

**МЕТАФОРА В ЛИНГВИСТИЧЕСКОМ ТЕКСТЕ:  
ТИПЫ ФУНКЦИОНИРОВАНИЯ**

*Обсуждается проблема функционирования метафоры в лингвистическом тексте: характеризуется дискурсивно структурирующая и эвристическая функция метафоры на примере метафорической модели «язык – это шахматная игра» и метафорического термина «языковая картина мира».*

Научный дискурс реагирует на смену исследовательских теоретических установок при изучении и описании единого объекта не только принципиальным изменением ядра терминосистемы, но и более общей лексико-семантической и лексико-стилистической трансформацией. В модификациях лексического слоя текстов, принадлежащих разным парадигмальным направлениям одной науки, можно проследить и особые «линии метафоричности», порой весьма ярко представляющие, точно выявляющие теоретическое ядро, совокупность базовых концептов, лежащие в основе соответствующих направлений: «...метафора – жизненный дух парадигмы (или, точнее, ее основная организующая связь)», – подчеркивает D.J. Naraway (Цит. по: [1. С. 526]).

В качестве яркой иллюстрации этого теоретического тезиса может быть проинтерпретировано исследование А.Е. Седова, описавшего системы метафорических полей в работах российских генетиков и выявившего закономерность смены «физикализма» метафорических образов сначала через создание метафор в «лингвистико-кибернетическом стиле», а затем «анимизирующем», что непосредственно соотносено с этапами научного познания на «пути вглубь генетических систем» [1. С. 526–534].

Важно подчеркнуть концептоорганизующую и структурирующую функцию ключевых метафор, их способность предопределять направленность истолкования, структурирования ключевых понятий, терминов научной парадигмы. Широта ассоциативного поля ключевой метафоры позволяет образно проинтерпретировать широкий спектр свойств исследуемого объекта.

В пределах данной статьи мы предпринимаем попытку проанализировать внутренние механизмы функционирования метафор в научном тексте и дискурсе.

Исследуя лингвистические тексты в заявленном аспекте, мы также пришли к выводу, что с глубинными концептуальными различиями научных систем непосредственно соотносится вся система метафорики соответствующих текстов.

Лингвокогнитивный анализ ключевых метафор научных парадигм и направлений помогает выявить нечто существенное в соответствующих теоретических построениях.

Так, например, на наш взгляд, не будет преувеличением сказать, что мышление лингвистов XX в. во многом формировалось под воздействием идей «Курса общей лингвистики» Ф. де Соссюра, которые автором разъяснялись с помощью концептуальной метафоры «язык – это шахматная игра».

Данная метафора является текстовым воплощением **базовой языковой метафоры** «жизнь – это игра», объединяющей поле текстовых реализаций уподобления разных видов ситуаций жизни человека ситуациям различных игр, а явлений и атрибутов человеческой жизни – явлениям и атрибутам различных видов конкретных игр.

Базовой языковой метафорой называют метафорическую модель, объединяющую широкий спектр семантических соотношений «номинативное значение → образное, переносное, метафорическое значение». Структура и содержательное наполнение модели задается номинативными значениями лексем и их организацией в структуре семантического поля. Так, структура базовой языковой метафоры «жизнь – это игра» задается структурой семантического поля «игра», включающего подполе названий видов игр (спортивные игры: *шахматы, шашки, футбол, гандбол, волейбол, хоккей, теннис* и т.д.), подполя, отражающие структуру конкретных игр (например, подполе «шахматы» включает наименование участников игры (*шахматист*), шире – тех, кто включен в ситуацию игры (*рефери*, например), названия шахматных фигур (*пешка, ферзь, ладья, слон* и др.), названия ситуаций и положений игры (*шах, гамбит*), названий действий игроков (*делать ход, ходить*). В структуру поля входят наименования общего типа, общие для всех типов игр *игра, играть, игрок, победить, потерпеть поражение, выигрыш* и др. В свою очередь, структура семантического поля является языковым отражением структуры когнитивной. Понятийная сеть организуется в виде фреймов, ментальных структур знаний о стереотипных ситуациях, объективированных в упорядоченных группировках лексических единиц. Введение термина «фрейм» при характеристике способов упорядочивания ментальной информации, непосредственно соотносенной с ее вербальным выражением, дает возможность представить укрупненно типы связей между единицами ментального и поверхностного, вербализованного, лексикона. Фрейм объединяет элементы на основе смежности, подобия, родовидовых отношений, отношений части/целого, являясь нелинейно организованной структурой, что на уровне лексических репрезентаций отражается в нелинейной структуре лексико-семантического поля.

