

ФЕДЕРАЛЬНОЕ АГЕНТСТВО ПО ОБРАЗОВАНИЮ  
ГОСУДАРСТВЕННОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ВЫСШЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

---

**ЕВРОАЗИАТСКИЙ МЕЖКУЛЬТУРНЫЙ  
ДИАЛОГ: «СВОЕ» И «ЧУЖОЕ»  
В НАЦИОНАЛЬНОМ САМОСОЗНАНИИ  
КУЛЬТУРЫ**

Под редакцией д-ра филол. наук О.Б. Лебедевой



ИЗДАТЕЛЬСТВО ТОМСКОГО УНИВЕРСИТЕТА

2007

**МЕТАФОРИЧЕСКОЕ КОГНИТИВНО-ЯЗЫКОВОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ:  
К ПРОБЛЕМЕ МЕЖЪЯЗЫКОВОГО И МЕЖДИСКУРСИВНОГО ДИАЛОГА**

Новый взгляд на природу языковой метафоры, формирующийся в русле когнитивного направления в языкознании, аспектирует ее моделирующий потенциал. Обратившись к исследованию места языка в сложно организованных механизмах когниции, языковеды, психологи, антропологи увидели в метафоре не стилистическую фигуру, не троп и не только вид развития значения в структуре многозначного слова, но специфический тип культурно-языкового освоения действительности. Осознание феномена метафоры связывается с постижением глубинных законов развития не только языка, но и механизмов когниции в целом, включающих языковую деятельность в качестве одной из составных частей, существенно значимых для организации ментального бытия человека в мире, а следовательно, способов его самоопределения в рамках культуры.

Теория базовых когнитивно-языковых метафорических моделей, представленная в знаменитой книге Дж. Лакоффа и М. Джонсона «Метафоры, которыми мы живем», вскрывает механизм данного типа когнитивно-языкового моделирования<sup>1</sup>. Базовой языковой метафорой называют метафору, задающую рамки объединения широкого спектра метафорических реализаций в пределах ситуации, сценария, фрейма, задаваемого исходным значением метафорического имени.

Понятийная сеть структурируется в виде фреймов – ментальных структур знаний о стереотипных ситуациях, репрезентированных в упорядоченных группировках лексических единиц<sup>2</sup>. Фрейм объединяет элементы на основе смежности, подобия, родовидовых отношений, отношений части/целого, являясь нелинейно организованной структурой. Введение понятия «фрейм» позволяет подчеркнуть наличие сложного состава ассоциативных связей в рамочной структуре смысла, когнитивные основания актуализации всего содержания фрейма как при текстовом функционировании его элементов, так и при его истолковании.

Каждый из элементов фреймовой структуры может служить основанием метафорического отождествления, элементы лексико-семантического поля, репрезентирующего данную фреймовую структуру, соот-

---

<sup>1</sup> См.: *Лакофф Дж., Джонсон М.* Метафоры, которыми мы живем // Теория метафоры. М., 1987.

<sup>2</sup> См.: *Минский М.* Фреймы для представления знаний.

<http://myai.narod.ru/Minsky/prilrus.htm>

ветственно, получают импульс к развитию семантики, формированию метафорических лексико-семантических вариантов.

В структуре базовой метафоры оказываются метафорически ассоциативно соотнесенными два фрейма: первый фрейм – основание метафорического ассоциирования (сфера-источник метафорической экспансии) и фрейм метафорический, являющийся реализацией ассоциативно-образного потенциала соответствующего концепта (сфера-мишень)<sup>3</sup>. Метафорическое поле, организуемое смысловым потенциалом базовой метафоры, объединяет конкретные реализации метафорических номинаций, связанных между собой системой отношений смежности, родовидового подчинения, их более сложных комбинаций. Границы поля оказываются текучими, метафорическая базовая модель несет в себе потенциал развития, задаваемый шириной внутрифреймовых и межфреймовых ассоциативных связей системы концептов сферы-источника.

Универсальность такого типа моделирования определяется еще одной стороной когнитивной природы метафоры: диалектическим единством логико-дискурсивного и образно-мифологического, аналитического и синтетического в специфическом метафорическом отражении. Метафора в этом аспекте является языковым свидетельством интуитивно-образного прозрения единства мира, бесконечности отражений «встреч человека и мира» в образах языка.

