

УДК 81:159.955+37.025.7

## МЕТАФОРЫ КАК СРЕДСТВО СОЗДАНИЯ НОВЫХ СМЫСЛОВ В ЛИТЕРАТУРНОЙ СКАЗКЕ Л. КЭРРОЛЛА (L. Carroll «Through the Looking-Glass and What Alice Found There»)

*Л.В. Калашиникова*

*Доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры английского языка  
e-mail: [ikalashnikova@inbox.ru](mailto:ikalashnikova@inbox.ru)*

*Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева*

*В статье обосновывается важность исследования произведений-нонсенсов с точки зрения извлечения глубинных смыслов, заложенных их создателями. В основе таких произведений языковая игра, проявляющаяся в намеренном нарушении языковых схем и использовании стилистически окрашенных средств, за счет которых достигается особая экспрессивность, эффект комичности, нелепости, парадоксальности. Языковая игра – не только возможность реализации языковых значений, но и форма осмысления и познания мира. Усвоение субъектом определенного количества лексических единиц, набора грамматических структур или моделей, описывающих действительность, порождает способность сравнивать образы, интерпретировать действительность, создавая новые концепты. В основе значений языковых выражений – определенные когнитивно-перцептивные структуры знаний, которые задают параметры коммуникативной ситуации в дискурсе, дифференцируя или «переключая» коммуникативные ситуации в дискурсе произведения. Результаты исследования литературной сказки дали основания утверждать, что языковые нарушения ведут к переосмыслению устоявшихся значений, к семантическим аномалиям или парадоксам, и соответственно, к возникновению новых смыслов. Автор статьи приходит к выводу, что именно метафоры являются средством создания новых смыслов, содержания из многочисленных фрагментов субъективного опыта. Метафора, основанная на аналогии, позволяет найти и установить связь знакомых исходных элементов. Механизм ассоциирования обеспечивает поиск и устанавливает связи между структурами опыта, что связано с ментальным и эмоциональным миром субъекта. В результате исследования выявлены две метафоры: метафора «познание» и метафора шахматной игры, отражающей специфику ментальной деятельности познающего субъекта. Они представляют единое целое и отражают диалектическую связь процесса познания и игровой деятельности на раннем этапе развития субъекта.*

***Ключевые слова:** метафора, языковая игра, смысл, познание, когнитивно-перцептивные структуры, коммуникативная ситуация, парадокс.*

### **Введение.**

Произведения-нонсенсы занимают особое место в мировой литературе и вызывают огромный интерес со стороны ученых самых разнообразных направлений. В подобных произведениях создается совершенно иной уникальный мир, где все по-другому, не так как принято

в обыденной жизни. Особенностью произведений-нонсенсов является ощущение, что их создавал ребенок, а не взрослый человек, писатель. Игра смыслов и нарушение сочетаемости на всех уровнях языка роднит произведения-нонсенсы с непринужденной и веселой игрой, где слишком велико искушение нарушить правила и притвориться, что все идет по плану.

Языковая игра, проявляющаяся в намеренном нарушении языковых схем и использовании стилистически окрашенных средств, не только придает особую экспрессивность, эффект комичности, нелепости, парадоксальности, но и порождает чувство интеллектуального препятствия, преодоление которого доставляет огромное удовольствие всякий раз, когда возникает противоречие, дисбаланс между имеющейся информацией и новыми знаниями о действительности.

#### **Материалы и методы.**

Исследование литературной сказки «Through the Looking-Glass and What Alice Found There» Л. Кэрролла [Carroll [http](http://)] с применением системно-описательного метода, метода лексико-семантического анализа, стилистического анализа дало основание полагать, что за счет языковой игры достигается не только загадочный, необыкновенный колорит сказки, завораживающий читателей, исследователей, но и создается особый эффект присутствия в многомерном пространстве – реальном и воображаемом. В основе значений языковых выражений – определенные когнитивно-перцептивные структуры знаний, которые задают параметры коммуникативной ситуации в дискурсе, дифференцируя или «переключая» коммуникативные ситуации в дискурсе произведения.

Лингвокреативность Л. Кэрролла можно рассматривать не только как возможность реализации языковых значений, но и как форму осмысления и познания мира. В вымышленном волшебном мире Л. Кэрролла, который он подарил человечеству, все необычно и наоборот, словно все перевернуто с ног на голову.

На первый взгляд, этот мир – сушая бессмыслица, игра, но постепенно приходит осознание, что бессмысленный мир-выдумка живет по законам и правилам, установленным Л. Кэрроллом. Право читателя принимать или не принимать их, но так или иначе, он оказывается вовлеченным в игру.

Мы всегда и во всем пытаемся найти смысл, обеспечивающий связь языка с действительностью, и, конечно, понимание людьми друг друга. Моделирование ситуации, возникающей при несоответствии видимого и смыслового поля, ее «проживание», тесно связано с продуктивными видами деятельности и приобретением ценного опыта в процессе решения разнообразных познавательных задач. Человек, познавая мир, постигает

непонятное и незнакомое, опираясь на имеющиеся знания, квалифицируя и идентифицируя окружающие объекты.

Дети дошкольного возраста реализуют свои потенциальные способности исследователей через игровую деятельность. А.Н. Леонтьев выделяет основное противоречие, которое выражается в несовпадении «значения, т.е. общественно-исторического опыта, опредмеченного в орудиях труда, социальных нормах и ценностях и понятиях языка (того, что усвоено)», и «личностного смысла (означаемого или означенного) явления» [Леонтьев [http](#)]. Иными словами, с одной стороны, ограниченность когнитивного опыта не позволяет ребенку в полной мере сопоставить игровую ситуацию с истинным положением дел, а с другой – провоцирует его на «игру в первооткрывателя».

Наглядно-образное мышление дошкольника создает безграничные возможности для полета воображения маленького фантазера. Притворяясь, дети, благодаря особому когнитивному метарепрезентационному механизму, дифференцируют и удерживают в сознании мир реальный и вымышленный [Смирнова, Соколова, Шеина [http](#); Nielsen, Dissanayake [http](#)].

Бессознательное оперирование лексическими единицами ведет к их неосознанному обобщению, формируя языковое чутье. Включается способность прогнозирования, ассоциативное мышление стремится установить потенциальное значение слова, которое используется в игровом контексте [Гридина [http](#)].