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 послужить базой метафорического отождествления, соответственно, каждый из элементов лексико-семантического поля, репрезентирующего данную фреймовую структуру, получает импульс к развитию семантики, формированию метафорического лексико-семантического варианта.

Анализ метафорических номинаций, выстраиваемых на основании актуализации ассоциативного потенциала лексем одного фрейма, вскрывает внутренний механизм организации единиц в структуре базовых концептуальных метафор, о которых пишут Дж. Лакофф и М. Джонсон [2]. В структуре базовой метафоры оказываются метафорически ассоциативно соотносены два

фрейма: первый фрейм – основа метафорического ассоциирования (сфера-источник метафорической экспансии) и фрейм метафорический, являющийся результатом ассоциативно-образного потенциала соответствующего концепта (сфера-мишень). В примере рассматриваемой языковой концептуальной метафоры общее направление уподобления задается широтой концептуального содержания и языкового значения имен *жизнь* и *игра*. Любое частное метафорическое ассоциирование, например возможность именованья незначительного человека *пешкой*, определяется местом понятия «пешка» в структуре слота «шахматы» фрейма «игра»; метафорическое уподобление вытягивает весь шлейф образных ассоциаций структуры фрейма. Равным образом метафора *делать ставку на кого-то, что-то* как обозначение ситуацией, лежащих за пределами игр, вытягивает образный потенциал, задаваемый ситуацией азартных игр.

Именно эта способность актуализировать неоднородные ассоциативные связи в пределах всего сложно организованного фрейма сферы-источника метафорического именованья (в языковой репрезентации – в пределах всего спектра смысловых связей, существующих в структуре соответствующего семантического поля или подполя), дает возможность базовым языковым метафорам выступать в роли **ключевых текстовых метафор**.

Ключевая текстовая метафора является вариантом реализации базовой языковой метафоры, воплощая часть ее образного потенциала в конкретных лексических репрезентациях. Сложность организации, отсылка через любой компонент ко всему ассоциативному полю базовой метафоры позволяет текстовой метафоре выполнять функции структурирования смысла либо всего текста в целом, либо его фрагмента.

Итак, метафорическая модель «язык – это шахматная игра» выполняет роль ключевой текстовой метафоры в «Курсе общей лингвистики» Ф. де Соссюра, актуализируя и образно характеризуя базовые теоретические понятия курса.

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: 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 актуализацию образного потенциала понятия «игра в шахматы».

Избирая игру в шахматы в качестве основного образа, характеризующего суть языка (*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) [3. P. 125; 4. С. 121]<sup>1</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)», *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 эти компоненты фрейма «шахматная игра» при создании образа языка позволила доказать «значимость значимостей» элементов языка в определении его онтологии, функциональную природу тождества языкового знака, противопоставленность синхронии и диахронии и важность синхронного подхода в постижении устройства языка.

Чрезвычайно значима интерпретация Ф. де Соссюром субъекта речи *через образ положения игрока в шахматной игре*. 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» [3. P. 126; 4. С. 121]. С другой стороны, именно в позиции *игрока* автор видит 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 médite 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» [3. P. 127; 4. С. 122] (здесь и далее выделено мною.– 3. P.).

Ключевые образы текста – *значимость*, *ход фигуры*, *соотношение фигуры с другими элементами*, *положение в игре* – фокусируют базовые смыслы всей книги, являясь метафорическим обозначением смыслового центра текста «Курса...». При этом автор выводит за пределы текста другие компоненты мотивирующего фрейма сферы-источника «шахматная игра», позволяющие по-иному проинтерпретировать, образно охарактеризовать сущностные черты онтологии естественного языка.

