dramatična brez retrospektive, v sprotnem pogledu. Ko pa nastopa v retrospektivi, ni več športna igra, ampak pripoved o minuli športni igri, ki v idealnem smislu spada v konkurenco pripovedi, ne pa v športne dogodke. Ta pripoved je dramatična toliko, kolikor je dramatičnosti več pripovedovalec, športna igra pa je dramatična, kolikor so igre večji njeni igralci oziroma igralke in ekipe. Športna igra ima okus v živo prisotne realnosti. Kadar se zgodi, da iz nje nastane kompleksna drama, gre za zgodbo, ki jo je postavilo na sceno življenje samo, in ne za uprizoritev.« (Kreft, 2008: 307).

Športna drama se trenutno odvija pri enem najbolj priljubljenih športov, nogometu, kjer se bosta v velikem finalu evropskega prvenstva 2016 pomerili Francija in Portugalska. Sloterdijk pravi, da ni mogoče dovolj poudariti, kako globoko je šport posegel v etos modernih ljudi. S ponovnim začetkom olimpijskih iger, katerih začetek letos v avgustu že nestrpno čakamo, in popularizacijo nogometa v Evropi in Južni Ameriki, se naj bi začel njegov zmagoslavni pohod, kateremu ne vidi konca. Pravi, da lahko le trenutno korumpiranost v zvezi z zauživanjem nedovoljenih poživil interpretiramo kot znamenje skorajšnega zloma, ne ve pa, kaj bi pravzaprav lahko zamenjalo atletizem. (Prim. Sloterdijk, 2013: 48). Nogomet in drugi športi ostajajo za gledalca privlačni, saj telo atleta, kot pravi Sloterdijk, na gledalca učinkuje neposredno s svojo vzornostjo (ibid.:47). Danes šport predstavlja način ponudbe in potrošnje ugodja in razvedrila.

4.4.3 Loterija

Loterijo sicer zasledimo že v srednjem veku, razširila in razcvetela pa se je, kot pravi Darja Mihelič v svoji knjigi *Hazard*, v novem veku. 1685 naj bi francoski vladar Ludvik XIV obnovil loterijo rimskega tipa - loterijo je priredil na poroki svoje hčere, kjer so se zabavali tako, da so se z žrebom potegovali za najrazličnejše nagrade. Prava loterija pa ima svoje korenine v Italiji, od koder se je začela širiti po Evropi. (Prim. Mihelič, 1993: 41).

Caillois (2003: 184) pravi, da je vsak človek lahko potencialni zmagovalec ali poraženec loterije, ki, odkar človek zjutraj vstane pa vse do konca dneva, določa njegov uspeh ali poraz. Po njegovem mnenju je loterija igra brez namena. Loterijo

označuje kot velikansko, nenehno in neizogibno igro na srečo, ki je lahko povezana z vraževerjem. Pogosto namreč kupimo loterijske srečke, pri katerih izberemo števila, v katere iz določenega razloga verjamemo ali pa nam nekaj pomenijo. Če se prepustimo taki usodi in si pri tem številki ne izberemo naključno, pomeni, da poskušamo predvideti njeno odločitev ali pa si pridobiti njeno naklonjenost. Vplivanje na usodo je za človeka po njegovem mnenju zelo vabljivo, človek si išče najzlačnejše talismane, ki bi ga najbolje varovali. Pravi, da pride z vraževerjem do izroditve *a/ee*, kamor uvršča tudi loterijo.

Arth, Bush in Roberts (1959: 597-598) igre na srečo definirajo kot igre, ki vključujejo srečo in izključujejo tako fizične spretnosti, kot tudi strategijo. Kot primer podajo kockanje in visoke zmage pri igrah s kartami.

4.5 Frazemi kot nosilci zgodovinskih informacij

Frazemi so kot mostovi v preteklost, saj nosijo zgodovinske informacije o življenju, navadah in pomembnih dogodkih ljudi, o tradicionalnih vrednotah, družbenih normah in moralnih prepričanjih nekega naroda, lahko celo izpred šestih ali sedmih stoletij. Uporaba marsikaterih se je ohranila še danes, kar pomeni, da so del naše vsakodnevne komunikacije. (Prim. Wagner, 2011: 7-9). Frazemi so zato pomemben predmet raziskovanja v folkloristiki, etnologiji in antropologiji, saj se v frazeologiji odražata kultura in značaj nekega naroda. (Prim. Jesenšek in Babič, 2014a: 17).

Poznavanje izvora, predvsem pa razumevanje frazemov je pomembno za vsakodnevno sporazumevanje. V nasprotnem primeru lahko pride do omejene zmožnosti izražanja. Frazemi niso le okrasek, kot je to dolgo veljalo, in so nepogrešljivi tudi pri učenju jezika, še posebej tujega. Maternim govorcem določenega jezika razumevanje in uporaba frazemov praviloma ne povzročata toliko težav, saj so del sporazumevanja vse od otroštva in predstavljajo neko stalnost v vsakdanji komunikaciji. Frazemi v tem primeru ne izstopajo kot posebne jezikovne enote. Govorcem, ki se učijo tujega jezika, pa lahko povzročajo preglavice, velikokrat zaradi vpetosti v drugo kulturo. Odvisno je namreč od medsebojne povezanosti različnih jezikov. (Prim. Jesenšek, 2014b: 98-105). Ker je bila nemščina v preteklosti,

v času Avstro-Ogrske, državni in uradni jezik v slovenskem prostoru, je slovensko-nemška jezikovna povezanost očitna (ibid.: 11). Če so jeziki arealno in/ali kulturno povezani se lahko pojavijo enaki ali podobni komunikacijski vzorci (Prim. Jesenšek in Babič, 2014a: 17). Tak primer sta slovenščina in nemščina, jezika, ki sta bila v preteklosti in sta še danes stično povezana. V nasprotnem primeru pa so lahko ti vzorci tako enkratni in specifični, da predstavljajo identifikacijsko točko posamezne jezikovne skupnosti. (Prim. Jesenšek, 2014b: 10).

Vračanje v preteklost in pridih starodavnosti je to, kar nas spremlja pri iskanju frazeoloških stalnih besednih zvez v nemškem jeziku, ki so prenesene v vsakdanji jezik iz zgodovine družabnih iger. Družabne igre nam ponujajo celo paleto frazemov, katerih izvor najdemo vse od časa Rimljanov, v priljubljenih srednjeveških viteških turnirjih, v miselnih tabelnih igrah ter v raznovrstnih kvartopirskih goljufijah. Izhajajo iz različnih iger s kartami, vse od otroške igre pa do hazarda.

4.6 Frazeološka teorija

Z raziskovanjem frazeologije so nemški lingvisti začeli že v 70. letih 20. stoletja. V osnovni misli se je Filatkina (2010: 226-227) opirala na pomembna raziskovalca in glavna teoretika na tem področju, švicarskega lingvista Charlesa Ballyja in ruskega jezikoslovca Vladimirja V. Vinogradova. Jezikoslovno raziskovanje frazeologije je, kot navaja Filatkina, potrebno omejiti znotraj vede leksikologije. Frazemi imajo namreč različne značilnosti, ki jih ločijo od posameznih besed na eni in prostih besednih zvez na drugi strani. Ustrezno raziskovanje je zato mogoče le na določenem oziroma posameznem nivoju.

4.6.1 Definicija frazema⁶

Poleg posameznih besed poznamo tudi besedne zveze, ki so govorcem nemškega jezika smiselne samo v kombinaciji ena z drugo. Večina besednih zvez je pomemben del vsakodnevne komunikacije in za matere govorce ne predstavlja posebnosti v jeziku. Nekatere situacije v vsakodnevem življenju namreč pridejo do izraza samo s

⁶ Filatkina 2010: 225-244

pomočjo besednih zvez. Pozdravimo na primer z besedno zvezo *Guten Tag*, pri poslavljanju si zaželimo *ein schönes Wochenende* in pri jedi *Guten Appetit*. Besedne zveze, kot je jasno že iz poimenovanja, sestojijo iz najmanj dveh besed in se nenehoma uporabljajo v različnih življenjskih situacijah, vendar pri tem ohranjajo enak pomen. Običajne, iz več kot ene besede sestavljene besedne zveze, se v jezikoslovju imenujejo frazemi (»Phraseologismen oder Phraseme«). Posamezne besede, iz katerih je frazem sestavljen, se imenujejo sestavine ali komponente (»Komponenten«). (Prim. Filatkina, 2010: 226).

»Frazem« kot glavni objekt proučevanja frazeologije lahko imenujemo tudi »frazeologizem« ali »idiom«. Filatkina (2010: 242) v svojem poglavju uporablja izraz »frazeologizem (»Phraseologismus«)⁷ in poda naslednje definicije:

- »frazeologija« (»Phraseologie«): disciplina, ki proučuje vpeljane vsakdanje večbesedne, bolj ali manj stalne besedne zveze, sestavljene iz najmanj dveh besed, ki so lahko tudi idiomatične.
- »frazem« (»der Phraseologismus oder das Phrasem«): vpeljana vsakdanja večbesedna in bolj ali manj stalna besedna zveza, sestavljena iz najmanj dveh besed, ki je lahko tudi idiomatična.
- »idiomatičnost« (»Idiomatizität«): neskladje med besednim in frazeološkim pomenom celotne besedne zveze.
- »idiom« (»Idiom«): stavčen, visoko idiomatičen frazem, kot sta na primer frazema *das Kind mit dem Bade ausschütten* in *ins Gras beißen* (ibid.: 240).

4.6.2 Značilnosti frazemov

Filatkina (2010: 227-230) izpostavi naslednje značilnosti frazemov:

- »večbesednost« (»Polylexikalität«) pomeni, da so frazemi lahko različno dolgi. Kriterij, ki določa spodnjo mejo, sta dve besedi, za zgornjo mejo pa je še pred kratkim veljal stavek, kot je na primer *Scherben bringen Glück!* (ibid.: 227). Zgornjo mejo pa so raziskovalci v sodobni frazeologiji že prekoračili in sicer s tem, ko so na področje raziskovanja uvrstili oblikovana besedila, kot je na primer zahvala.

⁷ V svoji diplomski nalogi uporabljam izraz »frazem«.

- »strukturalna stalnost« (»strukturelle Festigkeit«) pomeni uporabo frazema v jezikovni praksi oz. v vsakodnevni jezikovni rabi. Spremenljivost posameznih sestavin določenega frazema omejujejo morfološko-sintaktična in semantična pravila povezovanja. Morfološko-sintaktične omejitve razlikujejo frazeološke besedne zveze od prostih. Kombinacije ali menjave komponent določenega frazema potekajo izključno preko ustaljenih pravil morfosintakse (»Morphosyntax«) in semantike (»Semantik«). Frazem *Scherben bringen Glück!* kot primer, ki ne dopušča menjave komponente in ni fleksibilen (ibid.: 227). Frazem *Schaden antun* ne dopušča menjave samostalniške komponente, dopušča pa nikalno obliko *keinen Schaden antun* in spremembo glagolske komponente *tut keinen Schaden an* (ibid.: 228). Frazem *nicht vom Fleck* dopušča povezavo z različnimi glagoli kot na primer *nicht vom Fleck kommen* (ibid.). Absolutna strukturalna stalnost je značilna predvsem za frazeme z unikalno komponento (»unikale Komponente«) in morfološko-sintaktičnimi nepravilnostmi (»morphosyntaktische Irregularitäten«). Unikalne komponente določenega frazema obstajajo samo v frazeološki povezavi, kot samostojne v prosti rabi pa jih ne najdemo. Omejujejo jih leksikalno-semantična pravila (»lexikalisch-semantischen Restriktionen) in jih ne moremo nadomestiti ali zamenjati z drugo komponento. To velja na primer za besedno zvezo *gang und gäbe* (ibid.: 229). Komponenti ne obstajata v prosti rabi in nimata sinonimnih ustreznih, ki bi ju zamenjali. Veliko nepravilnosti in omejitev je mogoče razložiti na jezikovni oziroma kulturno-zgodovinski ravni, saj gre za »zamrznitev« (»Einfrieren«) starejših jezikovnih povezav. Zgodovinski proces, med katerim prosta besedna zveza postane bolj ali manj stalna, se imenuje »frazologizacija« (»Phraseologisierung«). V sodobni frazeologiji strukturalna stalnost ne velja več za absolutno značilnost frazema, ampak le za eno izmed njegovih značilnosti. (Prim. Filatkina 2010: 229).
- »variacija in modifikacija« (»Variation und Modifikation«) pomenita, da frazemi, ki jih ne omejuje popolna stalnost oziroma nespremenljivost, dopuščajo možnosti za variacije, ki so lahko slovnične, kot na primer sprememba v številu (*jemandem auf den Fuss/die Füße treten*) ali členu (*den/einen Fuss in die Tür bekommen*). Komponenta frazema je lahko izpolnjena z dvema ali več leksikalnimi variacijami (*jemandem den Kram/Krempel/Laden vor die Füße werfen/schmeissen*). Prav tako je lahko spremenljiv vrstni red konstituente

(wie *Hund und Katze/Katze und Hund leben*). Leksikalnih in slovničnih variacij v sodobni frazeologiji ne zasledimo več pogosto, značilne so za starejše frazeme, s procesom frazeologizacije se pojav variacij manjša. Sprememba, ki prav tako pogosto doleti frazem, je modifikacija frazema, ki je priljubljena predvsem v časopisnih člankih in reklamah. Gre za spremembo, ki se pojavi le občasno in ni ustaljena jezikovna praksa. Komponenta frazema je stilistično in/ali pragmatično preoblikovana kot na primer *auf Nummer Neckermann* (namesto: *sicher*) ali *hinter schwäbischen* (namesto: *schwedischen*) *Gardinen*. (Prim. Filatkina, 2010: 230).

4.6.3 Idiomaticnost (»Idiomatizität«)

Idiomaticnost pomeni neskladje (»Diskrepanz«) med dobesednim in frazeološkim pomenom celotne besedne zveze (Prim. Filatkina, 2010: 240). Vsi frazemi so ustaljene večbesedne in bolj ali manj stalne enote. Razlikujejo se glede na njihovo semantiko. Neskladje med dobesednim in frazeološkim pomenom besedne zveze se imenuje idiomaticnost v semantičnem smislu (»Idiomatizität im semantischen Sinn«). Večje kot je neskladje med dobesednim in frazeološkim pomenom, višja je stopnja idiomaticnosti. V zgodovinskem procesu besedna zveza postane bolj ali manj stalna in, v semantičnem smislu, idiomaticna, kar imenujemo idiomaticnost (»Idiomatisierung«). (Prim. Filatkina, 2010: 230-232). Idiomaticnost je razdeljena na tri stopnje (ibid.: 231):

- popolno idiomaticni frazemi (»voll-idiomatisch«) kot je frazem *Öl ins Feuer giessen*, kjer nobena sestavina ne obdrži svojega prvotnega pomena, frazem v prenesem pomenu pomeni 'einen Streit noch verschärfen'.
- delno idiomaticen (»teil idiomatisch«) je frazem *Scherben bringen Glück*, kjer določena sestavina obdrži svoj prvotni pomen, druga pa ga izgubi. Sestavina *Scherben* je personificirana in stoji v povezavi z glagolom *bringen*. Ta semantična nepravilnost (»semantische Irregularität«) oblikuje pomen 'scherzhafter tröstender Kommentar, wenn jemand Glas, Porzellan oder Ähnliches zerbrochen hat' in je razumljiv le znotraj frazema.
- neidiomaticen (»nicht-idiomatisch«) je frazem, kjer vse njegove sestavine obdržijo svoj prvotni pomen, kot je na primer *keinen Schaden antun*, ki je

semantično popolnoma pravilen, saj si lahko pomen frazema razložimo glede na dobeseden pomen njegovih sestavin.

4.6.4 Tipi frazemov

Različne značilnosti se v frazemih različno izražajo. To pojasni obstoj različnih frazeoloških tipov. Klasifikacija frazemov temelji na sintaktičnih, semantičnih in pragmatičnih kriterijih. Jedro frazeologije sestavljajo idiomi. To so frazemi, ki ne presežejo meje stavka in se jih določa po kriterijih idiomatičnosti. Višja stopnja idiomatičnosti razlikuje idiome od prav tako stavčnih frazemov, ki se imenujejo kolokacije («Kollokationen»). Pod tem pojmom razumemo bolj ali manj stalne besedne zveze, ki so šibko idiomatične ali neidiomatične. Torej frazeološko ni samo tisto, kar je idiomatizirano. Sem spadajo izrazi, ki na prvi pogled ne delujejo nenavadno v svoji strukturi, saj so sintaktično in semantično popolnoma pravilno zgrajeni. (Prim. Filatkina, 2010: 232-236). Kot primer neidiomatičnosti Filatkina (2010: 233) navaja frazeme (*keinen*) *Schaden antun, sich die Zähne putzen in Massnahmen treffen/ergreifen*.

Kolokacije Filatkina (ibid.: 233) razdeli v naslednje podskupine:

- funkcijske glagolske zveze («Funktionsverbgefüge») so skladijske zgradbe z zmerno gramatiziranim glagolom in abstraktno izglagolsko izpeljanko, ki izraža prvoten pomen glagola, na primer *zur Entscheidung kommen* (*entscheiden*).
- frazeološki termini («phraseologische Termini») so kolokacije, ki se pojavijo v strokovnem jeziku, na primer v matematiki *gleichschenkliges Dreieck*. Nekateri frazeološki termini niso vezani na strokoven jezik, so idiomatični in so našli pot v vsakdanjo komunikacijo, kot na primer frazem s področja športa *jemanden [schach]matt setzen* ali s področja računalniških iger *Mauszeiger ziehen*.
- frazemi z lastnoimensko sestavino («onymische Phraseologismen») nosijo funkcijo lastnega imena in se glede na to semantično posebnost ločijo od vseh drugih frazemov. Večkrat zato znotraj frazeologije niso obravnavani kot samostojna kategorija. Primeri so *Europäische Union, Das Rote Kreuz Schwarzes Meer*.

Idiomi in kolokacije sintaktično gledano tvorijo stavke. Naslednji štirje frazeološki tipi spadajo med stavčne frazeme («satzwertige Phraseologismen») (Prim. Filatkina, 2010: 234):

- trdni stavčni frazemi («feste Phrasen») so izraženi skozi celoten frazeološki stavek, ki se povezuje s sobesedilom. Kot primer Filatkina navaja stavek *Jemandem geht ein Licht auf*, kjer aktualizacija praznega mesta v frazemu («Leerstelle») *jemandem* omogoča frazemu, da se le ta pripne na sobesedilo, kot pokaže na primeru: *Nach dem Gehörten ging Herrn Müller plötzlich ein Licht auf* (ibid.).
- pregovori («Sprichwörter») so stavčni frazemi, ki služijo abstraktnemu karakteriziranju situacij oziroma oseb. V svoji strukturi so zaprti in se ne pripenjajo na sobesedilo. Kot primer Filatkina navaja: *Scherben bringen Glück in Morgen Stund hat Gold im Mund* (ibid.).
- obrabljene zveze ali puhlice («Gemeinplätze») prav tako spadajo med stavčne frazeme, ki izražajo samoumevnosti, kot primer Filatkina (ibid.) navaja: *Man lebt nur einmal*.
- krilatice («geflügelte Worte»): posebnost krilatic je, da so stavčni frazemi prevzeti iz literarnih del, filmov, citatov, pesnitev, reklam in drugih podobnih področij. Primer: *Sein oder Nichtsein, das ist hier die Frage* iz Shakespearovega Hamleta (ibid.).

Idiomi, kolokacije in ostali stavčni frazemi se nanašajo na osebe, objekte, situacije ali dejstva resničnega ali fiktivnega sveta. Njihova funkcija je referencialna. Tu Filatkina (2010: 235) loči:

- strukturne frazeme («strukturelle Phraseologismen»), ki imajo v komunikaciji slovnično funkcijo vzpostavitve sintaktičnih povezav. To so pogosto predlogi, vezniki in tako dalje. Primer: *nicht nur – sondern auch* (ibid.).

Spet drugo funkcijo oziroma vlogo, ki je sestavljanje in definiranje komunikativnega dejanja, imajo pragmatični frazemi («Routineformeln»). Imenovane so tudi (ibid.):

- komunikacijski frazemi («kommunikative Phraseologismen»): sem spadajo pozdrav ali vzpostavitev stika *Wie geht es?*, začetek ali zaključek pogovora *Guten Morgen!*, *Schönes Wochenende!*, priklic pozornosti *Hör mal!*,

metakomunikativne formulacije *wie bereits erwähnt* ali razbremenitev težav pri formuliranju *wie sagt man?*. Vezane so na določene situacije, kjer se uporabljajo, kot na primer pri jedi *Guten Appetit!* (ibid.).