Предлогическое в метафоре – это преобразованный опыт нашей телесной жизни, ощущений, физической активности, в основе своей доязыковой, первая исходная база логической интерпретации языком: «Концептуальные структуры развиваются отчасти из того, что называется образ-схемами, из базисных структур, создающихся в результате того, что мы взаимодействуем с физическим миром, считая данным телесное существование и физические события того мира, в котором мы живем»<sup>4</sup>.

С другой стороны, в метафорическом функционировании могут актуализироваться смыслы более глубокой периферии, «этимологические» смыслы содержания метафорического образа, элементы мифа. Сверхлогический слой метафорического значения – это смыслы символические; аккумулируя глубинные слои знания, трансформировав опыт человека в символичные структуры, миф входит в семантику естественного языка, в смысловые структуры текста, в том числе и через метафору. Это единство мифа и языка, фокусирующегося в метафоре, отмечает Э. Кассирер: «<...> как бы не различались по содержанию миф и язык,

---

<sup>3</sup> См.: Чудинов А.П. Россия в метафорическом зеркале: Когнитивное исследование политической метафоры. Екатеринбург, 2001.

<sup>4</sup> Кассирер Э. Сила метафоры // Теория метафоры. М., 1990. С. 33.

им обоим, оказывается, свойственна одна и та же концептуальная форма. Эту форму можно кратко обозначить как метафоризирующее мышление»<sup>5</sup>. Метафорические уподобления, образно-языковая фиксация универсального единства мира восходят в своих основах к истокам культуры. В этом кроется основание кросскультурного и кроссязыкового функционирования базовых метафорических моделей, воплощающих диалектику единства и вариативности. Существо таких моделей ярко проявляется в межязыковом сопоставлении, обнаруживающем глубинное когнитивное единство при вариативном воплощения языковой метафоры.

К таким базовым метафорическим когнитивно-языковым моделям относится метафора «жизнь – это игра». Объемность, широта ее моделирующего потенциала определяется значимостью игры в формировании культуры. Игра интерпретируется «как некая заданная величина, предшествующая самой культуре, сопровождающая и пронизывающая ее от истоков вплоть до той фазы культуры, которую в данный момент переживает сам наблюдатель»<sup>6</sup>, что предопределяет значимость концепта «игра» в концептосферах этнокультурных сознаний.

Направленность ассоциирования в рамках базовой метафорической модели определяется структурированием метафоризирующего фрейма, сферы-источника метафорического уподобления – концепта «игра». В данной статье мы актуализируем моменты диалектического единства общего, наднационального, надязыкового и вариативного, определяемого своеобразием «дискурсивного запроса» к потенциалу модели.

В ментально-языковом пространстве «игра» являет собой фрейм сценарного типа сложной организации. Фрейм объединяет совокупность субфреймов – когнитивных моделей различных видов игр – на основании общности признака «вид деятельности, мотив которой заключается не в ее результате, а в самом процессе», существенными смысловыми компонентами являются также «деятельность для развлечения, удовольствия», отмечаемые толковыми словарями в качестве основных дифференциальных признаков<sup>7</sup>.

Обращение к материалу ряда европейских языков<sup>8</sup> выявляет общую направленность актуализации компонентов сферы-источника, обозна-

---

<sup>5</sup> *Кассирер Э.* Сила метафоры. С. 33.

<sup>6</sup> *Хейзинга Й.* Homo Ludens: Статьи по истории культуры. М.: Прогресс: Традиция, 1997. С. 23.

<sup>7</sup> Данная семантическая общность организована по принципу размытого множества, анализ содержания категории «игра», как известно, был привлечен Л. Витгенштейном для доказательства смысловой организации категориального членения мира на основании принципа «семейного сходства». См.: *Wittgenstein L.* Tractatus Logico-philosophicus Werkausgabe. Bd. 1. Philosophische Untersuchungen. Frankfurt am Main, 1990.

<sup>8</sup> Анализ проводился на материале русского, частично – английского, немецкого, французского языков.