Философские идеи, заложенные в понимании «языковой игры», допускают рассмотрение «языка как совокупности языковых игр» [Витгештейн [http](#); Выготский [http](#); Хейзинга [http](#)]. Соблюдение игроками определенных правил языковой игры приносит в процесс игры удовольствие, но «при этом ресурсы языка, его система ограничивают область языковой игры. Любая речевая активность подчиняется правилам, регулируемым языком, и любой ход в такой игре вполне предсказуем» [Хейзинга [http](#)]. Понимание лингвистической природы языковой игры представлено в работах Э.М. Береговской [Береговская 1999], Т.А. Гридиной [Гридина [http](#)], С.В. Ильясовой [Ильясова [http](#)], И.Н. Качаловой [Качалова [http](#)], Б.Ю. Нормана [Норман [http](#)], G. Cook [Cook [http](#)], А.К. Levy [Levy [http](#)] и др.

### **Результаты.**

В основе произведений Л. Кэрролла инверсия – стилистический прием, который превращает смысл (sense) в бессмыслицу (nonsense), переворачивает с ног на голову; право становится лево, большое маленьким и маленькое большим; реальное придуманным. Нонсенс связан с вымышленной реальностью, с игрой (S. Alcock [Alcock [http](#)], W. Charlton [Charlton [http](#)], M.R. Haight [Haight [http](#)], J. Liebermann [Liebermann [http](#)], J.

Smeed [Smeed [http](#)]). Если ребенок принимает правила игры, то даже самые абсурдные ситуации, лишённые смысла, становятся естественными, а из всякого nonsense можно извлечь sense.

Секрет Л. Кэрролла – в построении произведений на противоречиях, которые можно назвать балансированием на грани интеллектуальной игры, логики и полной бессмыслицы. Л. Кэрролл создал мир, где переворачиваются, обращаются как в зеркале, явления, описывающие пространственно-временные координаты.

Любопытная и наблюдательная Алиса, обнаружив несоответствие общепринятого описания действительности, очень удивилась и попыталась установить ассоциативные связи с имеющейся у нее информацией, прибегнув к рассуждению.

В дискурсе произведения для отражения противоречивости процесса мышления, направленного на поиск решения, используются параллельные синтаксические конструкции, меняющие плюс на минус, утверждающие смысл и одновременно отрицающие его. «*Principal rivers – there ARE none. Principal mountains – I'm on the only one, but I don't think it's got any name*» [Carroll [http](#)]. Противоречие между имеющейся информацией об окружающем мире (Алиса имела базовые знания по латыни, чтению, французскому языку, музыке, географии и даже знала таблицу умножения) и фактическим положением дел порождает интеллектуальное препятствие, которое должно быть преодолено в результате приобретения новых знаний и корректировке имеющихся.

Параллельно с языковой игрой в Зазеркалье Л. Кэрролл устроил игру шахматную. У шахматной доски есть много свойств, наиболее интересное – необычное измерение расстояния на ней, где действует особая шахматная геометрия. Периодичность черных и белых клеток визуально искажает текстуру шахматного пространства.

Иллюзия с клетками на шахматной доске описана Э. Адельсоном из Массачусетского технологического института. Образ объекта формируется мозгом. Наша зрительная система учитывает не только цвет и яркость, но и расположение объектов, освещение, а также свой предыдущий опыт.

При рассмотрении светлой поверхности на темном фоне, вследствие несовершенства хрусталика глаза как бы раздвигаются границы этой поверхности, и она кажется нам больше своих истинных геометрических размеров. Возникающие иллюзии часто приводят к совершенно неверным количественным оценкам реальных геометрических величин.

Алиса увидела существ, перелетающих с цветка на цветок и похожих по поведению на пчел (Ch. III). О наступлении когнитивного диссонанса сигнализирует наличие внутренней речи: «*why, what ARE those creatures, making honey down there?*» [Carroll [http](#)]. Принимая во внимание, что рассуждение и постановка вопросов происходит в процессе внутреннего

диалога, Л. Кэрролл намеренно использует логическое усиление, графически выделяя глагол «быть». Для того чтобы показать, насколько была удивлена маленькая девочка, Л. Кэрролл прибегает к приему синтаксического параллелизма, усиленного отрицанием: «*They can't be bees – nobody ever saw bees a mile off, you know*» [Carroll [http](#)]. Глагол «know» подсказывает, что данный факт противоречит логике.

Важной задачей нашей зрительной системы, в которой глаз работает как выпуклая линза, является декомпозиция информации картинки на значимые компоненты для правильного восприятия природы объектов, видимых глазом. Восприятие фокусируется на ключевых зрительных сигналах. По мнению V. Evans, человеческий пространственный опыт содержит знания о размере, форме, локализации и распределении объектов в постоянном трехмерном пространстве [Evans [http](#)]. Человеческое восприятие прежде всего сосредоточивается на визуальных сигналах. Перед идентификацией объектов визуальные детали должны быть обработаны и интегрированы зрительной системой, принимается во внимание направление света и движения, визуальная текстура пространства, характер фона изображения. Например, известная науке оптическая иллюзия Понцо, согласно которой мозг человека определяет размер объекта по его фону.

Нельзя забывать о том, что в произведении Алиса попала в Зазеркалье, пройдя сквозь зеркало, которое осталось сзади. Пространство оборотилось. Действие происходит за зеркалом, о чем ясно «говорит» название главы «Looking-Glass Insects». Вполне возможно, Алиса действительно через зеркало увидела насекомых за стеклом в ее мире, откуда она пришла. Общеизвестен тот факт, что предметы, увиденные в зеркало, расположенное сзади, зрительно кажутся больше. Это – пример оптических иллюзий, продемонстрированный Л. Кэрроллом.

Первичное зрительное восприятие объекта: «...*and for some time she stood silent, watching one of them...*» [Carroll [http](#)] дало основания считать, что у Алисы возникли проблемы с его идентификацией. Л. Кэрролл намеренно употребил слово «creatures».

Визуальное восприятие наблюдаемого объекта позволило включить ассоциативную память, обратившись к когнитивным структурам, содержащим общие признаки-параметры. Как считают Д. Канеман и А. Тверски [Kahneman, Slovic, Tversky [http](#)], исследующие человеческое познание и эвристические методы, согласно стратегии «эвристики доступности», то, что приходит на ум быстрее всего, оказывает воздействие на вывод. Мозг обладает способностью объединять информацию из имеющихся данных. Первым и самым быстрым решением был вывод о том, что это были пчелы потому, что они проявляли типичное поведение «*making honey down there*».