Zadnji trije frazeološki tipi so posebni v svoji sestavi (Prim. Filatkina, 2010: 235-236):

- modelne tvorbe (»Modellbildungen«) so besedne zveze, ki so sestavljene glede na določeno strukturno shemo. Primeri, ki jih Filatkina navaja so: *Glas um Glas, Auge um Auge* in *Stein um Stein* (ibid.: 235). Frazemi so sestavljeni po modelu *X um X* in nosijo pomen 'ein X nach dem anderen'. Ti frazemi pa omogočajo tudi variacije v pomenu kot na primer frazem *von Mann zu Mann*, ki nosi pomen 'wechselseitiger Austausch von Informationen'.
- parne oblike frazema ali dvojčiči (»Zwillingsformen«, »Paarformeln«) so prav tako zgrajeni po določenem vzorcu (ibid.). Filatkina (ibid.: 236) navaja primere parnih oblik frazemov, za katere je značilno, da so povezani z določenim veznikom kot na primer *hin und her, klipp und klar, Schulter an Schulter* in da jih marsikdaj poleg veznika zaznamuje tudi rima, kot na primer *fix und fertig, frank und frei*.
- primerjalni frazemi (»komparative Phraseologismen«) ponavadi vsebujejo veznik »kot«, ki služi glavni značilnosti teh frazemov, ki je primerjava, s katero je ponavadi poudarjen glagol ali pridevnik. Primer: *sich verkaufen wie warme Semmeln* (ibid.: 236).

5 FRAZEMI IZ ZGODOVINE DRUŽABNIH IGER

5.1 Znamenita citata Julija Cezarja

Borbeni tip igre je bil značilen za amfiteatske boje v času rimskega cesarstva. Kasneje se je ta tip igre ohranil v obliki viteških turnirjev in dvobojev, danes pa nas na to opominja španska bikoborba. Igra je v tem času pomenila ljudem toliko kot kruh. (Prim. Mihelič, 1993: 13). Igralno mizo za kockanje je imel rimski cesar Klavdij kar v svojem vozu, za to igro je napisal celo priročnik. Predvsem priljubljeno je bilo prirejane iger v čast večnosti cesarstva. (ibid.: 23).

Oba spodnja citata, frazema, izhajata iz latinščine in se pripisujeta Juliju Cezarju.

- ***Brot und Spiele***
- 'Essen und Unterhaltung'
- »*Brasilianische Realität: Armut und Kinderarbeit statt Brot und Spiele*«

(vir: <http://klassenkampf.net/brasilianische-realitaet-armut-und-kinderarbeit-statt-brot-und-spiele/>)

Slovenski ustreznik: ***kruha in iger***: 'če ljudstvu zagotovimo preživetje in mu nudimo razvedrilo, ga je lahko umiriti in nadzirati' (www.frazemi.com).

Izvor:

Znameniti citat *Panem et circenses!* izvira iz dela starorimskega pesnika Juvenala *Satire*. (Prim. Duden, 2008: 421).

Razlaga:

Beseda *kruh* v tem primeru simbolizira hrano, preživetje, beseda *igra* pa zabavo oziroma razvedrilo.⁸

Komentar:

Citat se v prenesem pomenu še danes uporablja. Naveden primer je kritika in se nanaša na letošnje olimpijske igre, ki se bodo odvijale v Braziliji, kjer namesto *kruha* vlada revščina in namesto *igre* otroci delajo.

⁸ www.redensarten-index.de

- ***der Würfel ist/die Würfel sind gefallen***
- 'eine Entscheidung wurde getroffen [jetzt gibt es kein Zurück mehr]'
- »*Die Würfel scheinen gefallen, bei den Demokraten ziemlich gewiss, bei den Republikanern noch versehen mit einem Fragezeichen.*«

(vir: <http://www.pressreader.com>)

Slovenski ustreznik: ***kocka je padla***: 'odločeno je (ob pomembni odločitvi)' (Keber 2011: 350)

Izvor:

Izrek iz časa rimskega cesarstva, za katerega Keber (2011: 350) navaja, da so besede grškega dramatika Menandra, ki jih je Julij Cezar leta 49 pr. n. š. prevzel, ko je naznanil odločitev, da bo prečkal Rubikon in začel državljansko vojno.

Keber (ibid.) kljub latinskemu oziroma grškemu izvoru frazema, le tega uvrsti v jezik kockarjev. Vsak met oziroma padeč kocke odloča o dobitku ali izgubi. Kot primer navaja tudi frazem *prestopiti Rubikon (rubikon)*.

Razlaga:

Včasih je veljal zakon, da se vojsko razpusti pred reko Rubikon, ko se ta vrača s severa nazaj v Rim (ibid.). V cesarjevi biografiji naj bi latinske besede *Alea iacta est* oziroma *lacta alea est (Der Würfel ist gefallen)* zapisal latinski pisatelj Sueton. Že Erazem Rotterdamski je predvideval, da je Julij Cezar citiral grški pregovor, ki se je prvotno glasil *Hochgeworfen sei der Würfel*, prej v smislu bližajoče se odločitve in manj v smislu pravkar sprejete odločitve. (Prim. Duden, 2008: 619).

Komentar:

Danes se frazem redkeje uporablja v ednini, večinoma je v uporabi v množini in sicer *die Würfel sind gefallen*.

Primer se nanaša na letošnje strankarske volitve v ZDA, ko sta boj bila Donald Trump na republikanski in Hillary Clinton na demokrati strani.

5.2 Viteške igre

V srednjeveških obredih je igra ohranila slovesno obliko. Te oblike so bile podeljevanje fevdov in plemiških naslovov, kakor tudi viteške igre, ki so se razvile iz viteških turnirjev. Viteške igre so prirejali na gradovih ali v mestih in so bile namenjene zabavi plemiške gospode in njihovih gostov. Večkrat so častili praznike tako, da so se zabavali ob družabnih igrah. (Prim. Mihelič, 1993: 14).

- ***in Harnisch bringen***
- 'jemanden zornig machen'
- »*Arbeitsplatz: Verona Feldbusch ist Moderatorin und Vorstandsvorsitzende der Veronas Dreams AG: „Dummheit bringt mich in Harnisch“*«

(vir: <http://www.handelsblatt.com/unternehmen/management/arbeitsplatz-verona-feldbusch-ist-moderatorin-und-vorstandsvorsitzende-der-veronas-dreams-ag-dummheit-bringt-mich-in-harnisch/2251688.html>)

Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Nemška beseda *Harnisch* se nanaša na oprsni del oklepa, ki skupaj s čelado tvori najpomembnejši del zaščitnega oblačila vsakega viteza. Vitezi so si ga nadeli pri vsakodnevnih bojnih vajah, predvsem pa v primeru vojaškega bojevanja ali priljubljenih viteških turnirjih. Kljub temu, da so bili turnirji pravzaprav igre namenjene tudi zabavi občinstva, so jih jemali zelo resno. (Prim. Wagner, 2011: 18).

Frazem je v prenesenem pomenu potrjen od leta 1626. (Prim. Röhrich, 1992: 665).

Razlaga:

Prenesen pomen frazema izhaja iz situacije, ko je nekdo nekoga tako močno razjezil, da si je ta nadel oklep in se bil pripravljen z njim boriti (Prim. Wagner, 2011: 18). Danes se uporablja v smislu 'brez strahu zagovarjati svoje besede'. Za govor ali pismo, v katerem nekdo izrazi svojo jezo, se uporablja beseda *geharnischt*, kot na primer *eine geharnischte Rede* ali *ein geharnischer Brief*.

Komentar:

Primer se nanaša na članek, ki govori o neenakosti v vrednotenju ženskega in moškega dela. Moški so namreč še danes v veliko primerih za enako delovno mesto bolje plačani kot ženske.

- ***Ross und Reiter nennen***
- 'klare Angaben machen'
- »*VW will im Abgas-Skandal bald Ross und Reiter nennen.*«

(vir: <http://www.sueddeutsche.de/news/wirtschaft/auto-vw-will-im-abgas-skandal-bald-ross-und-reiter-nennen-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-160119-99-59072>)

Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Wagner (ibid.) pravi, da se je že v srednjem veku pred začetkom vsakega turnirja publiki predstavilo oba udeleženca boja. Viteze je bilo namreč težko identificirati samo po njihovi barvi in grbu, saj so nosili oklep in čelado. Ker so vedno nastopili skupaj s svojim konjem, so skupaj z vitezom predstavili tudi njegovega konja. Konje so namreč zelo cenili.

Razlaga:

Wagner (ibid.) poda primerjavo z novejšim borilnim športom, boksem, kjer se nasprotnika pred začetkom boja prav tako poimensko predstavi. Kljub temu, da je nemški izraz *Ross* zastarel, se v taki obliki še danes uporablja in se ga ni nadomestilo z izrazom *Pferd*, predvsem tudi zaradi rime. V prenesem pomenu frazem pomeni 'jasno povedati o kom ali o čem nekdo govori'.

Komentar:

Gre za dvojčični frazem, v nemščini imenovan *Zwillingsformel*. (Prim. Röhrich, 1992: 1255).

Navedeni primer se nanaša na škandal, ki ga je sprožilo Volkswagnovo goljufanje pri testih izpušnih plinov.

- **mit offenem Visier kämpfen**
- 'kämpfen, ohne seine Absichten zu verbergen'
- *»Behalten Sie in der kommenden Saison Ihre Strategie bei, die beiden Fahrer auf der Strecke mit offenem Visier gegeneinander kämpfen zu lassen?«*

(vir: <http://www.faz.net/aktuell/sport/formel-1/formel-1-start-in-australien-mit-offenem-visier-13481562.html>)

Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Frazem izhaja iz srednjeveških bojov in viteških turnirjev (ibid.: 1679). V 14. stoletju so izumili vizir, njegov namen pa je bil, da je vitez lažje in hitreje odprl čelado, ko se je nahajal izven bojnega polja. Pomembno je bilo, da je vitez prišel do zraka, prav tako so bile čelade narejene tako, da so majhne odprtine omejevale pogled. (Prim. Wagner, 2011: 20).

Razlaga:

Frazem se nanaša na odprt vizir, ki pomeni 'poštenost in spodobnost', medtem ko zaprt predstavlja 'osebo, katere namene je težko oceniti'. Tako si lahko frazem v prenesenem pomenu razlagamo v smislu 'pošteno ravnati'.

Komentar:

Primer je vprašanje novinarja in se nanaša na to, ali bo šef ekipe naslednjo sezono usmeril strategijo v pošten boj med dirkačema Mercedesa Nicom Rosbergom in Lewisom Hamiltonom v Formuli 1.

Tudi današnji dirkači nosijo zaščitno čelado z vizirjem, kot so jo včasih nosili vitezi, zato gre tukaj za zanimivo povezavo in dober primer aktualne rabe frazema.

- **eine Lanze brechen**
- 'jemanden verteidigen, für jemanden eintreten'
- *»Lewandowski bricht eine Lanze für Götze und hofft, dass die Diskussionen bald aufhören. Zudem sieht er ein Problem im deutschen Fußball.«*

(vir: <http://www.spox.com/de/sport/fussball/bundesliga/1509/News/bayern-muenchen-robert-lewandowski-mario-goetze-qualitaet.html>)

Slovenski ustreznik: **lomiti kopja za koga/kaj**: 'zelo si prizadevati za kaj; bojevati se' (Keber, 2011: 366)

Izvor:

Frazem izvira iz srednjega veka, iz časa viteških turnirjev in se pravzaprav pravilno glasi **eine Lanze einlegen**. Ko se je sredi borišča vitez odločil zavzeti se za prijatelja, se je z dvignjenim kopjem zagnal naravnost proti nasprotniku, pri čemer je tvegalo, da se mu kopje zlomi, kar pravzaprav razlaga frazem z glagolom *brechen*. V prenesenem pomenu se je začel uporabljati šele v 18. stoletju. Beseda *Lanze* se je začela uporabljati leta 1200 kot izposojenka iz francoskega jezika. (Prim. Wagner, 2011: 22).

Razlaga:

Danes se namesto s kopjem za koga ali kaj postavi z besedo.

Komentar:

Navedeni primer se nanaša na izjavo nogometnega zvezdnika Roberta Lewandowskega, ki se je v intervjuju postavil za soigralca, mladega nemškega zvezdnika Bayerna, Maria Götzeja, ki ni bil zadovoljen s svojim statusom v moštvu.

- **jmdn. aus der Bahn werfen/schleudern**
- 'jmdn. von seiner gewohnten Lebensweise abbringen, aus dem seelischen Gleichgewicht bringen'
- »*Ein solcher Ausrutscher kann ja mal passieren und sollte den Rekordmeister nicht aus der Bahn werfen.*«

(vir: <http://www.sport1.de/fussball/bundesliga/2016/01/fc-bayern-mit-problemen-vor-dem-start-in-die-rueckrunde-beim-hsv>)

Slovenski ustreznik: **spraviti koga s tira**: 'vznemiriti, razburiti koga' (Keber, 2011: 971)

Izvor:

Frazem se prav tako nanaša na viteške turnirje in sicer na neke vrste igro, kjer sta se nasprotnika poskušala s pomočjo kopja poriniti s sedla ali vsaj izriniti nasprotnika izven polja bojišča. Veljalo je, da če je vitez prestopil tako imenovano tirnico oziroma mejo bojišča ali celo padel s sedla, je izgubil. Zmagovalec je za nagrado prejel

orožje, oklep in kopje nasprotnika, kar je imelo visoko vrednost. Oklep je bil na primer vreden 20 konj. Udeleženci turnirja so lahko veliko izgubili, vendar so bili v primeru zmage tudi bogato plačani. Wagner viteze primerja z današnjimi rodeo jezdec, predvsem iz ZDA, saj so se nekateri vitezi, prav tako kot se danes rodeo jezdec, udeleževali turnirja za turnirjem in si tako služili kruh ali celo obogateli. (ibid.: 24)

Razlaga:

Frazem se v prenesem pomenu uporablja v smislu, ko človeka v vsakdanjem življenju nekaj preseneti in ga močno pretrese. Dogodek, ki izstopa iz tirnic življenja.

Komentar:

Primer se nanaša na izgubljeno tekmo nogometne ekipe Bayern, ki govori o tem, da en tak spodrslijaj ekipe ne sme vreči iz tira.

<ul style="list-style-type: none">▪ [mit jmdm., etw.] [ein] leichtes Spiel haben▪ '[mit jmdm., etw.] schnell, ohne Schwierigkeiten fertigwerden'▪ »Wo Kriminelle in der Hauptstadt leichtes Spiel haben.« <p>(vir: http://www.rbb-online.de/kontraste/archiv/kontraste-11-02-2016/leichtes-spiel-fuer-kriminelle-in-der-hauptstadt.html)</p>
Slovenski ustreznik: /
<ul style="list-style-type: none">▪ sein Spiel mit jmdm. treiben▪ 'jmdn. [aus einer überlegenen Position heraus] ohne sein Wissen lenken, ihn täuschen'▪ »Weil der Westen hier so viel zu verlieren hat, treibt Putin sein taktisches Spiel an der türkisch-syrischen Grenze weiter.« <p>(vir: http://www.zeit.de/politik/ausland/2016-02/fuenf-vor-acht-putin-russland-tuerkei-konflikt/seite-2)</p>
Slovenski ustreznik: igrati se/iti se svoje igrice : 'spletkariti; zavajati' (www.frazemi.com)

Izvor:

Beseda *Spiel* se je v pesniškem jeziku takrat uporabljala za 'boj' ali 'turnir'. Heinrich von Freiberg je svojem delu *Tristan* zapisal: »da wart mit schilden und mit spern ritterernst, nicht ritterspil gepflogen und geübet vil.« (Prim. Röhrich, 1992: 1502).

Razlaga:

Prvi frazem pomeni 'nekaj z lahkoto opravljati'⁹. Drugi frazem pa sem zasledila tudi v obliki ***Spielchen mit jemandem treiben***, ki pomeni 'nekoga prevarati, preslepiti.'¹⁰

Komentar:

V prvem primeru gre za članek, ki govori o problematiki večjih mest, kot je na primer Berlin, kjer je vedno več javnih površin, kjer delujejo kriminalci. To pomeni, da se na določenih mestih, kot so na primer javni parki, zadržuje vedno več na primer preprodajalcev drog. Ti pa so vedno bolj agresivni, saj jim očitno zakon to dopušča.

Drugi primer se nanaša na aktualen konflikt med Turčijo in Rusijo, ki sta se zaradi krize v Siriji znašli na nasprotnih bregovih.

5.3 Igre na igralni deski

5.3.1 Šah

Igra šah izhaja iz Indije in si je preko Perzijcev in Arabcev utrla pot v Evropo. Ime igre izhaja iz perzijskega imena *šāh*, kar v nemščini pomeni *König zurück*, slovenski dobesedni prevod pa bi bil *kralja nazaj*. (Prim. Röhrich, 1973: 798). Iz te priljubljene igre izhajajo naslednji frazemi:

- ***jmdm., einer Sache Schach bieten***
- 'jmdm., einer Sache wirksam Widerstand leisten'
- »"Peer Steinbrück ist einer, der auch der Bundeskanzlerin Angela Merkel Schach bieten kann", sagte der Nord-Liberale, der auch Fraktionschef im Kieler Landtag ist.«

(vir: <http://www.presseportal.de/pm/6351/2334763>)

Slovenski ustreznik: /

⁹ www.redensarten-index.de

¹⁰ Ibid.

- **jmdn. schachmatt setzen**
- 1. (Schach) 'jmdn. besiegen'
- 2. (ugs.) 'jmdm. jede Möglichkeit zum Handeln nehmen, ihn als Gegner ausschalten'
- »Von daher wird er versuchen, die Spieler schachmatt zu setzen oder aus dem Spiel zu nehmen.«

(vir: <http://www.sport1.de/fussball/europa-league/2016/04/roman-weidenfeller-ueber-liverpool-vs-borussia-dortmund-und-juergen-klopp>)

Slovenski ustreznik: **dati komu šah mat**: 'premagati, onemogočiti nasprotnika' (www.frazemi.com)

Izvor:

Arabski izraz 'esch-schāch māt' pomeni 'der König ist gestorben' ali v slovenščini 'kralj je mrtev'. Izraz *matt* je v prenesem pomenu potrjen od 13. stoletja in *schachmatt* od 16. stoletja. Gre za potezo v igri, ko je ogrožen nasprotnikov kralj. To potezo lahko igralec naznani z izrazom *Schach bieten* ali *schachmatt*. (Prim. Röhrich, 1973: 798).

Razlaga:

Röhrich (ibid.) frazem **jem. Schach bieten** razlaga skupaj s frazemom **schachmatt sein** ('ganz entkräftet sein'), kar pomeni 'biti oslavljen'. Po njegovem mnenju ni velike razlike med izrazom *schachmatt* in enostavnejšim *matt*.

Komentar:

Prvi primer se nanaša na politični boj za kanclerskega kandidata na parlamentarnih volitvah.

Drugi primer izhaja iz športnega področja in se nanaša na spopad med nogometnima ekipama Borussia Dortmund in Liverpool ter na taktiko trenerja Liverpoola, Jürgena Kloppa, ki zna oceniti nasprotno ekipo, saj je bil njihov nekdanji trener.

- **jmdn., etw. in Schach halten**
- 'jmdn., etw. niederhalten, nicht gefährlich werden, sich nicht weiter entfalten lassen'
- »Wetzker hofft, dass er mit milder Bestrahlung die durchgedrehte Abwehr beruhigen und in Schach halten kann.«

(vir: <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-144430313.html>)

Slovenski ustreznik: **držati koga v šahu [s čim]**: 'onemogočiti komu, da bi samostojno ukrepal, se odločal' (Keber 2011: 941)

Izvor:

Izhaja iz igre šah, kjer pomeni, da se figuri, ki predstavlja kralja, zapre vse poti.¹¹ Röhrich (1973: 798) frazem opiše s parafrazo 'ihn nicht zur Ruhe kommen lassen, ihn dauernd bedrängen'. V *Slovarju slovenskih frazemov* najdemo poleg frazema **držati koga v šahu**, še frazem z glagolom 'imeti' (**imeti koga v šahu**) in poleg še informacijo, kaj izraza pomenita v igri: »oba označujeta neposredno ogrožanje nasprotnikovega kralja, kar je velika prednost, ki lahko prinese zmago.« (Prim. Keber 2011: 941).

Razlaga:

Frazem se uporablja v smislu 'imeti nekoga pod kontrolo'.

Komentar:

Primer se nanaša na grozovito jedrsko nesrečo v Černobilu, od katere letos mineva 30 let, zato so se spet odprla vprašanja in teorije o škodljivem sevanju.