Современниками была осознана ключевая роль данной метафоры в тексте «Курса...», ставшем теоретической основой лингвистического структурализма. Эта метафора была проинтерпретирована как образная характеристика одного из теоретических оснований концепции структурализма, вследствие

<sup>1</sup> В данном случае и далее ссылки даются последовательно на текст оригинала и его русский перевод.

чего образ был подхвачен и вариативно проинтерпретирован глоссематиками и представителями Пражского лингвистического кружка. Таким образом, данная метафорическая модель вышла за пределы одного текста, обретая статус ключевой *дискурсивной* метафоры, выступив в роли средства обозначения базовых принципов устройства языка в дискурсе целостного научного направления.

Функционируя в дискурсе лингвистического структурализма, метафорическая модель «язык – это шахматная игра» расширяет спектр реализации потенциала базовой языковой модели. Так, для пражцев в мотивирующем образе шахматной игры наряду с терминами *позиция фигуры*, *правило игры* не менее существенными являются понятия *ситуация*, *социальная реализация*: «Игра в шахматы не сводится к нескольким правилам, которым может легко научиться десятилетний школьник. Смысл шахматной игре придают трудноуловимые и постоянно изменяющиеся ситуации, которые надо осмысливать, чтобы успешно закончить партию. Зависимость от социальной реализации здесь так же очевидна, как и в экономической жизни» [5. С. 95–96]. Как видим, в работах пражцев образные ассоциации Ф. де Соссюра не отрицаются, но дополняются актуализацией других компонентов фрейма.

Широта смыслового ассоциирования во фрейме «шахматы» («шахматная игра») позволила расширить дискурсивное функционирование данной метафорической модели в лингвистике XX в. Данная метафорическая модель стала базовым образом в системе обоснований нового направления лингвофилософской мысли – функционального – в работах Л. Витгенштейна, а затем Б. Гаспарова.

Теоретики принципиально другой модели языка, функциональной, отталкивались при формировании образа этого объекта от тех же ключевых понятий, что были выделены Ф. де Соссюром, но раскрывали их иные внутрифреймовые связи. Без сомнения, важнейшим компонентом и в структурной, и в функциональной парадигме является понятие *ход фигуры*. При этом один из зачинателей функционалистской трактовки языка, Л. Витгенштейн, мотивируя другое теоретическое видение анализируемого объекта, вскрывает наличие связи терминов «ход фигуры» (*Schachzug*) и «игрок, делающий ход» (*Schachspieler*), «обстоятельства, включающиеся в ситуацию «играть шахматную партию» (*Umstanden, 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 Gefühlen des Zielhenden, die den Zug begleiten; sondern in den “ein Schachproblem lösen” 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.*» [6. С. 257; 7. С. 95].

Б. Гаспаров, создавая образ языка с опорой на сферу-источник «шахматная игра», представляет его прежде всего через призму *игрока, играющего партию*. В его авторской интерпретации языковой метафоры «язык – это шахматная игра» меняется как иерархия опорных элементов мотивирующего

фрейма (ключевыми, опорными компонентами являются *обстоятельства, ситуация игры (Umstanden, die wir nennen: «eine Schachpartie spielen»)*, *намерения игрока (Gedanken und Gefühlen des Zielhenden)*, так 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 дает иное истолкование их положения в структуре мотивирующего фрейма сферы-источника «шахматная игра», что является основой принципиально иной их проекции в сферу-мишень «язык». В процессуальном и «игрокоцентрическом» представлении шахматной игры понятия «ход», «позиция» не изымаются из смысла фрейма, но Б. Гаспаров существенно редуцирует 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»* [8. С. 46]. Таким образом, центральное положение занимает понятие *позиция*. Принципиальное отличие его истолкования Б. Гаспаровым – актуализация роли игроков, формирующих позицию, наполняющих ее комплексом прагматических смыслов. Значимым является также существенное расширение границ мотивирующего фрейма, привлекаемого как основание метафорической проекции в образ языка: *сущность шахматной игры создается обстоятельствами, в которые включаются не только игрок, но «характер партнера (каким он представляется играющему), история предыдущих взаимоотношений с ним, положение в турнире, реакция публики, физические условия, в которых протекает игра, наконец, если угодно, даже материал, из которого сделана доска и фигуры, их форма и размер, поскольку они вносят свой вклад в эмоциональную и жанровую окраску ситуации (игра на пляже, в вагоне поезда, в парке, на сцене и т. д.)»* [8. С. 46].