Далее Алиса вступает в диалог-рассуждение с самой собой. Внутренняя речь – признак того, что виды знания вступают в противоречие. Это – сигнал протекания мыслительной деятельности, направленной на решение когнитивной задачи; своеобразный выход за рамки уже имеющихся знаний, без которых невозможна направленная и познавательная деятельность. Для решения когнитивных задач оптимальной стратегией является объединение информации из данных, полученных при непосредственном наблюдении или в результате собственного опыта, с общими знаниями о том, как все устроено. Если такая информация неоднозначна или неопределенна, то человек в процессе когнитивной деятельности часто совершает ошибки [Orhan, Sims, Jacobs, Knill [http](#)].

Алиса идентифицировала объект согласно параметрам ситуации. Например, «*bustling about among the flowers*». Глагол «*to bustle*» имеет значение «*to move around in a busy way or to hurry somebody in a particular direction*» [Oxford Learner's Dictionaries [http](#)] (суетиться, оживленно двигаться или торопить кого-то в определенном направлении), указывая на манеру движения и место «*among the flowers*».

Следующий признак – «*proking its proboscis into them*» (запуская в них свой хоботок). Аналогия по сходству включает детское воображение, которое быстро, устанавливая метафорические связи по принципу «похож на...», обращается к образам пчелы и слона, находя общие признаки: у слона, как и у пчелы есть «хоботок», а точнее хобот. Для обозначения пчелиного хоботка используется слово «*proboscis*», а хобота у слона «*trunk*». В словаре Educalingo мы обнаружили следующее: «Слоны – крупные млекопитающие семейства Elephantidae и порядка Proboscidea» [Educalingo [http](#)]. В латинском языке «*proboscis*» – хобот, причем «*proboscis*» и «*trunk*» указаны в Latin-English-Dictionary [Latin-English-Dictionary [http](#)] как синонимы. Поэтому, имея некоторые познания в латыни (см. Alice's Adventures in Wonderland), Алиса отнесла пчел и слонов к одному семейству хоботных.

Мыслительный процесс завершается принятием полученной информации и предложенных правил игры. Л. Кэрроллом используется антитеза. Сравнительная конструкция «*just as if it was a regular bee*» – «*as if + глагол в прошедшем времени*» указывает на нереальную ситуацию в настоящем. Способность к концептуализации позволяет удерживать в сознании одновременно два образа – пчелы и слона. В примере: «*However, this was anything but a regular bee: in fact, it was an elephant—as Alice soon found out, though the idea quite took her breath away at first.*» конструкция «*this was anything but...*» [Carroll [http](#)], усиленная «*However*» и противительным союзом «*but*», указывает на контраст и нарушение логики. Парадоксальность ситуации подкрепляется идиомой «*in fact*» со

значением «used to say what is true in a situation» [Oxford Learner's Dictionaries [http](http://)]: «*in fact it was an elephant*». Несмотря на абсолютное несоответствие общепринятых знаний увиденному, уступительный союз «*though*» акцентирует внимание на том, что абсурдная ситуация приобретает статус реальности. Сигналом служит глагол когнитивной деятельности «*find out*».

Антитеза, как стилистический прием, не только усиливает выразительность за счет резкого противопоставления, но и позволяет подчеркнуть контраст между фоновыми знаниями девочки и приобретаемыми знаниями. Ребенок испытывает серьезные трудности, принимая неизвестное в процессе познания мира. Для акцентирования парадокса Л. Кэрролл использует идиому «*take one's breath away*» [Oxford Learner's Dictionaries [http](http://)].

В своем произведении, как уже было упомянуто выше, Л. Кэрролл прибегает к инверсии или логическому отрицанию, которое делает истинное высказывание ложным и, наоборот, ложное – истинным: «существа, собирающие нектар и порхающие между цветов, были не пчелы». Ведь в действительности нельзя рассмотреть пчел с такого расстояния.

Суть инверсии или логического отрицания Л. Кэрролл излагает в философии Шалтая-Болтая и называет ее Зазеркальной логикой. По мнению Р.М. Смаллиана, ключ ко всей загадочной истории – в следующем: «Зазеркальный логик убежден в истинности всех ложных и не убежден в истинности истинных утверждений» [Смаллиан [http](http://)].

Безумная Зазеркальная логика абсолютно соответствует сложной многоуровневой логике шахматной игры. Шахматные войска одной стороны располагаются зеркально относительно фигур противника. Это целый игровой мир, живущий по своим законам и правилам, не укладывающимся в обычные рамки. Шахматы активно стимулируют нестандартное мышление: «думай не как все» – не что иное, как логическое отрицание.

В шахматной терминологии для обозначения фигуры «слон» на английском языке есть два термина «*Elephant*» и «*Bishop*». Слоги слов отличаются долготой, несущей смыслоразличительную функцию «*bee*» ['bi:] – «*Bi-shop*» ['biʃəp], но для Алисы это было неважно. В данном случае мы имеем дело с проявлением детской вербальной лингвкреативности, подмеченной Л. Кэрроллом. Дети, опираясь на свои еще небогатые познания в использовании готовых языковых знаков, пытаются «расшифровать» слова. Гридина Т.А. называет такой процесс «омофоническая расшифровка слова» [Гридина [http](http://)].

Языковая единица может быть не только носителем образа предмета действия, отношения, но и целой ситуации. Языковая игра на

фонетическом и семантическом уровне (слово «elephant» означает «животное» и «шахматная фигура», а для обозначения фигуры «слон» используются два термина «bishop» и «elephant»), подкрепленная воображением и фантазией, перемещает нас в плоскость шахматной игры.

Изменение параметров пространства ведет к смене модели реальности и коммуникативной ситуации – исходная позиция Белой Пешки (Алисы) на шахматной доске – d2, далее Пешка готовилась сделать ход на клетку d4. Алиса вполне могла принять существ, собирающих нектар, за слонов. По правилам шахмат белые слоны располагаются на первой горизонтали c1 и f2, черные c8 и f8. Эта фигура перемещается по диагонали, поэтому позиция и траектория движения слона, так или иначе, находятся в зоне видимости пешки.