- **ein Bauernopfer bringen/einen Bauern opfern**
- 'eine relativ geringe Person wird geopfert, um eine gewichtigere schadlos zu halten'
- »Israel: Mörder in Uniform oder ein Bauernopfer der Armee?«

(vir: <http://www.welt.de/politik/ausland/article154501438/Moerder-in-Uniform-oder-ein-Bauernopfer-der-Armee.html>)

Slovenski ustreznik: **biti kmet na šahovnici koga**: 'biti nepomembna oseba, figura, ki je lahko hitro žrtvovana' (www.frazemi.com)

Izvor:

Frazem izvira iz igre šah. Kmet je najšibkejša, vendar najštevilčnejša figura pri šahovski igri. Je zelo omejen glede premikov, če ga primerjamo z ostalimi figurami. Kmet se ne sme premikati nazaj in lahko se premika le po eno polje naprej. Kmet

¹¹ www.redensarten-index.de

prav tako ne more preskočiti druge figure, ne more jemati figure v smeri, v katero se premika, vendar lahko zajame nasprotnikovo figuro le vertikalno, levo ali desno za eno polje naprej. Katerakoli figura, ki stoji tik pred kmetom, mu onemogoča njegovo napredovanje.

Razlaga:

Röhrich (1991: 160) omeni, da je frazem pogosto uporabljen na področju politike. Uporablja se v smislu 'prevaliti krivdo na nekoga', tako da na primer komu na pomembnejšem položaju ni potrebno prevzeti odgovornosti, 'zaščititi koga'.

Komentar:

Aktualni primer se nanaša na dogodek, ko je v Izraelu vojak ustrelil terorista, ki naj ne bi bil sposoben za boj. Vojska ga je peljala pred sodišče, zdaj pa je odprto vprašanje ali vojska stoji za svojimi vojaki ali jih žrtvuje v svojo korist.

- **Zug um Zug**
- 'zügig, ohne Unterbrechung'
- »*Nun gelte es, mit vereinten Kräften Österreich Zug um Zug weiter nach vorne zu bringen und Gräben zu überwinden.*«

(vir: http://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20160604_OT027/spoe-kaernten-parteitag-iii-oesterreich-zug-um-zug-nach-vorne-bringen)

Slovenski ustreznik: **korak za korakom**: 'počasi, postopno' (Keber, 2011: 368)

- **am Zug sein**
- 'als Nächster an der Reihe sein'
- »*Die Politik sei nun am Zug, die unterschiedlichen Umsetzungsformen des Asylbewerberleistungsgesetzes bundeseinheitlich zu regeln.*«

(vir: http://www.zm-online.de/hefte/Die-Politik-ist-am-Zug_318802.html#1)

Slovenski ustreznik: **biti na potezi**: 'biti naslednji, ki mora kaj storiti' (www.frazemi.com)

- **Winkelzüge machen**
- 'Ausflüchte suchen, nicht geradeheraus reden, ausweichend antworten, Vorwände machen'
- »*Sowohl in dem einen als auch in dem anderen Fall machte Russland Winkelzüge, indem es unter anderem öffentlich behauptete, dass in beiden Fällen keine russischen Militärs eingesetzt wurden.*«

(vir: <http://de.sputniknews.com/zeitungen/20151201/306077871/nato-hybridkriege.html>)

Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Frazemi se nanašajo na igre, ki se igrajo na igralnih deskah, kot je na primer igra šah. Pri igri šah gre za izmenično premikanje figur. (Prim. Duden, 2013: 879). Röhrich (1992: 1736) frazem uvršča v 16. stoletje, ko se je začel pojavljati v literarnih delih. Nemška beseda *Zug* v tem kontekstu pomeni 'poteza'. Uporablja se tudi glagol *ziehen* (premakniti), kot na primer *mit dem Turm ziehen* (premakniti trdnjavo).

Razlaga:

Prvi frazem v prenesenem pomenu pomeni 'korakoma, postopno'. Drugi frazem pomeni 'biti naslednji na vrsti oz. na potezi', tretji pa se uporablja v smislu 'iskati izgovore, izmikajoče odgovarjati, ne biti odkrit'.

Komentar:

Prvi primer se nanaša na politični nagovor ljudstva s strani avstrijskega kanclerja Christiana Kerna in njegovega podpornika, deželnega glavarja avstrijske Koroške, Petra Kaiserja, v smislu zreti v prihodnost in s skupnimi močmi, korak za korakom, premagovati ovire.

Drugi primer se nanaša na temo zdravniške oskrbe za begunce, kjer je politika naslednja na vrsti, da določi enotna pravila, ki bodo veljala za vse in v praksi ustrezala vsakodnevnim izzivom in zahtevam zdravniškega oskrbovanja prosilcev za azil.

Tretji primer se nanaša na mnenje generalnega sekretarja zveze Nato, Jensa Stoltenberga, o temi strategije hibridnega vojskovanja, kjer gre za neke vrste križanje različnih vrst in oblik vojskovanja. Po njegovem mnenju tako vojskovanje obsega cel spekter različnih vojaških dejanj, kombinacijo uporabe vojaških in ne vojaških sredstev. Kot primer hibridnega vojskovanja je bila na srečanju v Bruslju omenjena Rusija, ki pa se izgovarja in trdi, da pri priključitvi Krima in pri konfliktu v Donecku ni bilo vojaškega posredovanja.

5.3.2 Trik-trak

Pri tej igri s kockami se je moralo pravilno razvrstiti igralne figure po igralni deski. Kdor je zasedel dve polji drugo ob drugem, je imel višje možnosti za zmago oziroma *einen guten Stein im Brett* ('dobro figuro na igralni deski').¹²

- ***bei jmdm. einen Stein im Brett haben***
- 'bei jmdm. [große] Sympathien genießen'
- »*Bei den CDU-Frauen hat Guido Wolf einen Stein im Brett.*«

(vir:

<http://www.gea.de/nachrichten/politik/fuer+die+zweite+chance+im+wahlrecht.4683438.htm?mode=print>)

Slovenski ustreznik: ***biti dobro zapisan [pri kom, kje]***: 'o kom imajo ugodno mnenje (pri kom, kje)' (Keber 2011: 1086)

Izvor:

Frazem sega v srednji vek in izvira iz igre *Puff*, znani tudi kot *Tricktrack*¹³, katere igralna deska je bila podobna kot pri današnji igri *Backgammon*. Frazem so v 16. stoletju uporabljali pogovorno in sicer v smislu, da velja človek, ki je lahko pomagal posamezniku, ki je imel težave z oblastjo, za 'dobro figuro na igralni deski'. V prenesenem pomenu se frazem uporablja že od leta 1560. (Prim. Röhrich, 1973; Wagner, 2011).

Razlaga:

V prenesenem pomenu se frazem uporablja v smislu, da smo nekomu zelo pri srcu oziroma, da ima nekdo o nas ugodno mnenje, za kar se v slovenščini uporablja frazem ***biti dobro zapisan pri nekom.***

Komentar:

Primer se nanaša na vladajočo stranko CDU kanclerke Angele Merkel, in sicer na obljubo deželnega vodje CDU, Guida Wolfa, ki naj bi bil pri ženskih članicah stranke zelo priljubljen, saj je obljubil, da bo okoli polovica ministrskih mest namenjena ženskam, če bo postal premier.

¹² Nemška beseda *Stein* se v tem kontekstu razume kot *figura*.

¹³ Ime igre navajam, kot ga je zapisal Röhrich, pri Wagnerju sem opazila malo drugačen zapis in sicer *Trictrac*.

- **sein Leben für jmdn., etw. in die Schanze schlagen**
- 'sein Leben für jmdn., etw. einsetzen'
- »Jetzt müssen wir nicht nur unser Hab und Gut aufs Spiel setzen, sondern auch unser Leben in die Schanze schlagen.«

(vir: http://concept-veritas.com/nj/16de/juden/05naj_den_feind_beim_namen_nennen.htm)

Slovenski ustreznik: **postaviti življenje na kocko**: 'tvegati življenje ob pomembni odločitvi' (Keber 2011: 1146)

- **etw. aufs Spiel setzen**
- 'etw. [leichtfertig] riskieren, einer Gefahr aussetzen'
- /

Slovenski ustreznik: **postaviti kaj na kocko**: 'tvegati ob pomembni odločitvi' (Keber 2011: 350)

Izvor:

Beseda *Schanze* se tukaj nanaša na staro francosko besedo *cheance* in ima pomen srečnega meta s kocko, vložka (»Glückswurf, Spieleinsatz«). (Prim. Duden, 2011: 639). Röhrich (1973: 801-802) zapiše, da je prvi frazema leta 1540 zapisal Erasmus Alberus¹⁴. Röhrich poleg prvega frazema zapiše parafrazo 'es für ihn einsetzen, **es aufs Spiel setzen**', katero v kasnejših slovarjih najdemo zapisano v obliki frazema in prav tako izhaja iz iger s kartami in kockami.

Razlaga:

Kdor kocka, z vsakim metom tvega, da bo izgubil - postavi svoj vložek *na kocko* (Prim. Duden, 2011: 639). V leksikonu prvi frazem najdemo s tremi različnimi glagoli: *setzen*, *legen*, *schlagen*. V povezavi s tem frazemom je naveden tudi frazem **einem etw. zuschanzen**, ki v prenesenem pomenu pomeni 'nekomu nameniti prednost, ki si je ni sam zaslužil'. (Prim. Röhrich, 1973: 802).

Kot sopomenki frazemu **alles aufs Spiel setzen** sta v rabi tudi frazema **sein Leben aufs Spiel setzen** in **sein Leben auf die Karte setzen** (ibid.: 973).

Komentar:

Primer se nanaša na judovski filozofski članek, ki se sprašuje o človeški eksistenci ter o tem, kako nam skozi obdobja kapitalizma, globalizacije, komunizma, fašizma,

¹⁴ Erasmus Alberus je bil nemški teolog, reformator in pisec cerkvenih pesmi in basni, živel je od leta 1500 do leta 1553.

vladajo sovražniki, ki se jim moramo upreti, ne samo tako, da tvegamo svoj imetje oz. premoženje, temveč moramo, da bi se osvobodili, tvegati tudi svoje življenje.

Aktualen primer prikazuje rabo obeh najdenih frazemov, zato za drugega nisem navedla primera.

5.3.3 Mlin

Poleg iger *Tricktrack* in šah je bila v srednjem veku zelo priljubljena tudi igra mlin. Igralno desko so si igralci lahko narisali sami in poiskali figure v obliki kamenčkov, ki jih je igralec moral postaviti tako, da je z vsako potezo zaprl mlin, kar je nasprotnika vsakič stalo figure. Figure se je premikalo tako, da ko se je mlin zaprl, se je drug odprl. Nasprotnik se je znašel v položaju, iz katerega se je težko rešil. (Prim. Röhrich, 1973; Wagner, 2011).

- ***in der Zwickmühle stecken***
- 'sich in einer ausweglosen Situation befinden'
- »*Die Banken stecken in der Zwickmühle: Auf der einen Seite machen Ihnen die Strafzinsen der EZB zu schaffen, auf der anderen Seite die günstige Konkurrenz der Direkt-Banken.*«

(vir: http://www.focus.de/finanzen/banken/bargeld-banken-erheben-gebuehr-fuer-geldrollen_id_5405985.html)

Slovenski ustreznik: **znajti se v škripcih**: 'znajti se v neprijetnem, zapletenem položaju' (Keber: 2011: 951)

Izvor:

Frazem izhaja iz terminologije igre mlin in se v prenesem pomenu uporablja od 15. stoletja (ibid.).

Razlaga:

Frazem se uporablja v smislu 'znajti se v težkem, brezihodnem položaju'. Zasledila sem ga tudi v različici ***in eine Zwickmühle geraten***.

Komentar:

Aktualen primer se nanaša na banke, ki so se, predvsem zaradi močne konkurence zelo ugodnega elektronskega bančništva, ki ga nekateri imenujejo tudi direktno bančništvo, saj gre za opravljanje bančnih storitev, ki jih človek lahko opravlja direktno od doma ali z delovnega mesta kadarkoli v dnevu ter pri tem ne potrebuje pomoči bančnega uslužbenca, znašle v težkem položaju in se zato poslužujejo novih načinov zaračunavanja provizij, da bi s tem stabilizirale poslovanje.

5.4 Igre s kartami

5.4.1 Igre s kartami na splošno

Izvor iger s kartami po navedbah Röhricha (1973: 485) ni čisto znan. Verjetno izvirajo iz Kitajske, saj so tam zasledili prve karte in sicer leta 1200. Od tam so se razširile po celotni Aziji, v 16. stoletju se pojavijo tudi v Indiji. V Evropo so najverjetneje prišle s križarji. Od konca 14. stoletja jih najdemo povsod po Evropi in kmalu se pojavi tudi poklic izdelovalca kart¹⁵. Leta 1463 sledi v Angliji prepoved uvažanja igralnih kart z namenom, da bi domače izdelovalce kart zaščitili pred tujo konkurenco.

Tudi v Nemčiji je bilo izdelovanje kart že v prvi polovici 14. stoletja tako priljubljeno, da so nastajale bratovščine, ki so ščitile pravice izdelovalcev kart. Po izdelovalcih kart sta bili predvsem znani nemški mesti Augsburg in Ulm. (Prim. Mihelič, 1993: 39).

Srednji vek je zajela prava euforija s kartami. Bogati so si večkrat celo privoščili izdelavo kart po naročilu, s poslikavami po svojih željah. Kljub takratnemu opozarjanju Cerkve pa je znano, da je bilo kartanje priljubljeno opravilo tudi v vrstah duhovščine. Škof von Würzburg je igre s kartami leta 1329 duhovnikom prepovedal, saj so se po njegovem mnenju preveč strastno predajali igri. Mesto Basel je leta 1367 izdalo splošno prepoved igranja. (Prim. Röhrich, 1973: 485).

¹⁵ V srednjeveškem času se je za take vrste poklicev uporabljala beseda ceh, po nemško *Zunft*, ki se je nanašala predvsem na samostojne obrtnike, rokodelce in trgovce ter izražala skupne interese in podporo, ki so si jo samostojni obrtniki med seboj izkazovali. Uporaba besedne zveze *von der Zunft sein (vom Fach sein)* pomeni 'biti strokovnjak' (vir: www.duden.de/rechtschreibung/Zunft).

Nič čudnega, da se je predvsem pri moških to priljubljeno opravilo oziroma preživljanje prostega časa izrazilo tudi v vsakodnevni komunikaciji. Izraze, ki izhajajo iz iger s kartami, najdemo od 15./16. stoletja in kmalu so se ti začeli uporabljati tudi v prenesenem pomenu. (ibid.)

<ul style="list-style-type: none"> ▪ etw. aus dem Ärmel schütteln ▪ 'etw. mit Leichtigkeit schaffen, besorgen' ▪ »<i>Dass man diese Manipulationen beim Spiegel aus dem Ärmel schüttelt wie Trickbetrüger einen Satz gezinkter Karten, sollte niemanden mehr verwundern.</i>« <p>(vir: https://propagandaschau.wordpress.com/2016/05/06/wie-die-schmierenjournaille-des-spiegel-einem-mutigen-tuerkischen-journalisten-in-den-ruecken-schiesst/#more-21602)</p>
<p>Slovenski ustreznik: stresati kaj [kot] iz rokava: 'lahkotno, hitro, brez premišljanja podajati kaj' (Keber 2011: 833)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ etw. im Ärmel haben/behalten ▪ 'für den Bedarfsfall etw. zu seinen Gunsten bereithalten' ▪ »<i>Türkei-Deal Visa-Notbremse: Deutschland behält gegenüber Erdogan ein Ass im Ärmel</i>« <p>(vir: http://www.focus.de/politik/videos/tuerkei-deal-visa-notbremse-deutschland-behaelt-gegenueber-erdogan-ein-ass-im-aermel_id_5479923.html)</p>
<p>Slovenski ustreznik: skrivati svoje adute: 'skrivati svoja učinkovita sredstva, dobre pripomočke za uspeh' (Keber, 2011: 44)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ ein Ass aus dem Ärmel ziehen ▪ 'für ein Problem eine überraschende Lösung finden' ▪ »<i>Aber während Kerr den Kurs halten kann, muss er unbedingt ein Ass aus dem Ärmel ziehen.</i>« <p>(vir: http://www.spoX.com/de/sport/ussport/nba/1606/Artikel/finals-spiel-3-vorschau-golden-state-warriors-cleveland-cavaliers.html)</p>
<p>Slovenski ustreznik: potegniti iz rokava [še] zadnji adut: 'razkriti svoja učinkovita sredstva, dobre pripomočke za uspeh' (Keber 2011: 44)</p>

Izvor:

Vsi trije frazemi se nanašajo na čas, ko so ljudje nosili oblačila z dolgimi in širokimi rokavi, ki so večkrat segali kar do tal. Rokave so pravzaprav uporabljali namesto žepov, saj so bili tako prostorni, da so vanje lahko spravili vse od denarja do kart in

drugih malenkosti. Skrivanje predmetov v rokavu je bilo priljubljeno, saj nihče ni pričakoval, da se v rokavu kaj skriva. Dolgi in široki rokavi so bili značilni za pozna srednjeveško modo, ki je bila zelo priljubljena tudi pri duhovščini. (Prim. Röhrich, 1973; Wagner, 2011; Duden, 2013).

Tako imenovani žepi v rokavih so kasneje služili kvartopircem oziroma goljufom, ki so v rokavu skrivali označene karte. Takih kart pa niso kar stresali iz rokava, kar bi bilo preveč opazno, temveč so jih diskretno izvlekli. (ibid.)

Frazem ***etw. aus dem Ärmel schütteln*** je bil v prenesenem pomenu uradno sprejet šele v 18. stoletju. (Prim. Röhrich, 1973: 67).

Sebastian Brant¹⁶ je zapisal sledeče v svojem delu *Narrenschiff* (Ladja norcev): »*Das man jn ouch fürer witzig halt, Bis jm die pfif uß dem ermel falt,*« (Röhrich, 1973: 67), kar pomeni 'bis man seine Narrheit erkennt' ali v slovenščini 'ko človek spozna svojo norost'.

Razlaga:

V prenesem pomenu se je frazem ***etw. aus dem Ärmel schütteln*** takrat uporabljal tudi za duhovnike, pri katerih so bila oblačila z dolgimi rokavi prav tako priljubljena in ki so brez predpriprave izvajali dolge, spontane pridige. Frazem namreč opisuje stvari, na katere se mora človek praviloma dobro pripraviti, a jih z lahkoto in brez premišljanja izvede. Duhovnik je v tem primeru pridigo kar *stresel iz rokava*. (Prim. Wagner, 2011: 154).

Drugi in tretji frazem, ki se prav tako nanašata na goljufe, ki so skrivali karte v rokavu, sem našla v novejšem slovarju *Duden Redewendungen*.

Komentar:

Prvi primer je kritika na nemško revijo *Spiegel*, ki naj bi z dezinformacijami in enostransko propagando vplivala na vojno in odnose v Siriji, saj lahko z enim

¹⁶ Sebastian Brant je bil nemški humanist in satirist, ki je živel med letom 1457 in 1521. Najbolj znan je po svoji satiri z naslovom *Das Narrenschiff* (*The Ship of Fools*).

stavkom postavi svet na glavo, tako moč naj bi namreč imela propaganda, ki naj bi vplivala tudi na usodo pogumnih novinarjev.

Drugi primer se nanaša ne predlog Evropske komisije za odpravo vizumov za Turčijo v primeru, da bo Turčija izpolnila vse zahtevane pogoje in bo uvrščena na seznam držav, katerih državljani lahko potujejo v schengensko območje brez vizumov. Ker pa gre za dogovor med Evropsko Unijo in Turčijo, ki naj bi v zameno pomagala Evropski uniji pri zaježitvi migracijskega toka v Evropo, Erdogan pričakuje pospešeno rešitev vizumske liberalizacije za svoje državljane. Predvsem Nemčija in Francija pa spodbujata uvedbo 'zasilne zavore', ki bi stopila v veljavo v primeru, ko Turčija ali katerakoli druga država, ne bi več izpolnjevala določenih kriterijev, odvisnih tudi od pritoka beguncev in migrantov. Obe državi zavirata oz. še premišljujeta o sprejetju predloga, do takrat pa držita aduta v svojih rokah.

Tretji primer izhaja iz športnega področja in sicer se nanaša na letošnje finale NBA, kjer bi moral trener ekipe Cleveland Cavaliers, Tyronn Lue, potegniti asa iz rokava, če bi hotel premagati vodilno ekipo Golden State Warriors, ki jo vodi trener Steve Kerr.