ченной лексемами *игра, играть, spielen, jouer, play* в системе метафорических переносов. Так, например, в метафорах *играть веером, цепочкой и jouer sur les mots* актуализируется общий аспект метафорического уподобления «обращаться с каким-либо предметом как с игрушкой», в метафорических сочетаниях *играть людьми, играть своей жизнью, spielen mit seinen Scherz treiben* актуализируется смысл «относиться к кому-чему-н. несерьезно, как к забаве, распоряжаться кем-чем-н. по своему произволу, поступать пренебрежительно, не считаясь с чьими-н. интересами, желаниями, благополучием», в метафорах *играть с огнем, играть с судьбой, а также mit dem Feuer spielen, jouer avec le feu, se jouer de la vie* актуализируется смысл «обращаться с чем-н. легкомысленно, несерьезно, поступать неосмотрительно, не предвидя последствий».

Метафорическое развитие лексем (ср. также: *играючи* и *as if it were child's play; игривый* и *spielerisch, enjoué; playful*) свидетельствует о наличии компонентов «несерьезный», «для развлечения», «необязательный», «легкий» в составе мотивирующего фрейма «игра, играть», создающих основу оценочных, эмотивных метафорических номинаций. Об этом же свидетельствует их преимущественное употребление в эмотивных контекстах, эмоционально маркированных синтаксических конструкциях: *ох, уж эти игры, это все игры, мне не до ваших игр*, ср. также: *das ist kein Kinderspiel!*). В данных контекстах актуализируется отрицательный смысл, основывающийся на компонентах исходного фрейма.

Лексемы *игра, играть, spielen, jou, play* входят в состав устойчивых фразеологических сочетаний, отражающих реализацию базовых языковых концептуальных моделей уподобления игре течения человеческой жизни, отдельных социальных проявлений: *играть в молчанку* – «сидеть молча, не разговаривая», *играть опасную игру* – «делать что-л., подвергаясь большому риску», *faire la noce* «играть свадьбу», *jouer le premier violon* «играть первую скрипку», *играть на руку кому-л., spielen nützlich sein* – «действовать, принося пользу кому-л.».

Эта системы метафорических устойчивых номинаций свидетельствует о значимости компонента «действие», событие» в исходном фрейме, который в первую очередь актуализируется в данных переносах.

Метафорические обороты *игра судьбы* «неожиданный оборот, происшествие в жизни», *игра случая* «непредвиденная случайность», *jeu de mots, Wortspiel, play (up)on words*, «игра слов», *jeu de la nature, Naturspiel* «игра природы» актуализируют субъектный компонент игры, зависимость ее хода, протекания от характера субъекта, важность компонента «случайность, непредсказуемость развития событий». Переносы *игрок, gambler, Spieler, joueur passionné* «участник игры (спортивной, шахматной, карточной и т.п.)» → «азартный человек, любитель риска», *игрушка, Spielsache* «вещь, служащая детям для игры», «предмет забавы, раз-

влечения» → «послушное орудие чужой воли; то, чем распоряжаются по своей прихоти или произволу», *joujou* «занятная вещица; хитроумное устройство», *plaything of destiny* «игрушка судьбы») могут служить косвенным доказательством того, что прототипическим образом игры является не только детская игра, но и азартные игры взрослых, а также свидетельствуют о том, что базовая модель включает реализации метафорических уподоблений трех элементов – *игра, игрок, игрушка*.

Анализ контекстов употребления лексем *игра, играть* свидетельствует о наличии и других компонентов исходного фрейма, например компонента «обязательное наличие **правила** в игре»: *Предупреждаю тебя, в нашем деле нельзя **играть не по правилам**, рано или поздно все раскроется* (PP)<sup>9</sup>, также: *nach allen Regeln der Spiel* «по всем правилам игры».

Семантические компоненты «действие», «процесс, цель которого в нем самом», «противопоставленность созидательной деятельности», «игроки», «средства», «орудия», «правила», прагматический аспект игры – «ради удовольствия» – являются основными, актуализированными в системе образных переносов, реализованных в разных языках.

Рамочная структура фрейма *игра* включает значительное количество видов социальных действий, цель которых – в их протекании. По общности данных признаков рамки исходного фрейма включают азартные игры, игры, относящиеся к искусству, – театральные, игры на музыкальных инструментах. Вместе с тем в составе данных субфреймов актуализируются, усиливаются эмоционально-оценочные смыслы, имплицитивно связанные с субъектным и орудийным компонентом игры, ср. метафорические оценочные значения устойчивых сочетаний *пешка; pawn, Vaier* «шахматная фигура» → «незначительный человек», *pion* «шахматная фигура» → (уст.) «бедняга», *to play a vital part* «играть существенную роль», *to play the leading rol, to play first fiddle/violin*; «играть первую скрипку/главную роль», *играть в смирение* «притворяться, изображая собой что-л.», *играть на инстинктах толпы* «пользоваться в своих интересах чем-н., что дает возможность воздействовать на кого-н.».