Детское воображение и фантазия помогают девочке принять тот факт, что это были именно слоны. У Алисы «прямо дух захватило от такого неожиданного открытия». Об этом свидетельствуют параллельные эмфатические конструкции с инверсивным порядком слов: «*And what enormous flowers they must be!*» *was her next idea*. «*Something like cottages with the roofs taken off, and stalks put to them – and what quantities of honey they must make!*» [Carroll [http](#)].

Сильное эмоциональное состояние «стимулирует потребность приспособиться к новой информации» [Keltner, Haidt [http](#)]. Предложения содержат конструкции с модальным глаголом и инфинитивом: «must + be», «must + make» в значении «used to say that something is likely or logical» [Oxford Learner's Dictionaries [http](#)].

Девочка принимает логику Шахматного королевства. Восторг и удивление включили ассоциативное мышление. Лексически это проявляется в использовании слов со значением «большой» при описании пространства: *enormous flowers* (номинация), «*Something like cottages with the roofs taken off, and stalks put to them*» (сравнение) и логическое отрицание (слоны не производят мед): «*what quantities of honey they must make!*» (метафора), акцентирующие противоречие. Л. Кэрроллом создается метафора, построенная на инверсии, отрицающей общепринятые параметры – порхающие среди цветов слоны, собирающие нектар и делающие мед, похожие на пчел; огромные цветы, похожие на дома, только без крыши и на стебле: «*And what enormous flowers they must be!*» «*Something like cottages with the roofs taken off, and stalks put to them*».

Очевидные противоречия стимулируют мыслительные процессы, Алиса снова обращается к фоновым знаниям, включается прогнозирование, выстраивается алгоритм поведения.

Языковая игра проявляется на графическом, грамматическом и лексическом уровнях: «*I won't JUST yet*». Л. Кэрролл, выделяя графически слово «JUST», прибегает к логическому отрицанию, намеренно

нетрадиционно используя «JUST» и «yet» в одном предложении, как бы «сталкивая» их значения. «JUST» используется в утвердительных и вопросительных предложениях, а «yet» – только в вопросах и отрицаниях. Выражение «(not) just yet» – идиома, значение которой «*not now but probably quite soon*» [Oxford Learner's Dictionaries [http](http://)].

Подобного рода рассуждения – попытка осмыслить ситуацию и приспособиться к новой информации. Благодаря слабо сформированным стереотипным связям сознание перенесло признаки одного объекта на другой на основе полученной информации: если слоны летают, то они как пчелы и другие насекомые будут непременно «докучать»: «*It'll never do to go down among them without a good long branch to brush them away —... only it was so dusty and hot, and the elephants did tease so!*» [Carroll [http](http://)]. На самом деле все не так просто.

Принимая во внимание точку зрения В.И. Карасика, «понимание дискурса как текста, погруженного в ситуацию общения, ...дает основание выделить и описать различные коммуникативные ситуации» [Карасик [http](http://)]. Полагаем, что мысли Алисы следует интерпретировать, опираясь на Зазеркальную логику шахматного королевства. Например, многозначное слово «to go»: *to go through, to go down, to go on* (фразовые глаголы): «*to go through*» – пройти дистанцию без поражений [Multitran [http](http://)]; «*to go down*» – проиграть партию [Multitran [http](http://)]; «*to go on*» – утратить чувство опасности в позиции [Multitran [http](http://)]. Общеупотребительные слова превращаются в шахматные термины: «JUST» – биться в шахматном поединке [Multitran [http](http://)]; «check/checking» – объявить шах, шаховать [Multitran [http](http://)]; «*to run down the hill*» – пешечный прорыв [Chess Variants [http](http://)]; «Branch» – вариант – «серия ходов, логически связанных между собой» [Multitran [http](http://)]. Шахматная терминология трактует «fun» – сыграть партию ради собственного развлечения [Multitran [http](http://)]; «walk» – выйти в чемпионы [Multitran [http](http://)]; «toss» – жребий, соответственно «*toss the head*» бросить жребий [Oxford Learner's Dictionaries [http](http://)]; «hot» – напряженная борьба в ходе шахматного боя [Multitran [http](http://)].

В этом случае фраза Алисы «*It'll never do to go down among them without a good long branch to brush them away —... only it was so dusty and hot, and the elephants did tease so!*» [Carroll [http](http://)] приобретает совершенно иное значение. Встреча со Слонами не позволила бы Пешке двигаться дальше, к намеченной цели.

Л. Кэрролл, намеренно играя значениями слов, противопоставляя прямые и переносные смыслы, с одной стороны виртуозно создает два пространства, два мира, существующих относительно друг друга, а с другой – описывает мыслительный процесс принятия решения, результатом которого является выбор мнения, стратегии поведения из предложенных альтернатив. Шахматы – логическая игра, правила которой

регламентируют не только передвижение фигур, но и поведение игроков, судьбы, где контролируется время, исход игры зависит от правильно выбранной стратегии шахматной битвы.

Прибегая к приему антитезы, Л. Кэрролл стилистически подчеркивает противоречия, которые испытывает Алиса, стоящая перед выбором: «*I think I'll go down and – no, I won't JUST yet*», *she went on, checking herself just as she was beginning to run down the hill... – «I think I'll go down the other way,*» *she said after a pause ...*» [Carroll http].

Глагол «will» используется для выражения эмоций. Причем, в краткой форме он выражает типичное, повторяющееся действие как положительного, так и отрицательного характера, как приятное, так и неприятное, а также недовольство и раздражение. Алиса (Пешка) была очень недовольна перспективой проиграть. Оценив проблему, возможные варианты поведения, девочка в процессе внутреннего диалога с самой собой принимает рациональное для нее решение. Степень уверенности в принятом решении подтверждается употреблением идиомы: «*It'll never do to go down among them...*», сильное желание – эмфатической конструкцией «*I do so want to get into the Third Square!*» [Carroll http].

Познавая мир, ребенок наблюдает, исследует, общается. Это – три обязательные условия, обеспечивающие когнитивную деятельность.

Примечательно, что в первой книге «*Alice's Adventures in Wonderland*» чудеса, трансформации происходят с самой Алисой с того самого момента, как она провалилась в кроличью нору. Наблюдая и исследуя мир, девочка то уменьшалась, то увеличивалась всякий раз, когда сталкивалась с проблемой или задачей, требующей принятия решения. Приобретенные знания изменяют, корректируют и расширяют границы сознания, превращаются в структуры бесценного опыта, необходимого для общения.