<ul style="list-style-type: none">▪ bös Karten auswerfen▪ 'bös oder übel reden'▪ /
Slovenski ustreznik: /
<ul style="list-style-type: none">▪ es sind viel böse Karten im Spiel▪ 'es sind Leute beteiligt, die es bös meinen'▪ /
Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Frazema izhajata iz terminologije nepoštenega mešanja kart. Röhrich (1973: 486) navaja, da so se raznorazne goljufije pri kartah očitno začele pojavljati že od samega začetka te igre, saj veliko frazemov, ki izhajajo iz iger s kartami, govori prav o goljufivi igri. Navaja primer iz leta 1508, ki ga je zapisal Geiler von Kaiserberg: »In seinem

Kartenspiel sind viel böser Stein«, v letu 1566 pa je bil zapisan frazem v stavku: »*Er wirft böse Kart mit unter*« (ibid.).

Razlaga:

Frazema sta zastarela in ju nisem našla v novejših slovarjih. Prvi frazem v prenesem pomenu pomeni 'podlo govoriti, slabo misliti', drugi pa govori o situaciji, kjer so vpleteni ljudje, ki slabo mislijo.

Komentar:

Frazemov nisem zasledila v današnji rabi, s čimer se potrjuje zgoraj navedeno dejstvo, da sta frazema zastarela, v opisovanju izvora pa sem navedla primer rabe frazema v preteklosti.

- ***ein abgekartetes Spiel treiben***
- 'eine betrügerisch abgesprochene Maßnahme; ein geheim vorbereitetes Ereignis; ein unehrliches Spiel'
- »*Nach Überzeugung des Detektivs war dies der Fall: „Die haben ein abgekartetes Spiel getrieben.*«

(vir: <http://www.taunus-zeitung.de/lokales/hochtaunus/vordertaunus/Der-Trick-mit-der-Kaffeemaschine;art48711,2026431>)

Slovenski ustreznik: ***umazana igra***: 'prikrita uporaba nedovoljenih ali moralno spornih metod z namenom pridobiti korist le zase' (www.frazemi.com)

Izvor:

Frazem izhaja iz nepoštenega mešanja kart, izraz *abkarten* se nanaša na pred pripravljen vrstni red igralnih kart.¹⁷ Frazem govori o goljufivi igri, ko nekdo premeša karte v svojo korist (Prim. Röhrich, 1973: 486).

Razlaga:

V prenesenem pomenu se frazem uporablja v smislu 'na goljufiv način priti v prednost'. Gre za vnaprej dogovorjeno stvar, za katero posameznik ne ve in tako naivno misli, da ima nanjo vpliv.

¹⁷ <http://www.redensarten-index.de>

Komentar:

Članek, iz katerega primer izhaja, govori o goljufivi 'turneji', ki sta jo izvedla moški in ženska srednjih let. Izvedla sta sicer že poznan, a kljub temu zelo predrzen trik. Moški in ženska sta namreč goljufala trgovine z elektroniko tako, da je ženska kupila kavni avtomat v vrednosti nad 700 €, nato račun predala moškemu, ki se je z njim pod pretvezo, da menja avtomat, vrnil v trgovino, vzel še dražjega in doplačal le razliko. Na srečo jima je na sled prišel tamkajšnji policist, ko je ugotovil, da manjkata dva avtomata, le eden pa je plačan. Oba goljufa so nato sicer priprli, vendar ženski sokrivde niso dokazali, saj je le predala račun svojemu pajdašu.

Pri iskanju aktualnih primerov sem komaj našla primer z glagolom *treiben*. Povečini se danes uporablja frazem **ein abgekartetes Spiel** brez glagola, v smislu 'nepoštena, vnaprej dogovorjena stvar', kot kaže na primer naslednji aktualen primer: »Der »Bürgerkrieg« in Syrien ist ein abgekartetes Spiel des Westens und der Türkei, um Syrien zu destabilisieren«¹⁸, ki govori o tem, da je državljanska vojna v Siriji premišljena in vnaprej dogovorjena poteza Zahoda in Turčije, organizirana z namenom destabilizirati Sirijo. Z glagolom *treiben* pa sem večkrat zasledila rabo frazema **ein falsches Spiel treiben** kot kaže primer: »Nicht nur wegen den Forderungen der Türkei und den Inhalten der geplanten Programme, sondern auch, weil der Westen selbst mit der Türkei ein falsches Spiel treibt: Einerseits will man sich die Türkei als militärischen Bündnispartner in der Region des Nahen Ostens halten, andererseits betreibt man schon seit Jahren, spätestens seit dem völkerrechtswidrigen Angriffskrieg der Nato gegen Jugoslawien im Jahr 1999, eine Politik der Auflösung der Türkei und der Bildung eines Kurdenstaates.«¹⁹, ki se prav tako uporablja v smislu 'goljufati nekoga, z določenim namenom prevarati koga'. V tem primeru bi lahko uporabili tudi frazem **ein doppeltes Spiel treiben**, ki se uporablja v smislu 'ravnati dvoлично, hinavsko, poskušati doseči kaj po dveh poteh'²⁰.

- **die Karten gut mischen**
- 'mitmischen', 'Ereignisse geschickt mitgestalten, ohne selbst in den

¹⁸vir: <http://info.kopp-verlag.de/hintergruende/europa/heinrich-wohlmeyer/der-buergerkrieg-in-syrien-ist-ein-abgekartetes-spiel-des-westens-und-der-tuerkei-um-syrien-zu-de.html>

¹⁹vir: <http://www.zeit-fragen.ch/de/ausgaben/2016/nr-6-15-maerz-2016/der-westen-und-die-tuerkei-ein-lange-waehrendes-falsches-spiel.html>

²⁰ www.frazemi.com

Vordergrund treten zu müssen'
▪ /
Slovenski ustreznik: /
<ul style="list-style-type: none"> ▪ die Karten neu mischen ▪ 'die Umstände, Bedingungen, Verhältnisse ändern sich' ▪ »Kanzler-Rücktritt mischt politische Karten in Österreich neu« <p>(vir: http://www.focus.de/finanzen/news/wirtschaftsticker/kanzler-ruecktritt-mischt-politische-karten-in-oesterreich-neu_id_5515405.html)</p>
Slovenski ustreznik: (na novo) premešati karte: 'spremeniti okoliščine, razmerja, pogoje' (www.frazemi.com)

Izvor:

Röhrich (1973: 485) prvi frazem uvršča v leto 1500 in poda primer: »*Ich will die Karten besser mischen*«, kar v prenesenem pomenu pomeni 'zasnovati nov, boljši načrt'. V povezavi s tem omenja še starejši oziroma že zastarel frazem, za katerega navede primer: »*Ich warff meine Karten mit unter*«, kar je pomenilo 'vmešati se v pogovor'. V leksikonu sem prav tako našla primer: »*Sie haben die Karten miteinander gemischt*« (ibid.), kar pomeni 'nekaj se med seboj dogovoriti' in izhaja iz goljufive igre s kartami.

Razlaga:

Drugi frazem sem zasledila v delu avtorice Petre Winkler²¹. V leksikonu ga najdemo v obliki **die Karten mischen (mengen)**, ki v prenesenem pomenu pomeni 'die Ereignisse im eigenen Sinne beeinflussen, herbeiführen, die Angelegenheit in Gang bringen' oziroma v slovenščini 'vplivati na dogodke, nekaj izvesti na svoj način'. (Prim. Röhrich, 1973: 485). V primerjavi s prvim frazemom se razlikujeta le v pridevniku *neu* (novo) in *gut* (dobro).

Komentar:

V aktualni rabi se v prenesenem pomenu uporablja predvsem drugi frazem, prvega frazema pravzaprav nisem zasledila, tudi pri iskanju frazema s pridevnikom *gut* se pojavijo primeri s pridevnikom *neu*. Naveden primer se nanaša na nenaden odstop predsednika SPÖ in avstrijskega zveznega kanclerja Wernerja Faymanna, ki se je

²¹ Delo z naslovom *Das Sprachbilder-Wörterbuch – die Ideenliste für kreatives und bildhaftes Schreiben*

zaradi pomankanja podpore odločil odstopiti s položaja in odpreti pot za nov začetek, s tem pa je v Avstriji na novo premešal politične karte.

<ul style="list-style-type: none">▪ <i>jmdm. in die Karten sehen/schauen/gucken</i>▪ 'jmds. geheime Absichten, Pläne erkennen'▪ »<i>Top-Verkäufern in die Karten schauen</i>« <p>(vir: https://shop.bme.de/products/top-verkaeufern-in-die-karten-schauen)</p>
Slovenski ustreznik: <i>gledati komu v karte/pogledati</i> : 'spoznati skrite namene, načrte koga' (www.frazemi.com)
<ul style="list-style-type: none">▪ <i>sich nicht in die Karten sehen/schauen/gucken lassen</i>▪ 'seine Absichten, Pläne geheim zu halten wissen'▪ »<i>In der Pressekonferenz am Samstag ließ sich Jogi Löw aber noch nicht in die Karten schauen: "Was angeschlagene Spieler betrifft, haben wir keine Sorgen.</i>« <p>(vir: http://www.stern.de/sport/fussball/em-2016/em-2016-deutschland-ukraine-loew-aufstellung-pk-6896156.html)</p>
Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Frazema se nanašata na igro s kartami, kjer se je goljufalo in na skrivaj gledalo nasprotniku v karte. Igralci so zaradi tega skrivali svoje karte.

Röhrich (1973, 485-486) poda primer frazema, ki ga je zapisal Goethe: »*Der Schluss der Darstellung lässt uns noch etwas tiefer in die Karten sehen*«. Geiler von Kaisersberg pa je leta 1508 zapisal: »*sieh in dein eigen Kartenspiel*«, kar je pomenilo 'glej v svoje lastne karte oz. v svojo igro' in se nanaša na drugi frazem.

Razlaga:

Kdor igra z odprtimi kartami, temu lahko na skrivaj pogledamo v karte in poskušamo spoznati njegove načrte (ibid.). Drugi frazem se uporablja v nasprotnem smislu in sicer pomeni 'skrivati svoje namene, načrte'.

Komentar:

V prvem primeru gre za vabilo na poklicno orientiran seminar na temo kako postati dober prodajalec ali pa se izboljšati na področju nabave. Gre za kombinacijo delavnice in treninga, kako pravilno razmišljati, kakšne taktike uporabiti in vse te trike in skrivnosti bodo razkrili najboljši na tem področju.

Drugi primer izhaja iz športnega področja in se nanaša na konferenco pred nastopom nemške ekipe na letošnjem evropskem prvenstvu v nogometu v Franciji, kjer selektor nemške ekipe Joachim Löw še ni hotel razkriti vseh podrobnosti oziroma si še ni pustil gledati v karte, vendar je kljub temu na konferenci pred tekmo ustvaril pozitivno vzdušje.

- **mit verdeckten Karten spielen**
- 'heimlich handeln, seine Absichten nicht erkennen lassen'
- »Das Citroen-Werksteam spielt unterdessen weiter mit verdeckten Karten und kam auf die Positionen sieben (Jose-Maria Lopez) und neun (Yvan Muller).«

(vir: <http://www.motorsport-total.com/wtcc/news/2016/04/wtcc-budapest-volvo-im-zweiten-training-vorne-16042304.html>)

Slovenski ustreznik: **skrivati svoje karte**: 'prikrivati svoje namene, interese, strategijo, ne biti odkrit' (www.frazemi.com)

Izvor:

Röhrich (ibid.) za frazem pravi, da ga je zelo rad v svojih pisanjih uporabljal Bismarck, čeprav delno še v francoski obliki: »*Sie können von einem auswärtigen Minister nicht verlangen, dass er über alle schwebenden Verhandlungen mit Ihnen cartes sur table spielt.*«

Razlaga:

Frazem se v prenesem pomenu nanaša na adut, ki ga človek skriva v smislu, da je previden in skrivnosten in noče razkriti svoji načrtov oziroma namenov. Našla sem tudi sopomenko z besedo *Spiel*, frazem **ein verdecktes Spiel spielen**, ki se uporablja v smislu 'želeti koga preslepiti in ogoljufati' (*täuschen und betrügen wollen*).

Komentar:

Primer se nanaša na letošnje svetovno prvenstvo terenskih vozil WTCC pri Budimpešti, kjer je na prostem treningu dirkač ekipe Citroena, Tom Chilton, pristal na četrtem mestu, medtem pa je ekipa še naprej igrala s skritimi kartami in s svojima dirkačema pristala še na sedmem in devetem mestu, do takrat pa ni razkrila svoje strategije.

- ***mit gezinkten Karten spielen***
- 'seine Pläne, Ziele mit unlauteren Mitteln verfolgen'
- »*In der deutschen Marktwirtschaft wird mit gezinkten Karten gespielt – wirklichen marktwirtschaftlichen Wettbewerb gibt es immer weniger.*«

(vir: <https://berlinoeconomicus.diw.de/>)

Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Frazem izhaja iz nepoštene igre s kartami in sicer se nanaša na označene karte, ki so jih uporabljali goljufi.

Razlaga:

Frazem se nanaša na uporabo nepoštenih sredstev pri doseganju ciljev. Gre za nasproten pomen kot pri frazemu ***mit offenen Karten spielen***.

Komentar:

Avtor Marcel Fratzscher v letos (2016) izdani knjigi z naslovom *Warum Deutschland immer ungleicher wird* poskuša pojasniti vzroke za čedalje večjo neenakost, ki se pojavlja v Nemčiji. Nemško tržno gospodarstvo naj bi se namreč pogosteje kot včasih posluževalo nepoštenih sredstev za uspeh, prava gospodarska konkurenca pa naj bi s tem izginjala. Pojavljajo se vedno večje razlike glede na dane priložnosti, premoženje in dohodke, ki so po avtorjevem mnenju neenakomerno razdeljeni, vsekakor bolj kot v drugih industrijskih deželah. Kot posledica se kažejo manjše investicije in s tem manjše možnosti za boljša delovna mesta. Na splošno je vedno manj priložnosti za ljudi, da bi lahko razvili svoje sposobnosti. Nastala škoda je realnost, ki postavlja Nemčijo pred velik izziv.

- **seine Karten aufdecken/seine Karten offen auf den Tisch legen**
- 'seine wahren Absichten, Pläne erkennen lassen'
- »Mit der Bereitschaft, Neuwahlen und die gemäßigte Opposition in Syrien zu unterstützen, zwingt Moskau Washington dazu, seine Karten offen auf den Tisch zu legen, wie US-Journalist Patrick Smith in „The Fiscal Times“ schreibt.«

(vir: <http://de.sputniknews.com/politik/20151026/305205306/syrien-russland-usa.html>)

Slovenski ustreznik: **odkriti [svoje] karte**: 'jasno, odkrito pokazati svoje namene' (Keber, 2011: 331)

- **mit offenen Karten spielen**
- 'ohne Hintergedanken handeln, seine Absichten erkennen lassen'
- »"Ich habe versprochen, dass ich stets mit offenen Karten spielen werde. Ich werde transparent kommunizieren, sobald ich ihn unterschrieben habe. Sie werden sehen, dass es weniger sein wird als zwei Millionen Franken", sagte Infantino in einem Interview mit Schweizer Medien.«

(vir: <http://www.sport.de/news/ne2256141/infantino-spiele-stets-mit-offenen-karten/>)

Slovenski ustreznik: **igrati z odprtimi kartami**: 'jasno, odkrito kazati svoje namene, ravnati pošteno' (Keber, 2011: 331)

Izvor:

Frazema izhajata iz tega, da je pri nekaterih igrach s kartami na koncu potrebno pokazati oziroma razkriti svoje karte, ki povedo, kdo je zmagovalec. (Prim. Keber, 2011: 332).

Razlaga:

Oba frazema se nanašata na odkritost in poštenost. V leksikonu najdemo starejše verzije oziroma sopomenke: **die Karten offenlegen, die Karten auf den Tisch legen** in **seine Karten über den Tisch halten**. (Prim. Röhrich, 1973: 485). V prenesenem pomenu se nanašajo na nekoga, ki ničesar ne prikriva.

Kot sopomenka se uporablja tudi frazem z besedo *Spiel*, in sicer **ein offenes Spiel spielen**, ki pomeni 'odkrito in pošteno ravnati' ('*offen und ehrlich handeln*').

Komentar:

Prvi primer se nanaša na prizadevanje Moskve za usklajevanje med rusko in ameriško vojsko, da bi se izognili nepotrebnim incidentom glede Sirije, saj tako ameriška kot ruska vojska delujeta v Siriji in njeni okolici. Glede na odkrito prizadevanje za vojaško sodelovanje v boju proti Islamski državi, mora Washington odkriti svoje karte, saj ZDA sodelovanje z Rusijo silovito zavrača.

Drugi primer se nanaša na izjavo predsednika FIFE Gianniya Infantina, ki pravi, da bo FIFA povrnil ugled, saj kroži veliko govoric, da je na nepošten način premagal tekmece. Infantino obljublja transparentnost in pravi, da bo vedno igral z odprtimi kartami.

- ***das Blatt/das Blättchen hat sich gewendet***
- 'die Situation hat sich verändert'
- »*Das syrische Regime glaubt, dass sich das Blatt zu seinen Gunsten gewendet hat in dem bereits seit fünf Jahren andauernden Krieg.*«

(vir: <http://www.spiegel.de/politik/ausland/syrien-scheinwahl-ist-ein-affront-von-baschar-al-assad-a-1086791.html>)

Slovenski ustreznik: ***obrniti še eno stran česa/v čem***: 'začeti novo obdobje česa, v čem' (Keber, 2011: 921)

Izvor:

Pri iskanju frazemov iz sveta iger s kartami sem naletela na frazem, ki izvira iz srednjega veka, vendar zanj najdemo več različnih razlag.

Ena od možnosti za razlago, od kod prihaja izraz *Blatt*, je igralna karta. Igralec ima namreč lahko dalj časa dobre karte, ko nenadoma dobi slabo karto in obratno. (Prim. Röhrich, 1973; Wagner, 2011).

Druga možnost je, da se izraz nanaša na stran v knjigi ali na list papirja, vendar gre v tem primeru za list, ki sem sam obrača in ga ne obrača človek. Tako sta ti dve možnosti izključeni. (ibid.)

Sam se namreč lahko obrača le živ list drevesa, zato se beseda *Blatt*, nanaša na list drevesa. V naravi se v določenem delu leta pojavi fenomen, ko se listi na drevesih začnejo rahlo obračati oziroma se rahlo nagnejo na stran, da bi skozenj spustili več dežja. To je bil v preteklosti znak za kmetovalce, da je najdaljši dan v letu mimo. Opazovanje narave je bilo takrat zelo pomembno, saj so glede na to veljala stara pravila kmetovanja. (ibid.)

Frazem je bil potrjen leta 1534, vendar je še starejši. V nemščini je prvič zapisan²² v prevodu dela *Adagia* Erazma Rotterdamskega: »*Es wird sich das blat einmal umbkeren. Er wird der straffe nicht entgehen.*« (Röhrich, 1973: 134).

Razlaga:

Višek leta je mimo, dan se začenja krajšati. List se obrača in prav tako se čas. Sprva se je frazem v prenesenem pomenu nanašal le na letne čase, kasneje na spremembo usode. Primer zgoraj navedenega stavka iz *Adagia* pomeni, da se bo situacija enkrat obrnila in da kazni ne bo ušel.

Enak pomen imata frazema, ki izhajata iz iger s kartami ***die Karte wechselt sich*** in ***die Karte hat sich gewendet*** v smislu, ko se sreča pri igri obrne. Zasledila sem tudi sopomenko z besedo *Spiel* in sicer ***das Spiel hat sich gewendet***, ki se uporablja v smislu 'stvar se je obrnila na slabše' (*'eine Sache hat sich zum Schlechten verändert'*).

Komentar:

Članek se nanaša na parlamentarne volitve v Siriji, ki so potekale v Damasku 13. aprila letos, tik preden se je v Ženevi za končanje petletnega konflikta v Siriji začel nov krog mirovnih pogajanj. Volitve so potekale na območjih pod nadzorom sil sirskega predsednika Bašarja Al Asada. Glede na vojno stanje so mnogi mnenja, da so bile volitve nedemokratične. Največjo težavo naj bi predstavljala ravno Asadova prihodnost kot voditelja države, zato je sirskega režim mnenja, da je z volitvami sebi v prid obrnil novo stran oziroma začel novo obdobje v pet let trajajoči državljanski vojni.

²² Prevedel ga je Johannes Gerling.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ wie die Karten fallen ▪ 'der Wechsel im Glück' ▪ /
Slovenski ustreznik: /
<ul style="list-style-type: none"> ▪ wissen, wie die Karten fallen [werden] ▪ 'kommende Ereignisse voraussehen' ▪ /
Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Prvi frazem zapiše že Goethe: »*Der arme Landmann harrt das ganze Jahr, wie etwa die Karten fallen über den Wolken*« (Röhrich, 1973: 486). Izhaja iz tega, da se sreča lahko pri igri s kartami hitro obrne. V leksikonu sem našla še frazema **die Karte wechselt sich**, zapisan že leta 1591 in **die Karte hat sich gewendet**, ki imata enak pomen.