Таким образом, маркером функциональной интерпретации языка является выделение из состава мотивирующего фрейма других опорных смысловых точек.

Проанализированное переключение фокусов трактовки мотивирующего фрейма при образной характеристике языка сочетается с приемом генерализации, опорой на межфреймовые связи в метафорическом осмыслении языка через образ шахматной игры, что мы наблюдаем и в труде Л. Витгенштейна (*Это похоже на то, как если бы кто-то объяснял: «Игра состоит в передвижении фигур по некой поверхности согласно определенным правилам...» – а мы бы ответили на это: «Ты, по-видимому, думаешь об играх на досках, но ведь имеются и другие игры [7. С. 81]*), и в осмыслении сущностных принципов устройства языка Б. Гаспаровым, который представляет язык через два взаимодополняющих образа – *шахматной игры и танца*.

Сравнение функционирования базовой метафорической модели **в лингвистическом и научном экономическом дискурсах** помогает продемонстрировать широту ее вариативного воплощения, ее эвристический потенциал.

Как мы отметили, в структурной лингвистике в качестве сферы-источника метафорического моделирования объекта избирается *шахматная игра*, в то время как в экономическом дискурсе в качестве базового избирается более широкий фрейм *игра*. Именно термин *игра* является в экономическом дискурсе парадигмальным, отражающим совокупность теоретико-методологических установок в одном из направлений экономической мысли – теории игр. Текстологический анализ работ экономистов, выполненных в рамках теории игр, ярко демонстрирует своеобразие метафорической интерпретации концепта «игра» в этом типе текстов по сравнению с лингвистическими<sup>2</sup>. В структуре соответствующего фрейма избираются другие опорные точки для создания ключевой дискурсивной метафоры «экономические ситуации, отношения – это игра». В работах, выполненных в рамках теории игр, важное значение имеет типология экономических ситуаций. Эта типология создается с опорой на метафорические образы с использованием сферы-источника «игра». Социально-экономические процессы классифицируются на основе учета своеобразия основных **компонентов** ситуации игры. Примечательно, что в качестве таковых предстают **игроки** («*Проще всего классифицировать игры по числу участников, осуществляющих выбор, который ведет к выигрышу. Хотя некоторые авторы объявляют задачу стохастической оптимизации для одного участника экономического процесса игрой одного лица...*»), **вид выигрыша** («*Некоторые игры можно представить как задачу с постоянным выигрышем: если участники выбирают один набор альтернатив, то выигрыш распределяется одним образом...*»), **тип конфликта между игроками** («*Игры с прямым конфликтом между двумя игроками с точки зрения теории неинтересны... тем не менее эти игры способствовали развитию двух направлений экономической теории, стратегии игроков. В играх двух участников с нулевой суммой равновесной стратегией любого участника экономического процесса является такая, которая дает данному участнику наибольший минимальный...*»), **тип ситуации и исход игры** («*С помощью подобных игр можно моделировать ситуации, когда участники экономического процесса располагают силой и властью, чтобы добиться определенного исхода*»).

Ядерными компонентами ситуации являются **игрок** и его **выигрыш**. По отношению к структурной лингвистической трактовке своеобразие очевидно: шахматы в данном случае не могут быть прототипическим образом игры. Если и подразумеваются в модели какие-либо виды игр, то в качестве прототипических выступают не шахматы и не детские игры, что доказывается введением понятий *кооперация* и *выигрыш*. В модели, актуализированной в экономическом дискурсе, игра – это прежде всего *взаимодействие игроков*, центральным понятием является понятие *стратегия* действий игрока. Наличие *правил в игре* отходит в пресуппозицию смысла, как и актуализированное в рамках структурной лингвистики понятие *хода*, взаимоотношений фигур, существующего до и вне конкретного *игрока*.