В первой книге во время пребывания Алисы в Стране Чудес события происходят последовательно, в отдельных локациях, которые существуют независимо друг от друга. Каждая из них связана с Алисой. Когнитивный процесс направлен на субъекта.

Во второй книге «*Through the Looking-Glass and What Alice Found There*» можно проследить две репрезентативные плоскости: мир Алисы и мир Зазеркалья (шахматное королевство), находящиеся друг относительно друга в состоянии логического отрицания. При константном состоянии Алисы мы наблюдаем инверсию пространства окружающего мира. Оно постоянно изменяется и трансформируется. Субъект приобретает опыт для общения, которое является третьим и обязательным условием познания окружающего мира. Когнитивный процесс направлен на окружающий мир и его взаимодействие с субъектом. Изменение сознания, хода своих мыслей, влечет изменение мира. Можно утверждать, что осознание

изменений в себе есть осознание себя, своего мира, что приводит к осознанию изменений в мире и осознанию себя в окружающем мире. Процесс взаимоотношения субъекта с окружающим миром ведет к метафорическому переосмыслению информации. «*I think I'll go down and – no, I won't JUST yet...*» – логическое отрицание сигнализирует об установлении баланса, тождества между двумя моделями реальности. В примере «*Besides, I do so want to get into the Third Square!*» [Carroll [http](#)] фразовый глагол «to get into + object» реализует свое значение «оказаться, очутиться» в структуре эмфатической конструкции с глаголом желания.

В семантике фразовых глаголов содержится не только указание на действие, но и на способ его выполнения, имплицитно или эксплицитно, т.е. «перемещение», соответственно, для этого используется послелог «into», модифицирующий значение глагола «to get» и идентифицирующий направление движения – «внутри, в центр», имеет переосмысленное значение. Как известно, переосмысление значения порождает метафоры. Более того, «to get into» и «square» – шахматные термины. Центр клетки d3 – позиция пешки.

В следующем предложении: *So, with this excuse she ran down the hill and jumped over the first of the six little brooks* [Carroll [http](#)] – глаголы «*ran down*», «*jumped over*» указывают на смену координат. Глагол «*jumped over*» обозначает линейное перемещение, но одновременно является шахматным термином – так может ходить пешка и другие шахматные фигуры, что в свою очередь порождает метафору. Метафора *the first of the six little brooks*, упоминаемая ранее (Ch. II), сравнивает маленькие ручейки с границами клеток шахматного поля. Выражение «*jumped over the first of the six little brooks*» – метафора игры в шахматы: пешка сделала первый ход на d3, а Алиса-Пешка, «перепрыгнув» в другую реальность, начала свой путь к восьмой линии.

#### **Обсуждение результатов.**

В результате исследования небольшого фрагмента литературной сказки мы получили весьма интересные результаты, которые играют важную роль в понимании секретов произведений Л. Кэрролла. Стоит задуматься, а действительно ли нонсенс – это то, что лишено смысла. Возможно, это всего лишь то, что не укладывается в стандартные, общепринятые рамки.

В основе произведения инверсия, причем наряду со стилистической наблюдается логическая инверсия, оба вида инверсии имеют общую характеристику – изменение привычного положения вещей. Стилистическая инверсия как лингвистический феномен, нарушающая обычный порядок слов, организует структуру предложения, сочетает грамматическую и экспрессивную функцию, порождая дополнительные смыслы, стимулирует мыслительные операции в сознании читателей,

подводит к пониманию авторского мировоззрения, скрытой идеи произведения, пересмотру понятий и ценностей.

Л. Кэрролл прибегает к логической инверсии или логическому отрицанию, (от лат. *Inversion* – переворачиваю), которое делает истинное высказывание ложным и, наоборот, ложное – истинным. В основе такой логики принцип оппозиции «называю – отрицаю», «наличие – отсутствие», если следовать Зазеркальной логике Л. Кэрролла – «из nonsense делаю sense».

Использование инверсии разного вида приводит к созданию двух параллельных миров, существующих относительно друг друга и характеризующихся такими параметрами, как время и пространство. Они абстрактны и непостоянны, устанавливаются следующие типы оппозиций: реальный мир – мир шахмат; большое – малое и т.д.

Феномен игры представляет особый интерес и связывается с развитием когнитивных и социальных способностей человека [Смирнова, Соколова, Шеина <http>]. В игре дети, «притворяясь», проживают, имитируют события с реальными действиями. Игра проявляется в коммуникативной ситуации, характеризуется заданностью параметров и правил, легкостью, непринужденностью, условностью, доставляет радость и удовольствие от выполняемой деятельности.

В произведении языковая игра является основным художественным приемом и проявляется на всех уровнях текста: стилистическом, грамматическом, фонетическом, графическом, лексическом. В основе лексической игры – полисемия, приводящая к игре со смыслами. Метафора является важнейшим когнитивным механизмом, определяющим эвристическую функцию языка. Всякий раз сталкиваясь с поиском оптимального решения когнитивной задачи, оценив параметры ситуации, ее признаки, ребенок прибегает к метафорическому мышлению. Образованию новых межфреймовых связей способствует отсутствие стереотипного мышления, способность сравнивать несравнимое. Для ребенка не составляет особого труда превратить пчелу в слона, а слона в шахматную фигуру, Алису в Пешку, а затем в Королеву.

Следует акцентировать внимание на концептуальной метафоре «познание» – путешествие Алисы по Зазеркалью. Л. Кэрролл проводит аналогию процесса познания мира ребенком и игрой в шахматы. Познание, как и шахматная игра, регламентируется правилами и законами, необходимостью выбора и принятия решения, но, как известно, иногда правила могут нарушаться, и тогда абсурдное становится логичным, маленькое может быть большим, медленное быстрым и наоборот. Позволим предположить, что Л. Кэрролл, обращаясь к концептуальной метафоре шахматной игры, видел взаимосвязь процесса познания и игры в шахматы. Эта древняя игра развивает детское познание, аналитическое

мышление, учит постановке цели, способности решать поставленные задачи, улучшает вербальные навыки и навыки критического мышления, обучает логике, тактике, стратегии, умению терпеть неудачи, развивает умственные и математические способности и т.д.