Razlaga:

Prvi frazem je povezan s srečo pri kartanju, srečo v življenju in kako se ta hitro obrača. Pri drugem frazemu pa je dodana glagolska komponenta *wissen* in v prenesem pomenu pomeni 'predvideti prihajajoče dogodke'. Frazem sem zasledila v novejšem slovarju *Duden Redewendungen*.

Komentar:

Frazemov v aktualni rabi nisem zasledila, kar me je presenetilo, predvsem pri neuspelem iskanju aktualnega primera za drugi frazem, ki se ga zasledila v novejšem slovarju *Duden Redewendungen*.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ gute Karten haben ▪ 'bei etw. Glück haben' ▪ »<i>Und ich denke, dass wir sehr gute Karten haben, dass er über 2016 hinaus hier Trainer ist.</i>« <p>(vir: http://www.sueddeutsche.de/news/sport/fussball-rummenigge-zu-guardiola-bayern-hat-sehr-gute-karten-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-150423-99-08106)</p>

Slovenski ustreznik: **imeti močne karte [v rokah]**: 'imeti učinkovita sredstva, dobre pripomočke za uspeh' (Keber 2011: 331)

- ***schlechte Karten haben***
- 'keine guten Erfolgsaussichten haben'
- »*In Deutschland ist das so zwar nicht möglich, aber gegen notorische Blaumacher haben Arbeitgeber auch hier schlechte Karten.*«

(vir: <http://www.wiwo.de/erfolg/beruf/blau-machen-gegen-faule-angestellte-hat-der-chef-kaum-eine-chance/12979230.html>)

Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Frazema izhajata iz kvartopirskega jezika. Pomenita 'imeti dobre/slabe karte v rokah', odvisno od sreče, ki je bila nekomu naklonjena ali ne, ko so se karte delile.

Razlaga:

Drugi frazem se uporablja v obratnem smislu kot prvi in pomeni 'imeti slabe možnosti za uspeh'. Za prvega pa v leksikonu najdemo sopomenki, ki se uporabljata v prenesenem pomenu 'biti v ugodnem položaju, imeti srečo' in sicer frazema **es passt in meine Karte** in **Karten jeder Farbe haben**. (Prim. Röhrich, 1973: 485).

Komentar:

Prvi primer se nanaša na izjavo Bayernovega izvršnega direktorja Karla-Heinza Rummeniggeja, ki pravi, da imajo s trenerjem najuspešnejšega nemškega kluba, Pepom Guardiolo, močne karte v rokah in dobre možnosti za uspeh v letu 2016. Gardiola sicer po letošnjem evropskem nogometnem prvenstvu v Franciji zapušča Bayern.

Drugi primer se nanaša na članek, ki govori o problematiki izkoriščanja bolniškega dopusta s strani delavcev, kar postavlja delodajalca v slab položaj, saj takšne prevare ni lahko dokazati. Ni malo delodajalcev, ki nad svoje zaposlene v takih primerih pošljejo zasebne detektive. Izkoriščanje bolniškega dopusta je namreč breme tako za delodajalca, kot tudi za državno zdravstveno blagajno. Nad tovrstnimi prevaranti ne prežijo le šefi, temveč tudi država. Članek opisuje primer takšnega ravnanja, ki se je zgodil v španskem Cadizu. Ugotovili so namreč, da starejši moški

dalj časa ni hodil na delovno mesto, za katerega pa je ves čas prejemal plačo. Moški naj bi nadziral mestno kanalizacijo in zbiralnik vode, vendar je preprosto, ker naj ne bi imel v službi nič za početi, ostal doma. Prevaranta so pravzaprav ujeli šele, ko bi moral prevzeti nagrado za zvestobo. Članek omenja, da se kaj takega v Nemčiji težko zgodi, vendar je to dober primer, kako težko delodajalec dokaže krivdo zaposlenemu, delodajalec ima slabe karte v rokah. Na sodišču namreč niso mogli kaj dosti dokazati.

<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>alle Karten in der Hand haben</i> ▪ 'über alle Mittel und Möglichkeiten verfügen' ▪ »<i>Der Tod als kapitalistisches Strategiespiel, bei dem man alle Karten in der Hand hat.</i>« <p>(vir: http://www.spiegel.de/kultur/literatur/don-delillo-schreibt-in-zero-k-ueber-den-traum-vom-ewigen-leben-a-1096490.html)</p>
<p>Slovenski ustreznik: <i>imeti vse karte v rokah</i>: 'popolnoma obvladovati položaj, imeti vse možnosti za uspeh' (Keber, 2011: 331)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>alle Karten (Trümpfe) in der Hand behalten</i> ▪ 'sich den entscheidenden Entschluß bis zuletzt aufsparen, die Macht, Leitung erhalten' ▪ »<i>In dieser Situation ist es Fraport gelungen, den Überlassungsvertrag so zu gestalten, dass sie alle Trümpfe in der Hand behält und der griechischen Seite Risiken und Kosten überlässt.</i>« <p>(vir: http://www.labournet.de/wp-content/uploads/2016/05/kliche_fraport.pdf)</p>
<p>Slovenski ustreznik: <i>imeti (držati) vse adute v rokah</i>: 'popolnoma obvladovati položaj, imeti vse možnosti za uspeh' (Keber, 2011: 331)</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>das Kartenspiel nicht mehr in der Hand haben</i> ▪ 'in einer Sache keine freie Entscheidung mehr haben' ▪ »<i>Wir haben das Spiel aber nicht mehr in der Hand gehabt, wir haben es entgleiten lassen.</i>« <p>(vir: http://www.reviersport.de/328424---bvb-weidenfeller-schimpft-ueber-einstellung.html)</p>
<p>Slovenski ustreznik: <i>imeti zvezane roke</i>: 'ne moči storiti kaj odločilnega' (Keber, 2011: 825)</p>

Izvor:

Frazemi izhajajo iz kvartopirskega jezika. Ko ima igralec na začetku igre še vse karte v rokah, ima tudi še vse možnosti za zmago. Drugi frazem se nanaša na dejstvo, da

se pri igri s kartami adute hrani do zadnjega, ko se jih razkrije, pa si igralec pridobi veliko prednost ali celo zmago. Tretji frazem pa se nanaša na igro, ki je za določenega igralca že skoraj izgubljena, čeprav ta še poteka.

Razlaga:

Prvi in drugi frazem se v prenesenem pomenu nanašata na dobre možnosti za uspeh. Pri drugemu beseda *Trumpf* (adut) v prenesenem pomenu pomeni 'učinkovito sredstvo, dober pripomoček'. (Prim. Keber, 2011: 41). Našla sem tudi sopomenko z besedo *Spiel*, in sicer frazem ***das Spiel in Händen haben***, ki pomeni 'biti prepričan vase in svoje sposobnosti' (*'seiner Sache gewiss sein'*). Tretji frazem, nasprotno od prvih dveh, pomeni, da na neko stvar nimamo več vpliva.

Komentar:

Prvi primer izhaja iz literarnega področja in se nanaša na članek, ki opisuje roman ameriškega pisatelja Dona DeLilla z naslovom *Zero K*. V tej znanstvenofantastični zgodbi gre za sanje o večnem življenju. Multimilijonar razvije metodo preservacije trupel, ki jih bodo zdravniki nekoč lahko spet obudili v življenje. Smrt je torej včerajšnja stvar, zanimiva je besedna igra avtorja članka, ki pravi »*Bis uns die Tiefkühltruhe scheidet*«, kar pomeni 'dokler naju zamrzovalna skrinja ne loči', namesto 'dokler naju smrt ne loči'. Smrt postane le še ena od kapitalističnih strategij, kjer ima človek vse karte v rokah.

Drugi primer je vzet iz članka, kjer avtor piše o podvigu nemškega upravljalca letališč pri nakupu grških letališč. Nemški Fraport, ki je prav tako kupil Aerodrom Ljubljana, je izkoristil priložnost in prevzel grška letališča, saj je Grčija na področju privatizacije popustila in sprejela odločitev za oddajo koncesij za upravljanje letališč. Čeprav je šlo za njena najbolj dobičkonosna letališča, je privatizacija eden najpomembnejših delov novega programa pomoči državi. Fraport je sicer po številnih zapletih dobil dovoljenje za upravljanje grških regionalnih letališč, za temi dogovori pa stoji še marsikaj drugega. V tej situaciji je Fraportu namreč uspelo pogodbo urediti tako, da je Fraport obdržal vse adute v svojih rokah, Grčija pa je bila tista, katero so prepustili negotovosti in stroškom.

Tretji primer izhaja iz nogometnega področja. Moštvo Liverpool se je po epskem preobratu, po katerem je slavilo zmago z rezultatom 4:3 proti ekipi Borussia Dortmund, ki je veljala za favorita, saj je bila doslej v letu 2016 v vseh tekmovanjih še neporažena, uvrstilo v polfinale. Liverpool je bil na povratni tekmi četrtfinala Evropske lige tik pred izpadom, zaostajal je namreč že z 1:3. Toda sledil je preobrat, po katerem je Liverpool na koncu slavil zmago. Jürgenju Kloppu, trenerju, ki je prej sedem let vodil nasprotno ekipo, Borussia Dortmund, je s svojo novo ekipo uspel izjemen podvig proti moštvu, ki je na koncu igre imelo zvezane roke, pustili so namreč, da jim je igra spolzela iz rok.

Ker frazema **das Kartenspiel nicht mehr in der Hand haben** s sestavino *Karte* v aktualni rabi nisem zasledila, sem kot aktualen primer navedla sopomenko z besedo *Spiel*, saj ga v današnji rabi bolj pogosto zasledimo, torej **das Spiel nicht mehr in der Hand haben**.

- **die letzte Karte ausspielen**
- 'mit dem letzten Mittel noch einmal den Versuch machen, ein Ziel zu erreichen'
- »Für den FC Chelsea ist der Triumph im FA Cup die letzte Karte, die der Verein in der Saison noch ausspielen kann.«

(vir: http://www.sport.de/fussball/england-fa-cup/ma2537637/chelsea-fc_manchester-city/liveticker/)

Slovenski ustreznik: **zaigrati zadnjo karto**: 'izkoristiti, zapraviti še zadnjo možnost' (www.frazemi.com)

Izvor:

Frazem izhaja iz kvartopirskega jezika. Igralec lahko še s svojo zadnjo karto poskusi srečo.

Razlaga:

Nanaša se na zadnje obstoječe sredstvo, ki ga ima nekdo na razpolago, da doseže željeni cilj. Če s tem ne doseže cilja, potem je vse izgubljeno. V *Slovarju slovenskih frazemov* najdemo različice frazema: **zadnji adut, uporabiti kaj kot zadnji adut, vreči še zadnji adut**. (Prim. Keber, 2011: 44).

Komentar:

Primer se nanaša na najstarejše pokalno tekmovanje na svetu, angleški FA pokal, kjer je ekipa FC Chelsea, glede na slabe rezultate letos, z nastopom zaigrala še zadnjo karto za uvrstitev v evropsko ligo.

- ***auf die falsche Karte setzen***
- 'ein Mittel wählen, das sich als falsch, erfolglos erweist'
- »*Hat die Bundeskanzlerin auf die falsche Karte gesetzt?*«

(vir: <http://www.dw.com/de/bericht-aus-berlin-politikmagazin-2016-05-23/e-19235845-9801>)

Slovenski ustreznik: ***staviti na napačno karto***: 'ušteti se, izbrati napačno sredstvo za dosego cilja' (www.frazemi.com)

Izvor:

Frazem se nanaša na igralca, ki se pri igri napačno odloči ali pa ima veliko smolo. Poleg frazema sem zasledila še njegovo sopomenko ***aufs falsche Pferd setzen***, ki se v enakem smislu uporablja tudi v slovenščini in sicer ***staviti na napačnega konja***.

Razlaga:

Frazem si v prenesenem pomenu lahko razlagamo v smislu 'napačno se odločiti, izbrati napačno sredstvo za uspeh, napačno predvideti razvoj dogodkov, sprejeti slabo odločitev, ušteti se, imeti smolo'.

Komentar:

Primer se nanaša na aktualno vprašanje, ali je nemška kanclerka Angela Merkel izbrala pravilen pristop k reševanju begunske krize, ali pa je izbrala napačno sredstvo za dosego cilja. Kanclerka se je namreč znašla v težkem položaju, saj po eni strani Evropska unija, predvsem pa Nemčija in Francija, zavira predlog o vizumski liberalizaciji za Turčijo in vztraja pri izpolnjevanju pogojev, po drugi strani pa jo je turški predsednik Erdogan opozoril, da lahko tudi sam zavira dogovor med Ankaro in Evropsko unijo glede beguncev, če ne bo prišlo do vizumske liberalizacije za njegove državljane. Pravi, da brez vizumske liberalizacije ne bo dogovora glede beguncev. Angela Merkel pa poudarja, da odprava vizumov tako hitro ne bo mogoča, saj naj Turčija ne bi bila pripravljena spremeniti protiteroristične zakonodaje, hkrati pa si

nemška kanclerka ne želi prekiniti dogovora glede beguncev in si glede begunske problematike želi čim hitrejše rešitve.

- ***alles auf eine Karte setzen***
- 'alles riskieren'
- »*Wobei ich, wenn sich die Möglichkeit bietet, sicher alles auf eine Karte setzen werde, da ich mit meiner Hawaii-Platzierung vom vergangenen Jahr schon einen Großteil der nötigen Qualifikationspunkte gesammelt habe.*«

(vir: http://www.rhein-zeitung.de/sport/rz-regionalsport/regionalsport-extra/regionalsport-extra-f_artikel,-triathlet-boris-stein-vor-ironman-suedafrika-werde-sicher-alles-auf-eine-karte-setzen-_arid,1464601.html)

Slovenski ustreznik: ***staviti vse na eno karto***: 'uporabiti zadnje sredstvo, izkoristiti zadnjo možnost, povezano s tveganjem; veliko tvegati'; sop.: ***iti na vse ali nič*** (Keber, 2011: 332)

Izvor:

Frazem izhaja in temelji na igrah s kartami, kjer je rezultat večkrat odvisen le od ene karte. Kdor stavi vse na eno karto, vpliva na to, da je izid igre odvisen od ene same karte.²³

Razlaga:

Človek, ki se znajde v težki situaciji, poskuša svoj položaj rešiti z drznim ukrepom, kar pomeni, da se zanaša na nekoga ali na nekaj in s tem veliko tvega. Situacijo lahko reši ali pa vse izgubi.²⁴

Komentar:

Primer se nanaša na intervju s triatloncem Borisom Steinom pred njegovim nastopom na Ironmanu v Južni Afriki, ki se je odvil 10. aprila letos (2016). V intervjuju je namreč izjavil, da bo na tekmi šel na vse ali nič. V članku sem zasledila besedno zvezo *Pokal oder Spital*²⁵, ki bi jo v slovenščino lahko prevedli kot 'zmagovalne stopničke ali bolnišnica'.

²³ www.redensarten-index.de

²⁴ *ibid.*

²⁵ besedna zveza se uporablja predvsem v Avstriji

▪ **eine Karte sticht**

- 'die Sache hat Erfolg; das Argument überzeugt'
- Beispiel 1: »Die Rassismus-Unterstellung ist seit Adolf H. die Karte, die immer sticht.«

(vir: <http://www.zeit.de/2016/04/sprache-george-orwell-kontrolle-denkverbote-zeitgeist>)

- Beispiel 2: »Schlechter Start in Brüssel - Merkels Türkei-Karte sticht noch nicht«

(vir: <http://web.de/magazine/politik/start-bruessel-merkels-tuerkei-karte-sticht-31361180>)

Slovenski ustreznik: /

- **diese Karte sticht (diese Karten stechen) heute nicht mehr**
- 'diese Argumente überzeugen nicht mehr'
- /

Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Izraz *einen Stich machen* pri igri s kartami pomeni 'zmagati rundo'. Izraz pravzaprav izvira iz časa viteških iger oziroma turnirjev, kjer sta se nasprotnika poskušala, ko sta drvela drug proti drugemu, z dvignjenimi sulicami pahniti s konja.²⁶ Frazem je bil v prenesenem pomenu potrjen šele v 19. stoletju. (Prim. Röhrich, 1973: 486).

Razlaga:

V prenesenem pomenu frazem pomeni, da je neka stvar uspešna oziroma da je prepričala. Drugi frazem se uporablja v obratnem smislu in pomeni, da argumenti ne prepričajo več. (ibid.)

Komentar:

Članek govori o tem, kako se v današnjem času, pravzaprav vse naprej od A. Hitlerja, ne sprašujemo več 'kdo je komu kaj storil', temveč 'kdo lahko kaj o komu reče'. Jezik je zdaj orožje in njegovo nadzorovanje omejuje svobodo. Ker pripisovanje, kot je na primer 'arabec', velja za rasistično, saj postavi celotno skupino ljudi pod sum, je tisti, ki takim oznakam daje podtuho, označen za rasista. Pegida in podobne skupine naj bi bile razlog za odtujevanje ljudi, rasizem pa je stvar, ki nas bo vedno omejevala.

²⁶ www.redensarten-index.de

- **zusammenstürzen/zusammenfallen wie ein Kartenhaus**
- 'jäh zunichtewerden, ein gefährliches Ende nehmen'
- »Das ganze Kartenhaus der Lügen und Propaganda würde in sich zusammenfallen und andere stressgeplagte EU-Völker werden dem britischen Beispiel folgen wollen.«

(vir: <http://www.eu-skeptiker.de/grossbritannien-eu-austritt.html>)

Slovenski ustreznik: **podreti se kot hišica iz kart:**

1. 'zelo hitro, nenadoma podreti se'

2. 'zelo hitro, nenadoma prenehati obstajati, razbliniti se' (Keber, 2011: 255)

- **Kartenhäuser bauen**
- 'Spielereien treiben'
- /

Slovenski ustreznik: **zidati gradove v oblakih:** 'delati neizvedljive načrte, sanjariti o nemogočem' (Keber, 2011: 243)

Izvor:

Prvi frazem izhaja iz dejstva, da se hišica, ki jo sestavimo iz kart, lahko podre ob najmanjši sapici. (Prim. Röhrich, 1973; Keber, 2011). Drugi frazem Röhrich (1973: 486) povezuje s frazemom **Luftschlösser bauen**, ki izhaja iz dejstva, da v oblakih ne moremo zidati stavb ali gradov. Od 17. stoletja dalje je to priljubljen izraz za nekaj lepega, vendar nerealnega. Včasih se je uporabljala tudi različica **auf den Regenbogen bauen**. Francozi pa poznajo izraz *bâtir des châteaux en Espagne* ali **Schlösser in Spanien bauen**.²⁷

Razlaga:

Nestabilna, iz kart zgrajena hišica je prisposodba za krhko in neuresničljivo. Frazem v prenesenem pomenu pogosto zasledimo z glagoli *podreti se*, *sesuti se*, *zrušiti se*. (Prim. Keber, 2011: 255). Drugi frazem se uporablja v smislu 'igračkati se' in se v prenesenem pomenu uporablja, ko ima nekdo 'optimistične, nerealne načrte, sanje, fantazije'. (Prim. Röhrich, 1973: 486).

²⁷ www.redensarten-index.de

Komentar:

Prvi primer se nanaša na razpravo o političnih in gospodarskih posledicah, do katerih bi prišlo, če bi Velika Britanija izstopila iz Evropske Unije. Kakšne bi bile posledice za Britance in koliko časa bi nato vztrajali ostali Evropejci. Izstop Britanije iz EU bi lahko celo pomenil konec Evropske unije, če bi še ostali sledili britanskemu zgledu. Vsekakor pa bi njihov izstop odprl oči vsem Evropejcem.

Za drugi frazem nisem zasledila ustreznega primera, zato sem poiskala aktualen primer za frazem, kateremu ustreza tudi slovenski ustreznik in sicer **zidati gradove v oblakih**. Primer se glasi: »*„Nicht Luftschlösser bauen ist das Gebot der Stunde, sondern Bewahrung des kulturellen Erbes, auch im Interesse von Wirtschaft und Tourismus“*, betonte Koplín.«²⁸ in je izjava nemškega politika, ki se zavzema za kulturno dediščino dežele v interesu gospodarstva in turizma.