Субфреймы частных видов игр, включенных во фрейм «игра», обладают и собственным метафорическим потенциалом. Так, например, субфрейм «карточная игра» является основой создания метафорической подмодели «жизнь – карточная игра». Смысловые связи элементов мотивирующего фрейма являются основой создания конкретных метафорических номинаций, метафорических фразеологизмов, ср.: *alles aufs Spiel setzen* «поставить все на карту», *seine Karten aufdecken* «раскрыть свои карты», *козырь, trump, Trumpf, atout* «карта той масти, которая на данную игру признается старшей и бьет любую карту всех других мас-

<sup>9</sup> PP – контекст из авторской картотеки разговорной речи.

тей»→ «шанс, средство в борьбе, споре, тяжбе, которое имеется в запасе и в случае нужды может дать перевес над противником», *ходить козырем* «гордо, независимо, молодцевато», *kozyрять* «ходить с козырной карты»→ «выставлять что-н., как свое преимущество, хвастаться», также: *jouer sa dernière carte, to play one's last trump card* «пустить в ход свой последний козырь», *(one's) trump card* «главный козырь», *to lay one's cards on the table* «открыть свои козыри». Как видим, основанием метафорического уподобления являются типичные ситуации карточной игры, роль, статус фигуры карточной игре (ср. также: *Он был всего лишь пешкой в этой ситуации* и *n'être que le pion sur l'échiquier*).

Итак, даже беглый анализ образного потенциала концепта «игра», представленного в узуальных метафорических номинациях, зафиксированных в словарях, в трех европейских языках, свидетельствует, во-первых, об активности использования этого образа при характеристике различных аспектов деятельности человека; во-вторых, о широте ассоциативных признаков, актуализируемых в переносах, относимых к разным слотам и субфреймам исходного концепта «игра»; в-третьих, о значительной степени пересечения образного осмысления концепта в трех лингвокультурах<sup>10</sup>.

Широта узуальной реализации метафорического моделирования концепта создает основу, когнитивную базу текстовых, дискурсивных модификаций образа в пределах каждой лингвокультуры. Значительность межязыкового пересечения метафорических номинаций в рассматриваемых языках свидетельствует о единстве не только понятийного, но и образного компонентов рассматриваемого концепта, что свидетельствует о кросскультурном способе функционирования базовой когнитивной метафоры, компонента межэтнического дискурса.

О значительности потенциала языковой базовой концептуальной метафоры, или ее варианта как подмодели (при единичности узуальных языковых метафор, зафиксированных словарями), свидетельствуют многочисленные примеры функционирования данных моделей в качестве **ключевых текстовых и дискурсивных метафор**.

Анализ дискурсивной реализации базовых концептуальных моделей в составе различных типов дискурсов позволяет вскрыть, с одной стороны, значительность, неоднолинейность потенциала соответствующих моделей, с другой – вскрыть существенные смысловые доминанты, его (дискурс) формирующие.

---

<sup>10</sup> Отметим, что в пределах данной статьи мы не ставили задачи исчерпывающего представления всего состава конкретных реализаций потенциала метафорических моделей в языках.

Так, например, на наш взгляд, не будет преувеличением сказать, что мышление лингвистов в XX в. во многом формировалось под воздействием идей Ф. де Соссюра, который ввел в активный научный оборот метафору *une langue – un jeu aux échecs* – «язык – шахматная игра». Когнитивной основой, предпосылкой вхождения в данной метафоры в научный лингвистический дискурс разных стран является наличие в этноязыковых системах базовой концептуальной метафоры «жизнь – это игра», основывающейся, в свою очередь, на значимости феномена игры в формировании культуры вообще.

Метафора «язык – это шахматная игра» может быть проинтерпретирована как обозначение одного из теоретических оснований концепции структурализма. Образ был подхвачен и вариативно проинтерпретирован датчанами и пражцами, и в то же время эта метафора явилась базовым образом к системе доказательств нового направления лингво-философской мысли – функционального – в работах Л. Витгенштейна, а затем Б. Гаспарова.