Л. Кэрролл создал свою модель познания. Когнитивная деятельность маленького исследователя обеспечивается тремя условиями: наблюдение, исследование и общение.

Наблюдая и исследуя мир, ребенок сталкивается с проблемой или задачей, требующей принятия решения. Когнитивный процесс направлен на субъекта. Приобретенные знания изменяют, корректируют и расширяют границы сознания, превращаются в структуры бесценного опыта, необходимого для общения. Это – третье и обязательное условие познания окружающего мира. Для детей – это игра. Ее правила объясняются при помощи языковых структур, необходимых для правильного речевого общения, содержащих знания о мире. Как только ребенок включается в игру, он мгновенно соглашается с правилами, диктуемыми игрой, т.е. с параметрами ситуации, подстраиваясь под заданные условия деятельности. В этом случае когнитивный процесс направлен на окружающий мир и его взаимодействие с субъектом. Можно утверждать, что осознание изменений в себе есть осознание себя, т.е. своего мира, что приводит к осознанию изменений в мире и осознанию себя в окружающем мире. Чтобы очутиться в игре, необходимо перейти от уровня материального к уровню мысли и научиться оперировать метафорами, в которых заключена игра слов, которые Л. Кэрролл искусно использует для создания игровой ситуации.

### **Заключение.**

Таким образом, в процессе совместной деятельности со взрослыми, протекающей в игровой форме, дети не только усваивают общественный опыт, но и овладевают языком как знаковой системой. Символы приобретают ценность, т.к. позволяют связывать в сознании определенное понятие (ментальный или визуальный образ содержания) с данными символами (образом формы). По мере усложнения характера взаимоотношений с окружающим материальным миром у ребенка возникает потребность мыслить не только понятиями, простыми образами содержания, возникает необходимость формировать категории, чтобы не только называть, но и выражать свое отношение к миру.

Когда ребенком усваивается определенное количество лексических единиц, а его языковое сознание располагает набором грамматических структур или моделей, описывающих действительность, тогда возникает способность сравнивать образы, интерпретировать действительность, создавая новые концепты. Результат категоризации ведет к установлению семантических аномалий или парадоксов, представленных и выраженных в процессе взаимоотношения с окружающим миром, что, в свою очередь, в

результате повторной концептуализации ведет к метафорическому переосмыслению информации.

Игра слов ломает устоявшиеся правила, модели, стереотипы, разрушает знаковую систему, созданную традицией, отсутствие смысла и значения ведет к дефекту коммуникации. При этом достигается комический эффект и создаются яркие необычные образы, несущие серьезную смысловую нагрузку. Языковая игра позволяет извлекать особые глубинные смыслы, отражающие специфику взаимоотношений предметов мира, индивидуального восприятия и интерпретации мира субъектом с учетом его эмоционального состояния и мировоззрения.

В основе литературной сказки Л. Кэрролла две концептуальные метафоры: метафора «познание» и метафора шахматной игры, единство которых проявляется в отношении ментальных процессов. Они отражают диалектическую связь процесса познания и игровой деятельности на раннем этапе развития субъекта. Метафоры играют важную роль средства создания новых смыслов, содержания из многочисленных фрагментов субъективного опыта. Метафора, основанная на аналогии, позволяет найти и установить связь знакомых исходных элементов. Механизм ассоциирования обеспечивает поиск и устанавливает связи между структурами опыта, что связано с ментальным и эмоциональным миром субъекта.

#### **Библиографический список**

*Береговская Э.М.* Тропы и фигуры вышли на улицу (к вопросу об интерстилевом городском тексте). // Риторика – лингвистика. Сборник статей. Смоленск: СГПУ, 1999. С. 100-110.

*Витгештейн Л.* Философские исследования / Пер. с нем. Л. Добросельского. М.: Издательство АСТ, 2018. 352 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://fb2.top/filosofskie-issledovaniya-617149/read/part-2#2>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Выготский Л.С.* Игра и ее роль в психическом развитии ребенка // Вопросы психологии. 1966. № 6. С. 62-68 [Электронный ресурс]. URL: [https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vygotskij\\_L.S.\\_IGRA\\_I\\_EE\\_ROL\\_V\\_PSIKICHESKOM\\_RAZVITII\\_REBENKA.pdf](https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vygotskij_L.S._IGRA_I_EE_ROL_V_PSIKICHESKOM_RAZVITII_REBENKA.pdf). (дата обращения: 09.01.2023).

*Гридина Т.А.* К истокам вербальной креативности: творческие эвристики детской речи // Лингвистика креатива-1: коллективная монография. Екатеринбург: ФГБОУ ВПО Уральский государственный педагогический университет, 2013. С. 5-58 [Электронный ресурс]. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/132622932.pdf>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Ильсова С.В.* Словообразовательная игра: от лингвокреативности до лингвоциничности (на материале языка современных российских СМИ) // Политическая лингвистика. 2020. № 3(81). С. 39-45 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.26170/pl20-03-03>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Карасик В.И.* О типах дискурса // Языковая личность: институциональный и персональный дискурс. Сборник научных трудов под ред. В.И. Карасика, Г.Г. Слышкина. Волгоград: Перемена, 2000. С. 5-20 [Электронный ресурс]. URL: <https://rudocs.exdat.com/docs/index-267604.html>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Качалова И.Н.* Феномен языковой игры как средства выражения оценочной семантики в текстах СМИ // Вестник Московского государственного областного университета. Серия: Русская филология. 2010. № 2. С. 83-87 [Электронный ресурс]. URL: <https://www.philologymgou.ru/jour/article/view/1632/1627>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Леонтьев А.Н.* Избранные психологические произведения. Т. 2. М., 1983. С. 236 [Электронный ресурс]. URL: [http://yanko.lib.ru/books/psycho/leontyev-psychology.htm#\\_Toc121381186](http://yanko.lib.ru/books/psycho/leontyev-psychology.htm#_Toc121381186). (дата обращения: 06.02.2023).

*Норман Б.Ю.* Игра на гранях языка. М.: Флинта, 2006. 344 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.klex.ru/nse>. (дата обращения: 06.02.2023).

*Смаллиан Р.М.* Алиса в стране Смекалки. Ч. 2. Зазеркальная логика / Пер. с англ. М.: Мир, 1987. 182 с. [Электронный ресурс]. URL: [https://www.mathedu.ru/text/smallian\\_alisa\\_v\\_strane\\_smekalki\\_1987/p0/](https://www.mathedu.ru/text/smallian_alisa_v_strane_smekalki_1987/p0/). (дата обращения: 10.01.2023).