5.4.2 »Pharo«

Beseda *pharo* izhaja iz francoske besede *pharaon* in je ime za hazardno igro s kartami. Beseda je prevzeta iz egipčanskega naziva za kralja *Pharao*, ki je včasih nosila pomen *srčni kralj*.²⁹

- **Paroli bieten**
- 'jmdm., einer Sache wirksam entgegentreten'
- »*„Wer den Viren Paroli bieten will, sollte sich warm anziehen, weil Frieren das Immunsystem schwächt“*, rät Dr. Wolfgang Reuter.«

(vir: <http://www.ergo.com/de/Presse/Overview/Verbraucherthemen/Fitness-Gesundheit/2016-FG/Texte/20160204-FG-Helau-Alaaf-Influenza>)

Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Frazem izhaja iz igre s kartami oziroma igre na srečo imenovane *Pharo*. Množinski izraz *Paroli* izhaja iz starega italijanskega izraza *parolo*, ki pomeni podvojitve vložka. V kvartopirskem jeziku je izraz pomenil *das Gleiche noch einmal* oziroma 'enako še

²⁸ vir: <http://landespresseportal.de/mecklenburg-vorpommern/item/25905-keine-luftschl%C3%B6sser-bauen,-sondern-substanz-der-herrenh%C3%A4user-bewahren.html>

²⁹ <http://woerterbuchnetz.de>

enkrat'. V prenesenem pomenu se uporablja od začetka 19. stoletja. (Prim. Röhrich, 1992; Duden, 2008).

Razlaga:

Frazem se danes uporablja v smislu 'nekomu se zoperstaviti'. Redkeje se danes uporablja različica ***jemandem ein Paroli biegen***.

Kometar:

Primer se nanaša na zdravnikov nasvet, kako se v zimskem času izogniti oziroma zavarovati pred infekcijami in virusi.

5.4.3 »Karnöffelspiel«

Karnöffel je bila priljubljena igra s kartami v 15. in 16. stoletju, imenovana po karti *Karnöffel*, ki je predstavljala robatega deželnega hlapca. Hlapci so bili tisti, ki so poskrbeli, da se je igra razširila in postala ena izmed najbolj priljubljenih iger v tistem času. Igra je bila prisposoda oziroma simbol za revnejši sloj, saj je karta *Karnöffel* v igri premagala karte, ki so nosile simbole cesarjev, papežev in kraljev. Nekateri jo povezujejo z novejšo igro imenovano *Schafkopf*.³⁰

- ***eine böse Sieben sein***
- 'eine zanksüchtige Frau'
- /

Slovenski ustreznik: ***biti od hudiča***:

1. 'doseči tudi kaj na videz nemogočega'

2. 'biti zelo hudoben'

(Keber, 2011: 269)

Izvor:

Frazem izhaja iz stare igre s kartami imenovane *Karnöffelspiel*, kjer je karta s številko sedem in ilustracijo hudiča predstavljala zmagovalno karto. Karta se je imenovala *Teufel* ali *böse Sieben*. Pojma sta povezana, saj je bila na igralni karti s številko sedem pogosto upodobljena žena, ki se prepira s svojim možem. V srednjeveški

³⁰ http://universal_lexikon.deacademic.com

umetnosti pa je bila podoba žene povezana z ilustracijami hudiča. (Prim. Röhrich, 1992; Duden, 2013). Literarni zapis sledi v 16. stoletju, ko je Johann Sommer v svojem delu *Ethographia mundi* zapisal: »Ist denn deine Frau so eine böse Siebene...?« (Duden, 2013: 31).

Razlaga:

Frazem se v prenesenem pomenu nanaša na prepirljivo osebo. Röhrich (1992: 1472) poda tudi frazem **mit einer bösen Sieben leben müssen**, ki v prenesenem pomenu pomeni 'imeti nesrečen zakon'. V *Slovarju slovenskih frazemov* sem zasledila frazem **biti od hudiča**, ki pomeni 'biti zelo hudoben' (Prim. Keber, 2011: 269).

Komentar:

Primeri v aktualni rabi nisem zasledila.

5.4.4 »Schafkopf«

Igra se je igrala že v 19. stoletju³¹ in je predhodnica igre s kartami imenovane skat. Izvor imena igre ni popolnoma jasen, pomembno pa je, da poznamo njen jezik, če se jo želimo naučiti igrati. Igralna izraza *Schneider* in *Kontra*, kot primer dveh, ki sta se prenesla in se uporabljata tudi pri igri skat.

- **Schwein haben**
- 'Glück haben'
- »Aus der Rubrik «Schwein gehabt»: Fahrer übersteht diesen Unfall in der Formel 4 unverletzt«

(vir: <http://www.watson.ch/Sport/Schaun%20mer%20mal/396685980-Aus-der-Rubrik-%C2%ABSchwein-gehabt%C2%BB--Fahrer-%C3%BCbersteht-diesen-Unfall-in-der-Formel-4-unverletzt>)

Slovenski ustreznik: **imeti svinjsko srečo**: 'imeti veliko srečo' (Keber, 2011: 901)

Izvor:

Za frazem **Schwein haben** prav tako najdemo več različnih razlag. Ena od njih je povezana z igro s kartami, saj se je včasih namesto izraza *As*, uporabljal izraz *Sau*,

³¹ www.sauspiel.de

prav tako je ta stara nemška karta vsebovala ilustracijo oziroma upodobitev svinje. Ker gre za najvišjo oziroma zmagovalno karto, je pomenilo, da je imel igralec veliko srečo, da je imel asa v rokah. Že v 16. stoletju se pojavijo prvi literarni zapisi: »*So sind in den Karten vier Säu.*« (Röhrich, 1992: 1441).

Razlaga:

Schwein je lepša beseda za izraz *Sau* (Prim. Duden, 2011: 201). Izraz *Schwein* pa je okrajšava za *Schweineglück*, ki dobesedno pomeni 'svinjska sreča'. Še danes se izraz *Sau* uporablja za zmagovalno igralno karto *As* v igri s kartami imenovani *Sheepshead* oziroma *Schafkopf*, ki je tradicionalna nemška igra s kartami. Frazem v prenesem pomenu pomeni 'imeti veliko srečo', v slovenskem jeziku se uporablja frazem ***imeti krompir***.

Komentar:

Primer je naslov članka, ki se nanaša na to, da človek v življenju potrebuje določeno mero sreče, sploh, če se ukvarja s tako nevarnim športom, kot je dirkanje. V tem primeru še posebej potrebuje pomoč angela varuha, takšnega, ki je varoval britanskega voznika Landa Norrisa, ki je zelo težko nesrečo preživel nepoškodovan.

Primerov iz časopisnih člankov nisem prav veliko zasledila, saj se frazem uporablja bolj pogovorno. Zanimivo, da se je veliko aktualnih primerov iz časopisnih člankov nanašalo na situacijo, ponavadi avtomobilsko nesrečo, v kateri so bile dejansko udeležene te živali.

Frazem se prav tako pogovorno uporablja, ko nekemu zaželimo 'veliko sreče v novem letu' in sicer *mit ganz viel Schwein ins neue Jahr*.

5.4.5 Skat, Bridž (»Bridge«)

Skat je igra, ki se je leta 1820 v »mestu skata«, Altenburgu, razvila iz igre *Schafkopf*. Kot zanimivost sem našla informacijo, da je bila igra skat najljubša igra s kartami komponista Richarda Straussa.³² Bridž pa je ena najbolj priljubljenih angleških iger s

³² www.gametwist.com

kartami, ta igra z vzetki je zelo priljubljena tudi na turnirjih.³³ Bridž in skat spadata v družino tradicionalnih iger s kartami, kjer se odigra omejeno število krogov, pri čemer v vsakem krogu igralci skušajo pobrati (redkeje pa se znebiti) odvržene karte, za kar obstaja igralski izraz 'jemanje štihov'³⁴.

- **[jmdm.] Kontra geben**
- '[jmdm.] heftig widersprechen'
- »*Es ist Zeit, wirksam dieser Politik kontra zu geben.*«

(vir: <http://www.geolitico.de/2016/01/14/merkel-entscheidet-sie-bezahlen/>)

Slovenski ustreznik: **dati kontra:** 'nasprotovati, ugovarjati' (www.frazemi.com)

Izvor:

Izraz izhaja iz latinskega izraza *contra* (*gegen*) in se uporablja pri igrah s kartami, še posebej pogosto pri igrah skat in bridž (Prim. Duden, 2011: 87). Kontra v igri pomeni nasprotovanje oziroma podvajanje vrednosti igre. Pri igri skat se izraz uporabi pred začetkom igre v primeru, da je igralec mnenja, da ima boljše karte od nasprotnika. Vrednost točk v igri se s to napovedjo podvoji, če tisti, ki je naznanil kontra, se pravi izzivalec, zmaga. V nasprotnem primeru se vrednost točk šteje štirikratno.

Razlaga:

V prenesenem pomenu se frazem uporablja pogovorno v smislu 'nasprotovati komu'.

Komentar:

Primer se nanaša na članek, ki poziva nemške državljane naj se uprejo politiki Angele Merkel in celotnemu vladnemu načinu reševanja migrantske krize. Članek govori o nezadovoljstvu glede sredstev, ki so bila namenjena za reševanje migrantske krize, prav tako o krepitvi vsesplošnega strahu pred tako velikim dotokom migrantov in nezadostnemu nadzoru na svojih mejah. Migrantsko-begunska kriza naj bi državo pahnila na rob izrednih razmer.

- ***aus dem Schneider sein***
- 1. 'eine schwierige Situation überwunden haben'

³³ ibid.

³⁴ <http://igrolog.si>

- 2. (scherzh.) 'über 30 Jahre alt sein'
- »*Europa ist noch längst nicht aus dem Schneider angesichts eines drohenden Austritts von Großbritannien aus der Europäischen Union oder des immer noch möglichen Ausscheidens von Griechenland aus der Eurozone.*«

(vir: http://www.t-online.de/wirtschaft/boerse/aktien/id_76483890/jahresausblick-2016-was-geldanleger-erwarten-koennen.html)

Slovenski ustreznik: **biti na konju**: 'uspeti, doseči cilj' (frazemi.com)

Izvor:

Po Röhrichu (1992) in slovarju Duden (2008) je izraz uvrščen v igro skat, kjer potrebuje igralec 30 oziroma 31 točk, da ima možnosti za zmago. Pomeni, da je dosegel malo čez polovico točk, ki so nujno potrebne za zmago. Izraz *Schneider* zato, ker so včasih drobne, suhljate krojače 'ozmerjali', da reveži ne premorejo niti 30 kg v smislu: »*ein Schneider wiege nicht mehr als 30 Lot*« (Duden, 2008: 679).

Razlaga:

Frazem nosi dva prenesena pomena in sicer se prvi uporablja v smislu 'rešiti se iz zelo težkega položaja', kot so na primer težave z denarjem, dolgovi. Drugi pomen pa se uporablja v šali za nekoga, ki je star več kot 30 let. (ibid.)

Komentar:

Primer se nanaša na članek, ki je izšel tik pred začetkom novega leta 2016 in razpravlja o tem, kaj lahko investitorji pričakujejo v letu 2016. Evropa naj še zdaleč ne bi bila na konju, predvsem ker ji grozita izstop Velike Britanije iz Evropske Unije in možna izločitev Grčije iz evro območja.

- **die Hosen [he]runterlassen**
- 1. (Skat) bei einem [Null-]ouvert-Spiel die Karten auflegen
- 2. (salopp) 'etwas bisher Verschwiegene preisgeben, die Wahrheit bekennen'
- »*„Ich erwarte, dass jetzt hier alle die Hosen herunterlassen“, sagte Wellenreuther in Sendung Morgenecho bei WDR 5 vor der Aussage von Ex-Innenminister Otto Schily vor dem Sportausschuss.*«

(vir: http://www.focus.de/sport/fussball/dfb-cdu-politiker-wellenreuther-zum-dfb-skandal-alle-muessen-die-hosen-runterlassen_id_5157899.html)

Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Izraz izvira iz igre skat, kjer gre za posebno vrsto načina igranja in sicer sta to odprta ničelna igra *Null ouvert* in odprta ničelna igra iz roke *Null ouvert-Hand*, pri katerih mora solo igralec svoje karte odprte položiti na mizo, preden je vržena prva karta.³⁵

Razlaga:

V prenesenem pomenu se frazem uporablja v smislu 'jasno pokazati svoje namene oziroma načrte' (Prim. Röhrich, 1991: 748).

Komentar:

Članek se nanaša na izjavo nemškega politika Inga Wellenreutherja, ki je pozval na resno in odkrito reševanje domnevnega korupcijskega škandala, zaradi katerega je bila pod drobnogledom Nemška nogometna zveza (DFB). Podkupovanje naj bi se izvedlo leta 2005 in se nanašalo na glasove za nogometno svetovno prvenstvo 2006. Podkupovanje bi lahko namreč prav tako ogrozilo boj za olimpijske igre in nogometno Evropsko prvenstvo 2024. Gre za nepojasnjenih 6,7 milijonov evrov izplačanih mednarodni zvezi (FIFA). Škandal ima lahko za Nemčijo nevarne posledice.

5.4.6 Kanasta («Canasta«)

Kanasta je popularna igra s kartami, katere izvor sega v leto 1948/1949. Izhaja iz Južne Amerike, po špansko beseda *Canasta* pomeni košara (*der Korb*). Igra je namenjena dvema igralcema, pri igri z več igralci pa se sestavljajo ekipe. Število točk, ki ga mora igralec doseči, je določeno na začetku igre. Zmaga igralec z največ točkami, ki preseže to mejo. Joker in dvojka sta divji karti in nadomeščata poljubno karto.³⁶

³⁵ www.skill7.com

³⁶ www.cartamundi.com

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">▪ wilde Karten auswerfen▪ 'wild oder zornig werden'▪ / |
| Slovenski ustreznik: / |

Izvor:

Izraz izhaja iz igre s kartami *Canasta*. Röhrich (ibid.) frazem uvršča v leto 1530 v igro s kartami in sicer v smislu 'odložiti nepotrebne karte'.

Razlaga:

Izraz *die wilden Karten* (divje karte) se še danes uporablja pri igri kanasta. Igro se igra s posebnimi kartami, to so dvojke in jokerji, ki se imenujejo divje karte³⁷ in nadomeščajo katerokoli poljubno karto. Pomen frazema v prenesem pomenu je 'postati jezen oz. besen'.

Komentar:

Frazema v današnji rabi nisem zasledila, v spletnem leksikonu si lahko ogledamo primer stavka in dobimo občutek, v kakšnem smislu se je frazem uporabljal v preteklosti: »*David wirft in Psalmen oft wild Karten auss im schein wider Gott.*«³⁸

5.4.7 Črni Peter (»Schwarzer Peter«)

Črni Peter je izjemno priljubljena, tradicionalna otroška igra s kartami. Cilj igre je zbrati čim več parov oziroma kart z enakim simbolom. Črni Peter je edina karta, ki nima svojega para. Igra se začne, ko so karte razdeljene. Sprva zberemo vse pare, ki jih že imamo v rokah in jih odložimo, nato pa od nasprotnikov vlečemo karto za karto. Ko dobimo par, ga odložimo. Kogar doleti Črni Peter pa mora ostati resen in igrati, kot da je dobil navadno karto. Nasprotnik namreč na to ne sme postati pozoren, saj je več možnosti, da ga prav on naključno izbere. Zmagovalec je tisti, ki prvi zbere vse pare, komur ostane Črni Peter v rokah, pa je igro izgubil.

³⁷ Izraz se uporablja tudi v angleščini in sicer *wildcards*.

³⁸<http://woerterbuchnetz.de>

- **den Schwarzen Peter haben**
- 'Pech haben; (unverschuldet) etwas Unerfreuliches/die Schuld/die Verantwortung auf sich nehmen müssen'
- »*Flüchtlinge in Europa. Wer hat den schwarzen Peter?*«

(vir: <http://www.cicero.de/berliner-republik/europa-gefahr-wer-hat-den-schwarzen-peter/59722>)

Slovenski ustreznik: /

- **den Schwarzen Peter in der Tasche haben**
- 'der Schuldige, der Letztverantwortliche sein'
- /

Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Frazema izhajata iz priljubljene otroške igre Črni Peter. Kdor ima v rokah karto imenovano Črni Peter, je v slabšem položaju kot ostali igralci.

Razlaga:

Prvi frazem nosi pomen 'nositi krivdo'.³⁹ Drugi frazem sem našla v leksikonu, kjer ga Röhrich (1992: 1152) razlaga v smislu 'biti kriv, zadnji odgovorni'.

Komentar:

Pri iskanju aktualnih primerov sem ugotovila, da se danes uporablja le prvi frazem. Drugega pri iskanju nisem zasledila. Izbran primer se nanaša na temo beguncev, ki so letos množično prihajali v Evropo. Poraja se vprašanje, kdo bo prevzel krivdo za nastalo begunsko krizo in za izgubo občutka varnosti pri ljudeh.

- **jmdm. den Schwarzen Peter zuschieben/zuspielen:**
- 'etwas Unangenehmes od. die Verantwortung für etwas Unangenehmes [von sich] auf einen anderen abwälzen'
- »*Also bekam die Türkei den Schwarzen Peter zugespielt, die illegale Einreise von Migranten nach Griechenland zu beenden; die Türkei, deren Auffassung von Menschenrechten niemanden erwarten ließ, dass sie besonders empfindsam mit syrischen oder anderen Flüchtlingen umgehen*

³⁹ www.redensarten-index.de

<i>würde.«</i> (vir: http://gazette.de/die-gazette/archiv/gazette-50/last-exit-desaster/articles/last-exit-desaster.html)
Slovenski ustreznik: /
<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>den Schwarzen Peter zurückgeben</i> ▪ 'die Verantwortung auf den eigentlich Verantwortlichen abwälzen' ▪ »<i>Die Jugendlichen schlagen so zusagen zurück, indem sie den Erwachsenen den schwarzen Peter zurückgeben.«</i> (vir: http://www.forschung.sexualaufklaerung.de/1561.html)
Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Frazema prav tako izhajata iz priljubljene otroške igre Črni Peter.

Razlaga:

Prvi frazem se v prenesenem pomenu uporablja v smislu 'naprtiti krivdo oziroma odgovornost nekemu drugemu' in s tem sebe oprati krivde. Drugi frazem nosi pomen 'prevaliti krivdo nazaj na odgovornega', to pomeni na tistega, ki v resnici nosi krivdo. (ibid.)

Komentar:

Aktualen primer se prav tako nanaša na letošnjo begunsko in migrantsko krizo ter govori o tem, da so Turčiji naprtili nevhvaležno nalogo, da ustavi ilegalen vstop migrantov v Grčijo. Turčija je namreč sprejemala migrante, ki so prišli v Grčijo, z Evropsko unijo je namreč sklenila dogovor, kjer bi med drugim v zameno dobila 6,8 milijarde dolarjev pomoči.

Drugi primer se nanaša na pomembna vprašanja na področju zdravstvene in spolne vzgoje mladostnikov ter svetovanja, ki so na tem področju nujna potrebna. Izbran stavek se nanaša na probleme, ki se pojavijo na področju spolne vzgoje, kjer ne moremo krivde pripisati mladostnikom, temveč prav tako velik del odgovornosti nosijo odrasli in institucije. Mladostniki se ne tej točki tudi sami branijo, ko pravijo, da leži odgovornost na strani odraslih.

5.4.8 Poker

V zadnjih desetih letih je ta priljubljena igra na srečo doživela preobrat, od nepoznane igre, ki se je igrala v temnih, zakotnih sobah, zdaj sije pod sojem žarometov in se igra v luksuznih kazinojih. Prav tako njeni igralci niso več samo hazarderji zasvojeni z željo, da se jim sreča vendarle obrne. Do leta 2006 se je počasi uveljavil tudi spletni poker. Pozne televizijske oddaje so predvajale turnirje, vendar je bil končni vozec za njegovo prepoznavnost film 007 Casino Royale. Vsekakor gre za eno najbolj priljubljenih iger s kartami, ki dandanes velja za zelo dobičkonosen posel.⁴⁰ Poker ima na stotine različic in pravil, vsem pa je skupno, da se stavi na moč kart in da začnejo s stavo, za katero igralci pokra tekmujejo.⁴¹

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">▪ ein Pokergesicht aufsetzen▪ 'finster/grimmig/abgebrüht dreinblicken'▪ »<i>Der athletische Kengeter setzt ein Pokergesicht auf.</i>« |
|--|

(vir: <http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/moeglicher-zusammenschluss-der-boersen-wir-oder-die-1.2879795>)

Slovenski ustreznik: /

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">▪ zu hoch gepokert haben▪ 'sich verspekuliert haben; ein hohes Risiko eingegangen und dabei gescheitert sein'▪ »<i>Hier hatten die Verlagsvertreter offenkundig zu hoch gepokert, denn diesen Geldregen wollte die Schiedskammer den Verlagen nicht zugestehen.</i>« |
|---|

(vir: <http://www.zeit.de/digital/2015-09/presseverleger-google-leistungsschutzrecht>)

Slovenski ustreznik: /

Izvor:

Oba frazema izhajata iz igre poker, pri kateri je vložek lahko zelo velik in se posledično lahko tudi veliko izgubi.⁴²

⁴⁰ www.cartamundi.com

⁴¹ www.pokerstars.eu

⁴² www.redensarten-index.de

Razlaga:

Frazema se uporabljata pogovorno, prvi frazem se nanaša na to, da je pri igri poker pomemben izraz na obrazu, saj se z njim ne sme pokazati čustev. Opazovanje mimike lahko nasprotniku namreč pove, ali ima nekdo dobre ali slabe karte. Večkrat pa se seveda tudi 'blefira'. Drugi frazem pa se nanaša na to, da se je nekdo uštel, ker je veliko tvegalo in pri tem mu je spodletelo.⁴³

Komentar:

Frazema sem zasledila v delu Petre Winkler.