<sup>2</sup> В качестве источника использовался электронный ресурс [9].

При этом если мы вернемся к первоначальному определению игры, то обнаружим, что экономисты явно воспринимают в качестве прототипического образа игры не то, что существует ради самого процесса, наслаждения, но игру, направленную на получение прагматического результата. Прототипический игрок в модели-источнике метафорической номинации экономического дискурса – это скорее профессиональный игрок, создавший из развлечения профессию.

Таким образом, вариативность дискурсивного воплощения образного потенциала базовой модели определяется возможностью опираться в номинативной деятельности на разные смысловые компоненты мотивирующего фрейма, смысловой потенциал которого не реализуется полностью ни в одном из дискурсивных вариантов. Рассмотренные метафорические номинации являются примерами воплощения эвристической функции, осуществляемой с опорой на широкий ассоциативный потенциал, позволяющей вскрыть разные аспекты именуемого явления в их сложных взаимосвязях. Эвристичность метафоры проявляется и в ее регулирующей функции, в избирательности выдвигаемых на первый план определенных аспектов исследуемого явления, в результате чего метафорическая номинация способна направить интерпретацию явления в определенном направлении<sup>3</sup>.

Проследим далее проявление такого типа функционирования на примере метафорического термина *языковая картина мира*<sup>4</sup>.

В современной русистике термин *языковая картина мира* не только активно употребляем, но и представляет некое целостное направление исследований языковых фактов, языков в целом, направление, находящееся на пересечении лингвокультурологической и когнитивной проблематики, обладая статусом ключевой дискурсивной метафоры.

Метафорический термин *языковая картина мира* обозначает некий результат гносеологической деятельности человека, объективированный в языковых фактах (языковых единицах, структурах, текстах). Это метафора, реализующая схему метафорического уподобления в виде «язык – это средства создания картины». Данная метафорическая модель соотносима с активно действующими в русском языке метафорическими моделями «жизнь – это книга», «жизнь – это театр», являющимися частными реализациями более общей модели уподобления фактов жизни человека произведениям искусства, процессам их создания и т.д.

Смысловый объем термина метафорически структурируется за счет выдвижения одних компонентов, актуализируемых исходным словосочетанием, служащих основанием образа, в котором ключевым является элемент *картина*,

<sup>3</sup> Ср. замечание П. Серию, перекликающееся с такой интерпретацией роли метафор в научном тексте: «Постараемся выявить это вытесненное прошлое, эту основу знаний и незнаний, эти основоположные отсылки, эту ткань метафор, которая поддерживает научную деятельность, это надежное прочное ядро знаний и догм, которое дает исследователям твердую почву под ногами, но скрывает от них другие пути мысли» (выделено мною. – З.Р) [10. С. 51].

<sup>4</sup> Метафорический термин «метафорическая картина мира» уже был предметом анализа в аспекте его моделирующих возможностей (см.: [11. С. 11–15; 12. С. 28–34]).

и деактуализации других смыслов, происходящей также под влиянием метафорического образа.

Слово *картина* в прямом номинативном значении включается в качестве компонента в семантическое поле «живопись», входящее в более сложно организованное поле «искусство». Не рассматривая в данной статье целостную структуру поля, выделим и проанализируем его фрагмент, актуализируемый именем *картина*. Через посредство этого терминального компонента вводятся другие элементы фрейма – *человек, мир, язык*, связываемые предикатным элементом *создавать*. *Человек* (субъект деятельности) создает в *картине* (результате деятельности) образ *мира* (объект-результат деятельности), используя *языковые элементы* (средство деятельности). Картина – это модель, образ, интерпретация того, что, с одной стороны, внеположено человеку, а с другой стороны, особым образом его включает. Это образ мира, объективно пребывающего и в разной степени «переносимого» субъектом в содержание картины.

Образ, создаваемый человеком в картине, – это образ, в котором отражен не только (и в ряде случаев не столько!) объект отражения – мир, сколько сам человек, создатель образа.

Что же актуализирует метафорический термин в соотношении вводимых метафорой элементов? Во-первых, метафорическая номинация выдвигает идею активности субъекта деятельности, а следовательно, мысль об интерпретационности его гносеологического отношения к миру – объекту отражения. Эта актуализация осуществляется прежде всего терминальным компонентом *картина*, которая всегда есть интерпретация, результат внесения активного субъективного начала в содержание.

Как и в произведении живописи, искусствоведу всегда более интересно проявление в картине своеобразия художественного метода, авторской манеры, так и в данном случае исследователя языковой картины мира интересует прежде всего проявленность в результате (картине мира) своеобразия субъектности этноса, социальной или какой-либо другой языковой группы, создающей своеобразное видение мира в структурах языка.

Итак, несмотря на то, что смысловая сфера *человек (народ, этнос)* в термине *языковая картина мира* лексически непосредственно не обозначена, она достаточно определенным образом оказывается актуализированной благодаря терминальному компоненту мотивирующего фрейма *картина*. Этот терминальный компонент актуализирует тот факт, что в исследовательском фокусе теоретического направления, использующего в качестве ключевого термин *языковая картина мира*, находится «говорящий человек», и это яркое свидетельство органичной принадлежности этого направления к антропологической парадигме языкознания.

Определение *языковая* в термине *языковая картина мира* является сигналом метафоричности словосочетания, определяя средства, использовани-ем которых фиксируется идеальный образ мира. Субъект деятельности избирает средства создания образа, произвольность выбора средств изображения ограничивается природой отражаемого объекта, целеполаганием при создании образа, результативностью коммуникации через посредство соз-

даваемого образа. Когда обнаруживается когнитивная и коммуникативная недостаточность данного средства выразительности, субъект опирается на потенциал другой семиотической системы: других естественных языков, живописи, языка жестов и пр. Аспект вариативности возможных средств изображения картин мира ярко проявляется в том, что современный термин *языковая картина мира* вписывается в парадигму терминов: *физическая, концептуальная, философская, физическая картины мира*.

Определение *языковая* в номинации *языковая картина мира* опосредствованно актуализирует и тип субъекта, создающего образ мира. *Языковая картина мира* – это образ мира, формируемый средствами естественного языка как определенного типа семиотических систем. Именно *языковая картина мира* способна представить глобальный образ мира, так как естественный язык является универсальной семиотической системой, опосредствующей действие других семиотических систем. Субъект деятельности при этом – человечество.

Все картины мира фокусируются и проявляются в индивидуальном сознании, предельным элементом на шкале субъектов *языковой картины мира* является индивид, воплощающий в своей речевой практике один из вариантов и специфически языкового, и национально языкового и культурно и социально обособленного языкового миромоделирования.

Терминальный компонент *языковая* особым образом аспектирует образ **субъекта** языковой картины мира, не только выдвигая на первый план определенные смысловые слои в том объекте, который он называет, но и вуалью другие. Исходный терминальный компонент базового мотивирующего фрейма «писать картину» задает определенное пространственно-временное отношение субъекта деятельности и его результата. Художник, субъект фрейма сферы-источника, расположен пространственно вне картины, при этом он участвует, безусловно, во всех этапах ее создания (в замысле, процессе создания и при его завершении) под влиянием объекта деятельности. Но это влияние, на наш взгляд, неизмеримо более слабое, нежели если бы он находился в процессе ее создания в среде самой картины, что мы и наблюдаем в отношениях субъекта, результата и средства фрейма сферы-мишени *языковая картина мира*. Эта идея включенности субъекта в пределы результата своей деятельности, погруженности в средства этой деятельности была выражена В. Гумбольдтом в знаменитой метафоре «круг языка», выйти за пределы которого человек может, только войдя в круг другого языка. Этнос, создавший язык, сформировавший и выразивший в языковых структурах определенный образ мира, находится под влиянием этого образа, являясь объектом его обратного активного воздействия.

Осознание активного влияния языка, воплощающего в своих структурах особый образ мира, на мировосприятие и поведение человека явилось мощной мотивацией его изучения в этом аспекте и обозначило ряд методологических проблем, вставших перед исследователями как языковой, так и других картин мира, в первую очередь философской и мифологической.

Представляется, что возникновение и существование термина *языковая картина мира* в рамках современной лингвистической антропоцентрической парадигмы, нацеливающей на выявление в языке его внешних детерминаций, прежде всего «человеческого фактора», обуславливает направленность анализа на обнаружение аспектов взаимовлияния языковых картин мира, или, по крайней мере, их контрастивное описание.

Термин «картина мира» актуализирует результативный, т. е. некий статический аспект соотношения субъекта, средства и результата языкового миромоделирования – человека, языка и образов, создаваемых человеком средствами языка. Но именно потому, что человек живет в среде той картины мира, которая создана им (этнос существует в среде языка, следовательно, той картины мира, которая им создана), в этом взаимодействии реально актуальным является динамический, действенный аспект соотношения компонентов. Картина мира, воплощенная в структурах языка, предопределяет формы и способы речевого поведения, которые являются важнейшим элементом этнически специфичных культурных сценариев, о которых пишет А. Вежбицкая [13. С. 658–727].

Параллельный термин *языковые сценарии мира* соотносится скорее с терминологическим сочетанием *фрагменты языковой картины мира*, актуализируя деятельностный, динамический аспект миромоделирования структурами естественного языка, воплощающегося в речевых актах. Типы речевых актов (речевых жанров) являются составной частью культурно специфичных, этнически определенных моделей поведения человека, в то время как термины *языковая картина мира*, *фрагмент языковой картины мира* отсылают скорее к результативному, а следовательно, более статическому аспекту существования языка.

Термин *языковые сценарии мира* мог бы использоваться как в анализе миромоделирующей функции текста, особенностей миромоделирования, задаваемых речевыми произведениями разной жанровой формы, стилевой приуроченности и т.д., так и в целях актуализации динамического, деятельностного аспекта существования языка-системы, представляющего фрагменты картины мира не как собрание вещей и их свойств, но как факты, события, происходящие с вещами. Использование такого термина с его столько же ярко мотивированной метафорической внутренней формой свидетельствует о единстве функционалистских и когнитивистских методологических установок исследователя, его использующего.

### *Литература*

1. Седов А.Е. Метафоры в генетике // Вестник российской академии наук. 2000. Т. 70, № 6. С. 526–534.
2. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем // Теория метафоры. М., 1987.
3. Saussure Ferdinand. Cours de linguistique générale. Editions Payot, 2005.
4. Соссюр Ф. Курс общей лингвистики // Соссюр Ф. де Труды по языкознанию. М.: Прогресс, 1977.

5. Скаличка В. Копенгагенский структурализм и «Пражская школа» // История языкознания XIX и XX веков в очерках и извлечениях. Ч. 2. М., 1960.
6. Wittgenstein L. Tractatus Logico-philosophicus. Werkausgabe. Bd. 1. Philosophische Untersuchungen. Frankfurt a. M., 1990.
7. Витгенштейн Л. Философские исследования // Витгенштейн Л. Философские работы. М.: Гнозис, 1994.
8. Гаспаров Б. Язык. Память. Образ: Лингвистика языкового существования. М., 1996.
9. Оптимизация и теория игр // <http://www.gosreferat.ru/economy/901.htm>
10. Серюо П. Структура и целостность: Об интеллектуальных истоках структурализма в Центральной и Восточной Европе. 1920–30-е гг. М., 2001. С. 51.
11. Рахилина Е.В. Когнитивный анализ конкретных имен: семантика и сочетаемость. М., 2000. 416 с.
12. Резанова З.И. Языковая картина мира: взгляд на явление сквозь призму термина-метафоры // Картина мира: модели, методы, концепты. Томск, 2002.
13. Вежбицкая А. Семантические универсалии и описание языков. М., 1990.