*Смирнова Е.О., Соколова М.В., Шеина Е.Г.* Подходы к пониманию игры в современной западной психологии // Детская психология. Портал психологических изданий PsyJournals.ru [Электронный ресурс]. URL: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/28372.php>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Хейзинга Й.* Homo Ludens; Статьи по истории культуры // Пер., сост. и вступ. ст. Д.В. Сильвестрова; Коммент. Д.Э. Харитоновича. М.: Прогресс. Традиция, 1997. 416 с. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.booksite.ru/fulltext/1/001/005/111/001.htm>. (дата обращения: 09.01.2023).

*Alcock S.* Young children's playfully complex communication: Distributed imagination // European Early Childhood Education Research Journal, 2010. Vol. 18. № 2. Pp. 215-228 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1080/13502931003784404>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Carroll L.* Through the Looking Glass and What Alice Found There [Электронный ресурс]. URL: <https://www.gutenberg.org/files/12/12-h/12-h.htm>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Charlton W.* Nonsense // British Journal of Aesthetics, 1977. Vol. 17. № 4. Pp. 346-360 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1093/bjaesthetics/17.4.346>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Chess Variants* [Электронный ресурс]. URL: <https://support.chess.com/article/348-king-of-the-hill-koth>. (дата обращения: 14.01.2023).

*Cook G.* Language play, language learning // ELT Journal. 1997. Vol. 51. № 3. Pp. 224-231 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1093/elt/51.3.224>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Educalingo* [Электронный ресурс]. URL: <https://educalingo.com/ru/dic-en/elephant>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Evans V.* The perceptual basis of spatial representation. *Language, Cognition and Space. The State of the Art and New Directions*. Equinox eBooks Publishing, United Kingdom, 2010. Pp. 21-50. [Электронный ресурс]. URL: [https://www.vyvevans.net/files/ugd/603cc2\\_431a9e3cb80f42538eaddea2a0d4b509.pdf](https://www.vyvevans.net/files/ugd/603cc2_431a9e3cb80f42538eaddea2a0d4b509.pdf). (дата обращения: 06.02.2023).

*Haight M.R.* Nonsense // *British Journal of Aesthetics*, 1971. Vol. 11. № 3. Pp. 247-256 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1093/bjaesthetics/11.3.247>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Kahneman D., Slovic P., Tversky A.* Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases. Cambridge: Cambridge University Press, 1982. Pp. 3-20 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511809477.002>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Keltner D., Haidt J.* Approaching awe, a moral, spiritual, and aesthetic emotion // *Cognition and Emotion*. 2003. Vol. 17. № 2. Pp. 297-314 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1080/02699930302297>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Latin-English-Dictionary* [Электронный ресурс]. URL: <https://www.online-latin-dictionary.com/latin-english-dictionary.php?parola=nonne>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Levy A.K.* The language of play: The role of play in language development // *Early Child Development and Care*. 1984. Vol. 17. № 1. Pp. 49-61 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1080/0300443840170106>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Liebermann J.* Playfulness: Its Relationship to Imagination and Creativity. Academic Press, New York. 1977 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-449450-3.50011-4>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Multitran* [Электронный ресурс]. URL: <https://www.multitran.com/>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Nielsen M., Dissanayake C.* An investigation of pretend play, mental state terms and false belief understanding: In search of a metarepresentational link // *The British Journal of Developmental Psychology*. 2000. № 18(4). Pp. 609-624. [Электронный ресурс]. URL: [https://www.psy.uq.edu.au/~uqmn11/pretence\\_and\\_theory\\_of\\_mind.pdf](https://www.psy.uq.edu.au/~uqmn11/pretence_and_theory_of_mind.pdf). (дата обращения: 10.01.2023).

*Oxford Learner's Dictionaries* [Электронный ресурс]. URL: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Orhan A.E., Sims C.R., Jacobs R.A., Knill D.C.* The Adaptive Nature of Visual Working Memory // *Current Directions in Psychological Science*. 2014. Vol. 23. № 3. Pp. 164-170 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1177/0963721414529144>. (дата обращения: 10.01.2023).

*Smeed J.* Nonsense and Early Childhood. New Zealand Tertiary College, 2012. Vol. 3. № 1 [Электронный ресурс]. URL:

<https://www.hekupu.ac.nz/article/nonsense-and-early-childhood>. (дата обращения: 10.01.2023).

### References

Beregovskaya E.M. Tropy i figury vyshli na ulitsu (k voprosu ob interstilevom gorodskom tekste). // Ritorika – lingvistika. Sbornik statei. Smolensk: SGPU, 1999. S. 100-110.

Vitgeshtein L. Filosofskie issledovaniya. per. s nem. L. Dobrosel'skogo. Moskva: Izdatel'stvo AST, 2018. 352 s. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://fb2.top/filosofskie-issledovaniya-617149/read/part-2#2>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Vy`gotskij L.S. Igra i ee rol` v psixicheskom razvitii rebenka. // Voprosy` psixologii, 1966. № 6. S. 62-68. [Ehlektronnyi resurs]. URL: [https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vy\\_gotskij\\_L.S.\\_IGRA\\_I\\_EE\\_ROL\\_V\\_PSIKICHESKOM\\_RAZVITII\\_REBENKA.pdf](https://detsad90.perm.prosadiki.ru/media/2019/03/05/1273622113/Vy_gotskij_L.S._IGRA_I_EE_ROL_V_PSIKICHESKOM_RAZVITII_REBENKA.pdf). (data obrashcheniya: 09.01.2023).