Prvi najden primer se nanaša na združitev nemške borze *Deutsche Börse* iz Frankfurta in angleške borze *London Stock Exchange* v holdinško družbo, ki je predvidena za letošnji julij. Vodil jo bo zdajšnji šef frankfurtske borze Carsten Kengeter, ki si je na enem od govorov nadel masko oziroma lažen izraz na obraz, ko so ga udeleženci spraševali o morebitnih negativnih posledicah te združitve.

Drugi frazem se nanaša na članek, ki govori o odločitvi urada za patente, da bodo *Google* in ostali brskalniki sicer načeloma morali plačevati za uporabo in objavo novic, vendar občutno manj, kot so si založniki oziroma njihovi predstavniki sprva nadejali, pri čemer pa so se očitno močno uštel.

5.5 Športne igre

Iz športnega področja izvirata spodnja frazema, natančneje iz terminologije nogometa, ki je še danes eden najbolj priljubljenih športov na svetu.

- ***jmdm. die gelbe Karte zeigen***
- 'eine eindringliche Warnung davor, wie bisher weiterzumachen'
- »*Ärzte, Psychologen, Physiotherapeuten und Pflegefachkräfte zeigen der Politik die „Gelbe Karte“ und warnten eindringlich vor den Folgen einer ökonomisierten Medizin.*«

(vir: http://www.con-nexi.de/article-ein_bild_ersetzt_tausend_worte.html)

⁴³ ibid.

Slovenski ustreznik: **pokazati komu rumeni karton**: 'opozoriti koga, da ravna nepravilno, nedopustno' (www.frazemi.com)

- **jmdm die rote Karte zeigen**
- 'Ausdruck der völligen Ablehnung einer Meinung, Weltanschauung oder Handlung'
- »„Hier werden Menschenrechte verletzt, Zivilisten getötet, Panzer stehen in den Städten. Europa muss der Türkei die rote Karte zeigen“, so Uca gegenüber der SZ.«

(vir: <http://de.sputniknews.com/politik/20151231/306893488/europa-muss-tuerkei-rote-karte-zeigen.html>)

Slovenski ustreznik: **pokazati komu/čemu rdeči karton**: 'pozvati koga k odstopu s položaja; izključiti, onemogočiti koga/kaj; odstaviti koga s položaja' (www.frazemi.com)

Izvor:

Izraza izhajata iz področja športa. V številnih športnih disciplinah, kot na primer pri nogometu, sodnik v opozorilo nekemu, ki prekrši določeno pravilo, pokaže rumeno karto oziroma karton. Ko igralec stori prekršek, ki je kaznovan z izključitvijo iz igre, mu sodnik pokaže rdečo karto oziroma karton. (Prim. Duden, 2011: 392).

Razlaga:

Frazema sem našla v novejši izdaji leksikona, kjer sta prav tako uvrščena na področje igre in športa, natančneje nogometa (Prim. Röhrich, 1992: 812). V izdaji iz leta 1973 pa ga nisem zasledila.

Komentar:

Prvi frazem se nanaša na članek, ki poroča o konferenci, kjer so zdravstveni delavci opozorili na posledice ekonomizacije zdravstva in tako politiki pokazali rumen karton. Udeleženci konference so zares držali v rokah rumeno karto in jo dvignili v znak nestrinjanja.

Drugi primer se nanaša na izjavo poslanke turškega parlamenta, Feleknas Uce, v intervjuju, kjer je nagovorila glavne predstavnike Evropske Unije naj obiščejo regije, kjer turška vlada izvaja vojaške operacije in s tem teror nad civilnim prebivalstvom ter naj se tako na lastne oči prepričajo, kako predsednik Erdogan izvaja teror nad

prebivalci lastne države. Evropa naj bi po njenem mnenju morala nameniti več pozornosti temu, kar se dogaja v Ankari in Tučiji pokazati rdeči karton.

5.6 Loterija

»Tip številčne loterije izvira iz Genove. Pri dopolnjevanju velikega sveta so od 90-ih vsakič razrešili pet članov sveta. To je bil povod, da so ljudje stavili na posamezne kandidate. Imena kandidatov je kasneje zamenjalo 90 števil. Tako se je izoblikoval loto, ki ga je v Genovi okrog 1620 vpeljala država. Razširil se je po vsej Italiji, od tod v 17. stoletju v Francijo, okrog srede 18. stoletja pa tudi drugam: 1752 na Dunaj, 1754 v Prago. Države so se že kmalu po sredi 17. stoletja začele polaščati te špekulativne in donosne igre. Loterija je marsikje postala državni vir dohodka.« (Mihelič, 1993: 41-42).

- **[mit jmdm., etw.] das große Los ziehen**
- '[mit jmdm., etw.] sehr viel Glück haben, eine gute Entscheidung getroffen haben'
- »*Sie haben, böse ausgedrückt, das große Los gezogen – sprachlos, heimatlos, perspektivlos.*«

(vir: <http://www.news4teachers.de/2016/01/waren-die-gewalttaeter-von-koeln-keine-kriegsfluechtlinge-sondern-strassenkinder-szene-von-extrem-auffaelligen-jugendlichen-etabliert-sich/>)

Slovenski ustreznik: **sekira pade komu v med:** 'komu gre nenadoma dobro, kdo postane uspešen; koga doleti sreča' (www.frazemi.com)

Izvor:

Sam izraz *Los* je povezan s staro nordijsko besedo za kri (*Blut*) žrtvene živali, iz katere so prerokovali prihodnost. Beseda *Los* se v tem primeru nanaša na usodo. Danes se beseda *Los* uporablja v smislu glavnega dobitka pri loteriji. Iz besede *Los* sta se prav tako razvili romanski besedi *Lotto* in *Lotterie*. Za loterijsko srečko se v nemščini uporablja izraz *Lotterielos*.⁴⁴

⁴⁴ www.redensarten-index.de

Frazem **das große Los ziehen** se v prenesenem pomenu uporablja oziroma je potrjen, odkar ga je prvič zapisal nemški pisatelj Jean Paul⁴⁵. V leksikonu najdemo tudi frazem **mit seinem Los unzufrieden sein**, ki v prenesenem pomenu pomeni 'pritoževati se nad svojo usodo'. (Prim. Röhrich, 1973: 609).

Razlaga:

Frazem se uporablja v smislu, ko nekoga doleti velika sreča. V *Slovarju slovenskih frazemov* sem zasledila frazem **sekira je padla komu v med**, ki pomeni 'življenjske razmere so se komu nenadoma zelo izboljšale' (Prim. Keber, 2011: 852). V iskanje tega frazema me je napotil spletni slovar *frazemi.com*, kjer je frazem zapisan kot ustreznik nemškemu frazemu **das große Los ziehen**, čeprav se frazema po strukturi ter prav tako slikovno (izhajata iz različnih področij) ne ujemata. Pomen imata enak, zato je po mojem mnenju prav, da ga navajamo kot slovenski ustreznik.

Komentar:

Primer se nanaša na članek, ki govori o odgovornih za nasilna dejanja, ki so se letos na silvestrovo odvila v nemškem mestu Köln. Glavno vprašanje je ali so za dejanja res odgovorni vojni begunci ali gre za otroke ulice. Po silvestrskih dogodkih v Kölnu in drugih mestih se je namreč sprožil val zahtev za zaostritev nemške zakonodaje v smislu ostrejšega ukrepanja proti tujcem, ki zagrešijo kriminalno dejanje.

- **den Kürzeren ziehen**
- 'benachteiligt werden, unterliegen'
- »Aber natürlich würde der Kleinere, also in diesem Fall Großbritannien, letztendlich den Kürzeren ziehen.«

(vir: <http://www.nachrichten.at/nachrichten/politik/aussenpolitik/Grossbritannien-wuerde-beim-Brexit-den-Kuerzeren-ziehen;art391,2264352>)

Slovenski ustreznik: **potegniti [ta] kratko**: 'stvar se je za koga končala manj ugodno kot za druge' (Keber, 2011: 398)

Izvor:

Frazem naj bi nastal iz frazema **potegniti ta kratko slamico**. Nanaša se na način žrebanja, ki je še dandanes znan. Gre za izbiro nečesa, ponavadi slabšega, saj kdor

⁴⁵ Johann Paul Friedrich Richter, nemški pisatelj, se je rodil leta 1763 in umrl novembra, leta 1825.

je potegnil najkrajšo slamico, je izgubil. Sopomenka slovenskemu ustrezniku je **potegniti krajši konec**. Oba se nanašata na slamico, paličico, vžigalico ali kaj podobnega. (Prim. Keber, 2011: 398).

Razlaga:

Frazem se v prenesenem pomenu razume kot 'izgubiti, biti premagan'. Kot ustreznik nemškemu frazemu bi bila bolj primerna sopomenka **potegniti krajši konec**. (ibid.)

Komentar:

Komentar se nanaša na članek z naslovom *Großbritannien würde beim Brexit den Kürzeren ziehen*, v katerem britanska politologinja, Melanie Sully, govori o letošnjem referendumu, kjer bodo Britanci odločali o izstopu iz Evropske unije. Pravi, da bo, ne glede na izid, Evropska unija naslednji dan drugačna. Izstop Velike Britanije pa lahko sproži val populističnih gibanj tudi v ostalih državah Evropske Unije. V primeru izstopa bosta po njenem mnenju v večih pogledih izgubili obe strani, vsekakor pa bo manjša, torej v tem primeru Velika Britanija, potegnila krajši konec.

6 ZAKLJUČEK

Frazeologija je za jezikoslovce zelo privlačna, saj nam omogoča raziskovanje na najrazličnejših področjih. Področje družabnih iger je vsekakor eno najbolj zanimivih in bogatih področij, raziskovanje le-tega nam ponuja bogato paleto frazemov, s katerimi lahko odkrivamo ozadje jezika in spoznamo zgodovinska dejstva.

Raziskovanje igre s sociološkega vidika me je napotilo k zelo zanimivemu čtivu, s pomočjo katerega sem spoznala razvoj igre skozi zgodovino in njeno povezanost s človekovim razvojem in življenjem vse od našega začetka.

Ugotovila sem, da veliko frazemov izhaja iz družabnih iger, ki so se razvile ali pa dobile močan pečat v srednjem veku. Kljub temu je skoraj nemogoče razvrstiti frazeme po zgodovinskih obdobjih, zato sem s pomočjo zgodovinskega pregleda iger od antike do sodobne družbe, ki ga je podal Johan Huizinga, spoznala, katere igre so bile v določenem obdobju pomembne. Obdobji, ki sta najbolj ustrezali izbranim frazemom iz sveta družabnih iger, sta rimsko, predvsem pa srednjeveško obdobje. Ker sem za vsak najden frazem poskušala najti tudi aktualen primer in s tem ugotoviti, ali je frazem še danes v rabi in na kakšen način se uporablja, sem s pomočjo avtorjevega pregleda obdobji opredelila tudi elemente igre v današnji kulturi.

Kot sem omenila že v metodologiji, sem frazeme razdelila po igrah, iz katerih izhajajo, in za vsakega skušala najti slovenski ustreznik. Kljub zelo močni stični povezanosti nemškega in slovenskega jezika ponekod slovenskega ustreznika nisem našla. Vsekakor pa se pri iskanju ustreznikov nisem smela zanašati na dobeseden prevod frazema. Pomembno je namreč najti ustrezen pomen, česar sem se v svojem diplomskem delu tudi lotila. Ta način raziskovanja me je pripeljal do ugotovitve, da ima slovenski ustreznik, kljub temu, da ne izhaja s področja družabnih iger, lahko enak pomen, kar pomeni, da moramo najti ustrezen opisen frazeološki prevod in se nikakor ne smemo omejiti na iskanje dobesednega prevoda frazema. Na tem mestu sem ugotovila pomankljivosti v slovenskih slovarjih, saj sem slovenski ustreznik, po tem, ko ga nisem zasledila v slovarju in še naprej raziskovala, tudi našla. Če bi obstajal frazeološki slovar, ki bi se osredotočal na področje družabnih iger v

nemškem in slovenskem jeziku, bi vsekakor obsegal še veliko dodatnih frazemov, predvsem pa njihovih opisnih prevodov. To sklepam na podlagi zgoraj navedene ugotovitve, da je premalo, če se lotimo iskati le dobesedne prevode, saj v mnogih primerih frazemi, ki sem jih obravnavala, nimajo ustreznega (dobesednega) frazeološkega prevoda v slovenskem jeziku. Kontrastivna primerjava sicer ni bila cilj moje raziskave, vendar se je izkazala za zelo dobro obrobno ugotovitev, s katero sem prišla do zaključka, da slovarji povsod ne zrcalijo aktualne rabe, predvsem pa do ugotovitve, na katerih točkah najdemo največ slovenskih ustreznikov, tako dobesednih kot tudi opisnih frazemov.

Sledi nekaj mojih najzanimivejših ugotovitev:

- znamenita citata Julija Cezarja smo tudi v slovenščini vzeli za svoja in sta še danes zelo močna v rabi. Frazema *Brot und Spiele in der Würfel ist gefallen* lahko dobesedno prevajamo v slovenščino. Sklepam, da zato, ker frazema izhajata iz latinščine, rimska kultura pa je pri nas pustila močan pečat.
- večino slovenskih ustreznikov sem našla za nemške frazeme, ki izvirajo iz igre šah. V obeh jezikih se v frazemih večkrat pojavi glavna sestavina *Schach* (šah). Pri ostalih igrah na igralni deski sem prišla do zanimive ugotovitve, da poleg zgoraj omenjenega citata oziroma frazema, *der Würfel ist gefallen*, v nemščini nisem zasledila nadaljnjih frazemov s sestavino *Würfel* (kocka) na tem področju. Pri iskanju slovenskih ustreznikov za nemške frazeme, ki izvirajo iz iger s kockami, pa sem s sestavino *kocka* zasledila frazema *postaviti kaj na kocko* in *postaviti življenje na kocko*.
- prav tako nisem imela težav pri iskanju slovenskih ustreznikov za frazeme s sestavino *Ärmel* (rokav). Predvidevam, da je bila pozna srednjeveška moda z dolgimi rokavi, predvsem pri duhovščini, prisotna tudi pri nas ali pa se je frazem, kot je na primer *ein Ass aus dem Ärmel ziehen*, k nam prenesel preko kvartanja in goljufov, ki so skrivali karte v rokavih.
- na splošno lahko rečem, da največ slovenskih ustreznikov lahko najdemo pri igrah s kartami in frazemih s sestavino *karta*. Kjer slovarji ne zrcalijo aktualne rabe, gre pri igrah s kartami povečini za zastarele frazeme.

- kot sem že omenila, je potrebno iskati ustreznike tudi na drugih slikovnih področjih. Pri igrah s kartami sem tako našla slovenski ustreznik *biti na konju* (*aus dem Schneider sein*) in na področju loterije slovenski ustreznik *sekira pade komu v med* (*das grosse Los ziehen*). Frazema ne izvirata iz družabnih iger, vendar imata enak pomen kot nemška frazema, ki izvirata iz raziskovalnega področja.
- pri igrah s kartami Črni Peter in poker nisem našla slovenskih ustreznikov, čeprav sta obe igri pri nas zelo priljubljeni. Sklepam lahko, da sta se igri pri nas razvili kasneje.
- najbolj rodovitno obdobje, v katerem so se razvijale in nastajale besedne zveze, iz katerih so se kasneje razvili frazemi je, kot že omenjeno, srednji vek. Prav tako so v srednjem veku močno obogatili jezik izrazi oziroma besedne zveze, ki so se razvile iz iger, ki ne izvirajo iz srednjega veka in katerih korenine segajo na Kitajsko in v Indijo (kot so igre s kartami in igra šah).

Za konec bi povzela še Platonove besede, ki jih v svojem delu *Homo ludens* zapiše tudi Huizinga:

»Človeške zadeve si sicer ne zaslužijo posebne pozornosti, vendar jih ne moremo popolnoma prezreti, in ravno to je naša nesreča. Pravim, da je treba temu, kar je resno, posvečati resno pozornost, rečem, ki niso resne, pa ne. Po naravi je bog vreden vse resne pozornosti, ki prinaša srečo, človek pa je, kakor je bilo že rečeno, samo igrača v božjih rokah, in prav to je pri človeku najboljše. V skladu s tem naj se vsi, moški in ženske, vse življenje posvečajo samo najlepšim igram, popolnoma v nasprotju s sedaj vladajočim mišljenjem.« (Huizinga, 2003: 135-136).

7 ZUSAMMENFASSUNG

Diese Diplomarbeit behandelt den Bereich des Spiels aus soziologischer und sprachlicher Sicht. Sie ist in zwei Teile aufgeteilt, einen theoretischen und einen analytischen Teil. Im ersten Teil wird die theoretische Grundlage der Diplomarbeit vorgestellt. Mit Hilfe von gesellschaftlichen und sprachlichen Theorien werden hier Grundbegriffe erläutert, die der weiteren Erklärung von Spielen und Phrasemen dienen. Im analytischen Teil wurden anschließend Phraseme der deutschen Sprache gesucht, die historisch durch Gesellschaftsspiele geprägt und in die Alltagssprache übergegangen sind. Das gesammelte Material wurde mit Blick auf die etymologische Abstammung erforscht und hinsichtlich aktueller Nutzung geprüft.

Die im ersten Teil vorgestellten Definitionen verschiedener Theoretiker sind Ausgangspunkte die weitere Entwicklung der Arbeit geworden. Zweck der gesammelten Definitionen, bei welchen vor allem der anthropologische und soziologische Blick auf das Spiel relevant ist, ist es, sich mit den unterschiedlichen Bereichen des Spielens vertraut zu machen und einzelne Spiele innerhalb der Definitionen zu bestimmen. Da die Entwicklung der Spiele im Laufe der Zeit auch einen starken Einfluss auf die tägliche Kommunikation hat, ist im Sinne der Forschungsarbeit auch eine historische Übersicht wichtig. Einen guten Überblick von der Antike bis zur Gegenwart gibt der Theoretiker Johan Huizinga. In der Alltagskommunikation haben sich z.B. Wortverbindungen entwickelt, die im Laufe der Zeit ihre ursprüngliche Bedeutung verloren haben und durch die übertragene Bedeutung ersetzt wurden. Viele davon sind bis zur heutigen Zeit erhalten. Wie in den ausgewählten Beispielen zu sehen ist, wurden diese auch unter verschiedenen Sprachen ausgetauscht und übertragen, vor allem wenn sie räumlich und kulturell miteinander verbunden sind, so wie die deutsche und slowenische Sprache. In analytischen Teil wurde versucht, eine slowenische Redewendung entsprechend dem deutschen Phrasem zu finden, um zu beobachten, in welchem Umfang und inwieweit sich die Phraseme aus dem Gebiet der Gesellschaftsspiele in die slowenische Sprache übertragen haben.

Um mit der Definition des Spiels vertraut zu werden, wurde zu erst die Arbeit *Homo ludens* des Autors Johan Huizinga gelesen, der sich mit dem Ursprung der Kultur im Spiel befasst. In einem nächsten Schritt wurde auch die Arbeit des Autors Roger Caillois gelesen, der genauso wie Hunzinga für die Analyse des Spielens bekannt ist. Seine Arbeit mit dem Titel *Spiele und Leute* ist zusammen mit der Arbeit *Homo ludens* in dem Buch *Teorije igre* vereint. Huizinga stellt das Spiel ziemlich ausführlich vor, beschreibt unter anderem das Spielen von Tieren und Kinder, sucht Elemente des Spielens in weltlichen und religiösen Feiern und beschreibt ebenso das Glücksspiel. Er analysiert einzelne Aspekte des Spiels und stellt eine historische Übersicht der Spiele dar. Caillois systematisiert die Theorie von Huizinga und definiert selbst vier Grundkategorien des Spiels. In jeder der Kategorien teilt er die Spiele in mehrere Arten ein, von der einfachsten Form *paidia* bis zum *ludus*, zu welchen die Geschicklichkeitsspiele gehören. Huizinga war ein niederländischer Historiker und Orientalist, seine Arbeit kann als historisch-anthropologisch bezeichnet werden. Die Arbeit des französischen Akademikers Roger Caillois ist hingegen soziologischer Natur. Caillois war vor allem als Essayist, Soziologe, Dichter und Literaturkritiker tätig. Huizinga stellt uns die Kultur an sich als ein Spiel vor, Caillois aber versucht dem Spiel einen funktionalen Sinn zu geben. Janez Strehovec, der Redakteur des Buches *Teorije igre*, fasst am Ende die Haupteigenschaften der Autoren zusammen und arbeitete noch seine Gedanken und Gedanken anderer Zeitgenossen ein. Beide Autoren, Huizinga und Caillois, sind bei der Bestimmung der zeitlichen und räumlichen Grenzen des Spiels wesentlich. Das Spiel ist nämlich an den Raum gebunden, der eine eigene Welt darstellt und aus dem täglichen Leben ausgeschlossen ist. Auch die Zeit während des Spiels ist eine andere als die des täglichen Lebens.