Смысловой, образный потенциал рассматриваемой ключевой дискурсивной метафоры задается уподоблением имен двух фреймов – «игра» и «язык», определяясь смысловым объемом сферы-источника – «игра в шахматы»: набором слотов, их компонентным составом, характером связей между компонентами и слотами в нелинейно организованной структуре фрейма, информацией о межфреймовых отношениях, в том числе об отношении генерализации, имеющемся представлении о том, что шахматы – один из видов игры, вариативно воплощающий закономерности данного социокультурного феномена. Как отмечалось, при метафорическом уподоблении языка шахматной игре возможна опора на любой из компонентов мотивирующего фрейма, влекущая за собой вариант актуализации образного потенциала понятия «игра в шахматы».

Избирая в качестве основного образа языка игру в шахматы (*Une partie d'échecs est comme une réalisation artificielle de ce que la langue nous présente sous une forme naturelle – Партия в шахматы есть как бы искусственная реализация того, что в «естественной форме представлено в языке»*)<sup>11</sup>, Ф. де Соссюр из мотивирующего фрейма «игра в шахматы» в качестве опорных избирает элементы: *une partie d'échecs* «партия в шахматы», *une position* – «позиция (в шахматной игре)», *une valeur* «ценность, значимость фигур», *une disposition* «расположение (фигур) на доске», *les règles du jeu* «правила (игры)», *jouer* «ходить (фигурой)»,

---

<sup>11</sup> Здесь и далее ссылки даются последовательно на текст оригинала и его русский перевод: *Saussure F. Cours de linguistique générale*. Editions Payot, 2005. P. 125; *Соссюр Ф. де. Курс общей лингвистики // Соссюр Ф. де. Труды по языкознанию*. М.: Прогресс, 1977. С. 121. Далее последовательные ссылки на оригинальный текст и его перевод приводятся в скобках.



*un joueur d'échecs «игрок, шахматист».* При этом ключевым элементом, организующим систему текстовой интерпретации понятия «язык» через образ шахматной игры, является компонент *une position* – «позиция (фигуры в игре)», вокруг которого организуются другие элементы, являясь синонимами или гиперонимами данного элемента: *значимость, ход, положение (фигуры), правило (игры)*. Опора на данные компоненты фрейма «шахматная игра» при создании образа языка позволила доказать «значимость значимостей» элементов языка в определении его природы, функциональную природу тождества языкового знака, противопоставленность синхронии и диахронии и значимость синхронического подхода в постижении сущности устройства языка. Чрезвычайно важным при этом представляется интерпретация Ф. де Соссюром положения *игрока* в шахматной игре и субъекта речи: с одной стороны, он подчеркивает: *Malgré cela le coup a un retentissement sur tout le système; il est impossible au joueur de prévoir exactement les limites de cet effet – Несмотря на это, каждый ход сказывается на всей системе; игрок не может в точности предвидеть последствия каждого хода* (р. 126; с. 121), с другой стороны, именно в позиции *игрока* видится ограниченность возможности метафорического уподобления языка шахматной игре: *Il y a qu'un point où la comparaison soit en défaut; le joueur d'échecs a l'intention d'opérer le déplacement d'exercer une action sur le système; tandis que la langue ne péremédite rien; c'est spontanément et fortuitement que ses pièces à elle se déplacent – ou plutôt se modifient. – Лишь в одном пункте наше сравнение неудачно: у шахматиста имеется намерение сделать определенный ход и воздействовать на систему отношений на доске, язык же ничего не замышляет – его «фигуры» передвигаются, или, вернее, изменяются, стихийно, случайно* (здесь и далее подчеркнута мною – З.Р.) (р. 127; с. 122).

Вместе с тем теоретики принципиально другой модели языка, функциональной, отталкивались при формировании образа языка от тех же ключевых понятий, что были выделены Ф. де Соссюром, раскрывая их иные внутрифреймовые связи. Без сомнения, важнейшим компонентом и в структурной, и в функциональной парадигме является понятие *хода фигуры*. При этом один из зачинателей функционалистской трактовки языка Л. Витгенштейн, мотивируя другое теоретическое видение анализируемого объекта, вскрывает наличие связи терминов «*ход фигуры*» (Schachzug), «*игрока, делающего ход*» (Schachspieler), обстоятельства, которые мы называем «играть шахматную партию» (Umstaenden, die wir nennen: “eine Schachpartie spielen”). Приведем широко известный фрагмент из «Философских исследований» Л. Витгенштейна: *Wie ein Schachzug nicht allein darin besteht, das ein Stein so und so auf dem Brett verschoben wird, – aber auch nicht in den Gedanken und Gefuehlen des*

*Zielhenden, die den Zug begleiten; sondern in den "ein Schachproblem loesen" und dergl. – Так и шахматный ход состоит не только в том или ином передвижении пешки по доске и не только в мыслях или чувствах шахматиста, делающего ход; а в обстоятельствах, которые мы называем: «играть шахматную партию», «решать шахматную задачу» и т.п.»*<sup>12</sup>.

Б. Гаспаров, создавая образ языка с использованием сферы-источника «шахматная игра», представляет его прежде всего через призму игрока, играющего партию. В его авторской модели применения базовой языковой метафоры «язык – это шахматная игра» меняется как иерархия опорных элементов мотивирующего фрейма (ключевыми, опорными компонентами являются *обстоятельства, ситуация игры* (ср. *Umstaenden, die wir nennen: «eine Schachpartie spielen»*), *намерения игрока* (ср. *Gedanken und Gefuehlen des Zielhenden*), так и их интерпретация, создающая иную метафорическую проекцию в создаваемый образ языка. Отталкиваясь от понятий «*une position*», «*les règles du jeu*», «*un déplacement d'une pièce*», служивших опорными элементами «шахматной» метафоры языка Ф. де Соссюра, Б. Гаспаров, прежде всего, дает им иное истолкование в структуре мотивирующего фрейма сферы-источника «шахматная игра», что является основой принципиально иной проекции данных элементов в сферу-мишень «язык». В процессуальном и «игрокоцентрическом» представлении шахматной игры понятия «ход», «позиция» не изымаются из смысла, но существенно редуцируются их положение в структуре фрейма: «*В этом процессе (шахматной игры. – З.Р.) сведения о том, "как ходит конь", не просто занимают очень незначительное место – они вообще не занимают какого-либо отдельного места. «Наш шахматист... видит не абстрактно дозволенные ходы и их возможные сцепления, но позицию как целостный образ»*<sup>13</sup>. Таким образом, центральное положение вновь занимает понятие *позиция*, но следует отметить принципиальное отличие в его истолковании в структуре мотивирующего фрейма, опору на иные ассоциативные связи в пределах мотивирующего фрейма – сущность позиции определяется игроком. Принципиально значимым является и существенное расширение Б. Гаспаровым границ мотивирующего фрейма, привлекаемого как основание метафорической проекции в образ языка: сущность шахматной игры создается обстоятельствами, в которые включаются не только игрок, но и «характер партнера (каким он пред-

<sup>12</sup> Wittgenstein L. Tractatus Logico-philosophicus. Werkausgabe. Bd 1. Philosophische Untersuchungen. Frankfurt am Main, 1990. S. 257; Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994. С. 95.

<sup>13</sup> Гаспаров Б. Язык. Память. Образ. Лингвистика языкового существования. М.: Новое литературное обозрение, 1996. С. 46.

ставляется играющему), истории предыдущих взаимоотношений с ним, положения в турнире, реакции публики, физических условий, в которых протекает игра, наконец, если угодно, даже материала, из которого сделаны доска и фигуры, их формы и размера, поскольку они вносят свой вклад в эмоциональную и жанровую окраску ситуации (игра на пляже, в вагоне поезда, в парке, на сцене и т. д.)»<sup>14</sup>.

Таким образом, единство когнитивных основ – единство структуры концепта «игра» в различных этнокультурных сообществах служит основанием межъязыкового диалога, основанием формирования общего фонда ассоциативных связей, выражаемых средствами разных языков. Смысловая глубина мотивирующего концепта позволяет опираться в процессах метафорического моделирования одной и той же сферы-мишени (в данном случае – при осмыслении сущностных черт языка) на разные компоненты сферы-источника в целях высвечивания различных сторон моделируемого явления (в анализируемых примерах – языка-системы и языка-деятельности).

---

<sup>14</sup> *Гаспаров Б.* Язык. Память. Образ. Лингвистика языкового существования. С. 46.