Gridina T.A. K istokam verbal`noj kreativnosti: tvorcheskie e`vristiki detskoj rechi. Lingvistika kreativa-1: Kollektivnaya monogr. Ekaterinburg: FGBOU VPO Ural'skij gosudarstvenny`j pedagogicheskij universitet, 2013. S. 5-58. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/132622932.pdf>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Il`yasova S.V. Slovoobrazovatel`naya igra: ot lingvokreativnosti do lingvocinichnosti (na materiale yazy`ka sovremenny`x rossijskix SMI). // Politicheskaya lingvistika, 2020. № 3(81). S. 39-45. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://doi.org/10.26170/pl20-03-03>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Karasik V.I. O tipax diskursa. // Yazy`kovaya lichnost`: institucional`ny`j i personal`ny`j diskurs. Sbornik nauchny`x trudov pod red. V.I. Karasika, G.G. Sly`shkina. Volgograd: Peremena, 2000. S. 5-20. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://rudocs.exdat.com/docs/index-267604.html>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Kachalova I.N. Fenomen yazy`kovej igry` kak sredstva vy`razheniya ocenochnoj semantiki v tekstax SMI. // Vestnik Moskovskogo gosudarstvennogo oblastnogo universiteta. Seriya: Russkaya filologiya, 2010. № 2. S. 83-87. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://www.philologymgou.ru/jour/article/view/1632/1627>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Leont`ev A.N. Izbranny`e psixologicheskie proizvedeniya. T. 2. M., 1983. S. 236-237. [Ehlektronnyi resurs]. URL: [http://yanko.lib.ru/books/psycho/leontyev-psychology.htm#\\_Toc121381186](http://yanko.lib.ru/books/psycho/leontyev-psychology.htm#_Toc121381186). (data obrashcheniya: 06.02.2023).

Norman B.Yu. Igra na granyax yazy`ka. M.: Flinta, 2006. 344 s. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://www.klex.ru/nse>. (data obrashcheniya: 06.02.2023).

Smallian R.M. Alisa v strane Smekalki. Ch. 2. Zazerkal`naya logika. Per. s angl. M.: Mir, 1987. 182 s. [Ehlektronnyi resurs]. URL: [https://www.mathedu.ru/text/smallian\\_alisa\\_v\\_strane\\_smekalki\\_1987/p0/](https://www.mathedu.ru/text/smallian_alisa_v_strane_smekalki_1987/p0/). (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Smirnova E.O., Sokolova M.V., Sheina E.G. Podxody` k ponimaniyu igry` v sovremennoj zapadnoj psixologii. Detskaya psixologiya. Portal psixologicheskix izdanij PsyJournals.ru. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <http://childpsy.ru/lib/articles/id/28372.php>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Xejzinga J. Homo Ludens; Stat`i po istorii kul`tury`. Per., sost. i X 35 vstup. st. D.V. Sil`vestrova; Komment. D.E`. Xaritonovicha. M.: Progress. Tradiciya, 1997. 416 s.

[Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://www.booksite.ru/fulltext/1/001/005/111/001.htm>. (data obrashcheniya: 09.01.2023).

Alcock S. Young children's playfully complex communication: Distributed imagination. // *European Early Childhood Education Research Journal*, 2010. Vol. 18. no 2. Pp. 215-228. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://doi.org/10.1080/13502931003784404>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Carroll L. Through the Looking Glass and What Alice Found There. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://www.gutenberg.org/files/12/12-h/12-h.htm>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Charlton W. Nonsense. // *British Journal of Aesthetics*, 1977. Vol. 17. no. 4. Pp. 346-360. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://doi.org/10.1093/bjaesthetics/17.4.346>. (дата обращения: 10.01.2023).

Chess Variants. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://support.chess.com/article/348-king-of-the-hill-koth>. (data obrashcheniya: 14.01.2023).

Cook G. Language play, language learning, // *ELT Journal*, 1997. Vol. 51. no 3. Pp. 224-231. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://doi.org/10.1093/elt/51.3.224>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Educalingo. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://educalingo.com/ru/dic-en/elephant>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Evans V. The perceptual basis of spatial representation. Language, Cognition and Space. The State of the Art and New Directions. Equinox eBooks Publishing, United Kingdom, 2010. Pp. 21-50. [Ehlektronnyi resurs]. URL: [https://www.vyvevans.net/files/ugd/603cc2\\_431a9e3cb80f42538eaddea2a0d4b509.pdf](https://www.vyvevans.net/files/ugd/603cc2_431a9e3cb80f42538eaddea2a0d4b509.pdf). (data obrashcheniya: 06.02.2023).

Haight M.R. Nonsense. // *British Journal of Aesthetics*, 1971. Vol. 11. no. 3. Pp. 247-256. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://doi.org/10.1093/bjaesthetics/11.3.247>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Kahneman D., Slovic P., Tversky A. Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases. Cambridge: Cambridge University Press, 1982. Pp. 3-20. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511809477.002>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Keltner D., Haidt J. Approaching awe, a moral, spiritual, and aesthetic emotion. // *Cognition and Emotion*, 2003. Vol. 17. no. 2. Pp. 297-314. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://doi.org/10.1080/02699930302297>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

LED – Latin-English-Dictionary. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://www.online-latin-dictionary.com/latin-english-dictionary.php?parola=nonne>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Levy A.K. The language of play: The role of play in language development, // *Early Child Development and Care*, 1984. Vol. 17. no 1. Pp. 49-61. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://doi.org/10.1080/0300443840170106>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Liebermann J. Playfulness: Its Relationship to Imagination and Creativity. Academic Press, New York. 1977. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-449450-3.50011-4>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Multitran. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://www.multitran.com/>. (дата обращения: 10.01.2023).

Nielsen M., Dissanayake C. An investigation of pretend play, mental state terms and false belief understanding: In search of a metarepresentational link. *The British Journal of Developmental Psychology*, 2000. no 18(4). Pp. 609-624. [Ehlektronnyi resurs]. URL: [https://www.psy.uq.edu.au/~uqmniel1/pretence\\_and\\_theory\\_of\\_mind.pdf](https://www.psy.uq.edu.au/~uqmniel1/pretence_and_theory_of_mind.pdf). (data obrashcheniya: 10.01.2023).

OLD – Oxford Learner’s Dictionaries [http. \[Ehlektronnyi resurs\]. URL: https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/. \(data obrashcheniya: 10.01.2023\).](http://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/)

Orhan A.E., Sims C.R., Jacobs R.A., Knill D.C. The Adaptive Nature of Visual Working Memory. // *Current Directions in Psychological Science*, 2014. Vol. 23. no. 3. Pp. 164-170. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://doi.org/10.1177/0963721414529144>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).

Smeed J. Nonsense and Early Childhood. // *New Zealand Tertiary College*, 2012. Vol. 3. no. 1. [Ehlektronnyi resurs]. URL: <https://www.hekupu.ac.nz/article/nonsense-and-early-childhood>. (data obrashcheniya: 10.01.2023).