Eine weitere Lektüre ist ein Buch mit historischer Thematik: eine Studie von Darja Mihelič mit dem Titel *Hazard*. Zuerst wird auch hier das Spiel allgemein und die verschieden Arten des Spielens vorgestellt. Im Hauptteil widmet sie sich aber vor allem der Definition von Hasard und so bekommen wir mit dem Lesen ihres Buches einen historischen Überblick über die Glücksspiele.

Ein bedeutender Theoretiker auf dem Gebiet der Spielens ist auch Sutton-Smith, der in seiner Arbeit *The ambiguity of play* Gründe für die Unklarheiten sucht, die bei der

Bestimmung des Spielkonzepts auftreten. Er gibt deshalb keine genaue Definition des Spieles an, führt aber das Konzept der sieben Redekünste ein, um leichter zu verstehen, weshalb es bei dem Begriff Spiel zu Unklarheiten kommt.

Durch die Autoren Arth, Bush und Roberts wird das Spiel aus anthropologischer Sicht vorgestellt und analysiert. In dem Artikel *Games in Culture* kategorisieren sie zunächst die Spiele und legen dann drei einheitliche Spielekategorien fest, die ihrer Meinung nach allen Gemeinschaften gemeinsam sind.

Für die theoretische Analyse des sprachlichen Teils dient die Übersicht der phraseologischen Ansätze von Natalia Filatkina aus dem Jahr 2010 als Grundlage. Ihre Theorie stützt demnach die Definition des Phrasems und verdeutlicht dessen wissenschaftlichen Hintergrund. In ihrem Kapitel *Phraseologie* erklärt Filatkina an Beispielen, gesammelt aus dem literarischen Text *Blechtrommel* des Autors Günter Grass, die Merkmale der Phraseme.

7.1 Phraseme als Träger von historischen Informationen

Phraseme sind wie Brücken in die Vergangenheit, da sie historische Informationen über das Leben, die Angewohnheiten und bedeutende Ereignisse von Leuten tragen, weil sie über traditionelle Werte, gesellschaftliche Normen und sittlichen Überzeugungen einer Nation erzählen, vielleicht auch sechs oder sieben Jahrhunderte zurück. Und manche von ihnen werden bis heute verwendet, was bedeutet, dass sie Teil unserer täglichen Kommunikation sind. (Vgl. Wagner, 2011: 7-9) Da die Phraseologie die Kultur und den Charakter eines Volkes widerspiegelt, sind Phraseme ein bedeutender Gegenstand der Forschung in der Folkloristik, Ethnologie und Anthropologie (vgl. Jesenšek und Babič, 2014a: 17).

Die Kenntnis des Ursprungs, vor allem aber das Verstehen der Phraseme ist bedeutend für die tägliche Kommunikation. Im Gegenfall könnte es zu einer eingeschränkten Ausdrucksfähigkeit führen. Phraseme sind nicht nur Schmuckstücke, wie lang behauptet wurde, sondern sie sind auch für den Spracherwerb unentbehrlich, besonders auch beim Erlernen einer fremder Sprache.

Den Muttersprachlern einer bestimmten Sprache bereitet das Verstehen und die Anwendung der Phraseme in der Regel keine Schwierigkeiten, da sie von Kindheit an erlernt werden und eine Beständigkeit in der täglichen Kommunikation darstellen. Die Phraseme treten in diesem Fall nicht als besondere Spracheinheiten auf. Denjenigen, die nach ihrer Muttersprache noch eine Fremdsprache erlernen, können sie allerdings Probleme verursachen, meistens wegen der Verwicklung in eine andere Kultur. Vor allem von der gegenseitigen Verbindung verschiedener Sprachen hängt viel ab. (Vgl. Jesenšek, 2014b: 98-105) Da die deutsche Sprache in der Vergangenheit, in der Zeit der österreichisch-ungarischen Monarchie, Staats- und Amtssprache im slowenischen Staatsgebiet war, gibt es eine sehr offensichtliche slowenisch-deutsche Sprachenverbindung (ibid.: 11). Sind Sprachen räumlich und/oder kulturell miteinander verbunden, können gleiche oder ähnliche Kommunikationsmuster auftreten (vgl. Jesenšek und Babič, 2014a: 17). Ein solches Beispiel stellen die slowenische und die deutsche Sprache dar. Es sind Sprachen, die schon in der Vergangenheit verbunden waren und es auch noch heute sind. Im Einzelfall können diese Muster so einmalig und spezifisch sein, dass sie einen Identifikationspunkt einer einzelnen Sprachgemeinschaft darstellen (Vgl. Jesenšek, 2014b: 10).

Die Rückkehr in die Vergangenheit und ein Hauch von Altertum sind das, was uns bei der Suche nach phraseologischen, in die alltägliche Sprache übernommenen Wortverbindungen in der deutschen Sprache begleitet. Gesellschaftsspiele bieten uns eine ganze Reihe von Phrasemen, deren Ursprung wir in der Zeit der Römer finden, in beliebten Ritterturnieren, in Denkspielen sowie bei Kartentricks aller Arten. Sie stammen aus verschiedenen Kartenspielen, vom Kinderspiel bis zum Hasard.

8 SEZNAM LITERATURE

8.1 Primarna literatura

Caillois, R.; Fink, E.; Huizinga, J.; Strehovec, J. (2003): *Teorije igre pri Johanu Huizingi, Rogerju Cailloisu in Eugenu Finku*. Koda. Ljubljana: Študentska založba.

Duden. *Berühmte Zitate und Redewendungen. Die muss man kennen* (2013). Mannheim: Dudenverlag.

Duden. *Redewendungen* (2008, 2011). Mannheim: Dudenverlag.

Filatkina, Natalia (2010): Kapitel "Phraseologie". In: Bergmann, Rolf/Stricker, Stefanie (Hg.): Einführung in die deutsche Sprachwissenschaft. Heidelberg: Universitätsverlag Winter GmbH. Str. 225-244.

Huizinga, Johan (1966): *Homo ludens: vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt.

Keber, Janez (2011): *Slovar slovenskih frazemov*. Ljubljana: Založba ZRC, ZRC SAZU. (Zbirka Slovarji/Založba ZRC, ZRC SAZU)

Röhrich, Lutz (1973): *Lexikon der sprichwörtlichen Redensarten*. Freiburg-Basel-Wien: Herder Verlag. (Bd. 1,2)

Röhrich, Lutz (1991/92): *Lexikon der sprichwörtlichen Redensarten*. Freiburg-Basel-Wien: Herder Verlag. (Bd. 1,2,3)

Wagner, Gerhard (2011): *Das geht auf keine Kuhhaut, Redewendungen aus dem Mittelalter*. Darmstadt: WBG (Wissenschaftliche Buchgesellschaft).

8.2 Sekundarna literatura

Arth, M.; Bush, R., Roberts, J. (1959): "Games in culture." *American anthropologist*, letn. 61, št. 4. Str. 579-605.

Fleming in Jones (2008): "»Izterjevalec« v vrhunskem športu: konceptualna kritika." V: Borec št. 652 – 656, Revija za zgodovino, antropologijo in književnost (dostopno na: http://revija-borec.si/ebook/borec_652-656/borec_652-656_z.pdf) (7.7.2016)

Gantar, Polona (2007): *Stalne besedne zveze v slovenščini*. Ljubljana: Založba ZRC, ZRC SAZU.

Huizinga, Johan (2011): *Jesen srednjega veka*. Ljubljana: Studia Humanitatis.

Jakop, Nataša (2006): *Pragmatična frazeologija*. Ljubljana: Založba ZRC, ZRC SAZU.

Jesenšek, Vida (2014): *Frazeologija nemškega jezika z vidikov kontrastivnega in uporabnega jezikoslovja*. Maribor: Filozofska fakulteta Univerze v Mariboru, Oddelek za germanistiko.

Jesenšek, Vida / Babič, Saša (2014): *Več glav več ve: Frazeologija in paremiologija v slovarju in vsakdanji rabi*. Maribor: Oddelek za germanistiko, Filozofska fakulteta Univerze v Mariboru ZRC SAZU Ljubljana, Inštitut za slovensko narodopisje.

Jesenšek, Vida / Fabčič, Melanija (2007): *Phraseologie kontrastiv und didaktisch: neue Ansätze in der Fremdsprachenvermittlung*. Maribor: Slavistično društvo: Filozofska fakulteta.

Kreft, Lev (2008): "Drama v gledališču in športu." V: Borec št. 652 – 656, Revija za zgodovino, antropologijo in književnost (dostopno na: http://revija-borec.si/ebook/borec_652-656/borec_652-656_z.pdf) (7.7.2016)

Mihelič, Darja (1993): *Hazard*. Koper: Zgodovinsko društvo za južno Primorsko.

Pisk, Jernej (2011): "Človeška narava in vprašanje športa". V: Borec št. 676 – 680, Revija za zgodovino, antropologijo in književnost (dostopno na: http://www.revija-borec.si/ebook/borec_676-680/borec_676-680_z.pdf) (7.7.2016)

Sloterdijk, Peter (2013): *Spremeniti moraš svoje življenje (o antropotehnologiji)*. Ljubljana: Slovenska matica.

Sutton-Smith, B. (2006): "The ambiguity of play." Dostopno na: http://itu.dk/~miguel/ddp/BrianSuttonSmith_PlayandAmbiguity.pdf (10.6.2016)

Toporišič, Jože (2006): *Besedjeslovne razprave*. Ljubljana: Založba ZRC, ZRC SAZU.

Winkler, Petra (2012): *Das Sprachbilder-Wörterbuch – die Ideenkiste für kreatives und bildhaftes Schreiben*. Norderstedt: BoD – Books on Demand.

8.3 Spletni slovarji in literatura

<http://cartamundi.com/en/> (10.6.2016)

<http://igrolog.si/> (25.5.2016)

<http://sl.pons.com/prevod> (15.6.2016)

http://universal_lexikon.deacademic.com (16.6.2016)

<http://woerterbuchnetz.de/DWB/> (16.6.2016)

http://www.bukla.si/?action=books&book_id=1258 (10.5.2016)

<http://www.duden.de/rechtschreibung/Zunft> (15.6.2016)

<http://www.frazemi.com/frazeologija/> (20.4.2016)

<http://www.pokerstars.net/> (10.6.2016)

<http://www.redensarten-index.de/suche.php> (20.4.2016)

<https://www.gametwist.com/en/> (25.5.2016)

<https://www.sauspiel.de/> (20.5.2016)

<https://www.skill7.com/?lang=sl> (25.5.2016)

8.4 Viri za nemške primere

<https://berlinoeconomicus.diw.de/> (30.5.2016)

http://concept-veritas.com/nj/16de/juden/05naj_den_feind_beim_namen_nennen.htm
(10.6.2016)

<http://de.sputniknews.com/politik/20151026/305205306/syrien-russland-usa.html>
(30.5.2016)

<http://de.sputniknews.com/politik/20151231/306893488/europa-muss-tuerkei-rote-karte-zeigen.html> (19.6.2016)

<http://de.sputniknews.com/zeitungen/20151201/306077871/nato-hybridkriege.html>
(22.5.2016)

<http://gazette.de/die-gazette/archiv/gazette-50/last-exit-desaster/articles/last-exit-desaster.html> (18.6.2016)

<http://info.kopp-verlag.de/hintergruende/europa/heinrich-wohlmeyer/der-buergerkrieg-in-syrien-ist-ein-abgekartetes-spiel-des-westens-und-der-tuerkei-um-syrien-zu-de.html> (10.6.2016)

<http://klassenkampf.net/brasilianische-realitaet-armut-und-kinderarbeit-statt-brot-und-spiele/> (20.6.2016)

<http://landespresseportal.de/mecklenburg-vorpommern/item/25905-keine-luftschl%C3%B6sser-bauen,-sondern-substanz-der-herrenh%C3%A4user-bewahren.html> (13.6.2016)

<https://propagandaschau.wordpress.com/2016/05/06/wie-die-schmierenjournaille-des-spiegel-einem-mutigen-tuerkischen-journalisten-in-den-ruecken-schiesst/#more-21602> (11.6.2016)

<https://shop.bme.de/products/top-verkaeufern-in-die-karten-schauen> (5.6.2016)

<http://web.de/magazine/politik/start-bruessel-merkels-tuerkei-karte-sticht-31361180>
(10.6.2016)

<http://www.cicero.de/berliner-republik/europa-gefahr-wer-hat-den-schwarzen-peter/59722> (15.6.2016)

http://www.con-nexi.de/article-ein_bild_ersetzt_tausend_worte.html (19.6.2016)

<http://www.dw.com/de/bericht-aus-berlin-politikmagazin-2016-05-23/e-19235845-9801> (13.6.2016)

<http://www.ergo.com/de/Presse/Overview/Verbraucherthemen/Fitness-Gesundheit/2016-FG/Texte/20160204-FG-Helau-Alaaf-Influenza> (23.6.2016)

<http://www.eu-skeptiker.de/grossbritannien-eu-austritt.html> (10.6.2016)

<http://www.faz.net/aktuell/sport/formel-1/formel-1-start-in-australien-mit-offenem-visier-13481562.html> (19.6.2016)

http://www.focus.de/finanzen/banken/bargeld-banken-erheben-gebuehr-fuer-geldrollen_id_5405985.html (10.6.2016)

http://www.focus.de/finanzen/news/wirtschaftsticker/kanzler-ruecktritt-mischt-politische-karten-in-oesterreich-neu_id_5515405.html (19.6.2016)

http://www.focus.de/politik/videos/tuerkei-deal-visa-notbremse-deutschland-behaelt-gegenueber-erdogan-ein-ass-im-aermel_id_5479923.html (19.5.2016)

http://www.focus.de/sport/fussball/dfb-cdu-politiker-wellenreuther-zum-dfb-skandal-alle-muessen-die-hosen-runterlassen_id_5157899.html (15.6.2016)

<http://www.forschung.sexualaufklaerung.de/1561.html> (18.6.2016)

<http://www.gea.de/nachrichten/politik/fuer+die+zweite+chance+im+wahlrecht.4683438.htm?mode=print> (19.6.2016)

<http://www.geolitico.de/2016/01/14/merkel-entscheidet-sie-bezahlen/> (13.6.2016)

<http://www.handelsblatt.com/unternehmen/management/arbeitsplatz-verona-feldbusch-ist-moderatorin-und-vorstandsvorsitzende-der-veronas-dreams-ag-dummheit-bringt-mich-in-harnisch/2251688.html> (20.6.2016)

http://www.labournet.de/wp-content/uploads/2016/05/kliche_fraport.pdf (9.6.2016)

<http://www.motorsport-total.com/wtcc/news/2016/04/wtcc-budapest-volvo-im-zweiten-training-vorne-16042304.html> (5.6.2016)

<http://www.nachrichten.at/nachrichten/politik/aussenpolitik/Grossbritannien-wuerde-beim-Brexit-den-Kuerzeren-ziehen;art391,2264352> (19.6.2016)

<http://www.news4teachers.de/2016/01/waren-die-gewalttaeter-von-koeln-keine-kriegsfluechtlinge-sondern-strassenkinder-szene-von-extrem-auffaelligen-jugendlichen-etabliert-sich/> (19.6.2016)

http://www.ots.at/presseaussendung/OTS_20160604_OT50027/spoe-kaernten-parteitag-iii-oesterreich-zug-um-zug-nach-vorne-bringen (10.6.2016)

<http://www.presseportal.de/pm/6351/2334763> (19.6.2016)

<http://www.pressreader.com> (20.6.2016)

<http://www.rbb-online.de/kontraste/archiv/kontraste-11-02-2016/leichtes-spiel-fuer-kriminelle-in-der-hauptstadt.html> (23.6.2016)

<http://www.reviersport.de/328424---bvb-weidenfeller-schimpft-ueber-einstellung.html> (13.6.2016)

http://www.rhein-zeitung.de/sport/rz-regionalsport/regionalsport-extra/regionalsport-extra-f_artikel,-triathlet-boris-stein-vor-ironman-suedafrika-werde-sicher-alles-auf-eine-karte-setzen-arid,1464601.html (13.6.2016)

<http://www.spiegel.de/kultur/literatur/don-delillo-schreibt-in-zero-k-ueber-den-traum-vom-ewigen-leben-a-1096490.html> (10.6.2016)

<http://www.spiegel.de/politik/ausland/syrien-scheinwahl-ist-ein-affront-von-baschar-al-assad-a-1086791.html> (5.6.2016)

<http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-144430313.html> (1.7.2016)

<http://www.sport.de/fussball/england-fa-cup/ma2537637/chelsea-fc-manchester-city/liveticker/> (10.6.2016)

<http://www.sport.de/news/ne2256141/infantino-spiele-stets-mit-offenen-karten/> (30.5.2016)

<http://www.sport1.de/fussball/bundesliga/2016/01/fc-bayern-mit-problemen-vor-dem-start-in-die-rueckrunde-beim-hsv> (23.6.2016)

<http://www.sport1.de/fussball/europa-league/2016/04/roman-weidenfeller-ueber-liverpool-vs-borussia-dortmund-und-juergen-klopp> (15.6.2016)

<http://www.spox.com/de/sport/fussball/bundesliga/1509/News/bayern-muenchen-robert-lewandowski-mario-goetze-qualitaet.html> (23.6.2016)

<http://www.spox.com/de/sport/ussport/nba/1606/Artikel/finals-spiel-3-vorschau-golden-state-warriors-cleveland-cavaliers.html> (8.6.2016)

<http://www.stern.de/sport/fussball/em-2016/em-2016-deutschland-ukraine-loew-aufstellung-pk-6896156.html> (17.6.2016)

<http://www.sueddeutsche.de/news/sport/fussball-rummenigge-zu-guardiola-bayern-hat-sehr-gute-karten-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-150423-99-08106>
(5.6.2016)

<http://www.sueddeutsche.de/news/wirtschaft/auto-vw-will-im-abgas-skandal-bald-ross-und-reiter-nennen-dpa.urn-newsml-dpa-com-20090101-160119-99-59072>
(21.6.2016)

<http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/moeglicher-zusammenschluss-der-boersen-wir-oder-die-1.2879795> (18.6.2016)

<http://www.taunus-zeitung.de/lokales/hochtaunus/vordertaunus/Der-Trick-mit-der-Kaffeemaschine;art48711,2026431> (19.6.2016)

http://www.t-online.de/wirtschaft/boerse/aktien/id_76483890/jahresausblick-2016-was-geldanleger-erwarten-koennen.html (15.6.2016)

<http://www.watson.ch/Sport/Schaun%20mer%20mal/396685980-Aus-der-Rubrik-%C2%ABSchwein-gehabt%C2%BB--Fahrer-%C3%BCbersteht-diesen-Unfall-in-der-Formel-4-unverletzt> (23.6.2016)

<http://www.welt.de/politik/ausland/article154501438/Moerder-in-Uniform-oder-ein-Bauernopfer-der-Armee.html> (22.5.2016)

<http://www.wiwo.de/erfolg/beruf/blau-machen-gegen-faule-angestellte-hat-der-chef-kaum-eine-chance/12979230.html> (5.6.2016)

<http://www.zeit.de/2016/04/sprache-george-orwell-kontrolle-denkverbote-zeitgeist>
(10.6.2016)

<http://www.zeit.de/digital/2015-09/presseverleger-google-leistungsschutzrecht>
(18.6.2016)

<http://www.zeit.de/politik/ausland/2016-02/fuenf-vor-acht-putin-russland-tuerkei-konflikt/seite-2> (23.6.2016)

<http://www.zeit-fragen.ch/de/ausgaben/2016/nr-6-15-maerz-2016/der-westen-und-die-tuerkei-ein-lange-waehrendes-falsches-spiel.html> (31.5.2016)

http://www.zm-online.de/hefte/Die-Politik-ist-am-Zug_318802.html#1 (10.6.2016)

IZJAVA

Izjavljam, da je diplomsko delo v celoti moje avtorsko delo ter da so uporabljeni viri in literatura navedeni v skladu z mednarodnimi standardi in veljavno zakonodajo.

Datum:

Podpis: