

УДК 81.811.111-26+81'42+81'23

ПУТЕШЕСТВИЕ КАК ПОЗНАНИЕ: МЕТАФОРА «ПУТЕШЕСТВИЕ НА ПОЕЗДЕ» В ПРОИЗВЕДЕНИИ Л. КЭРРОЛЛА «THROUGH THE LOOKING-GLASS AND WHAT ALICE FOUND THERE»

Л.В. Калашникова

Доктор филологических наук, профессор, профессор кафедры английского языка
e-mail: ikalashnikova@inbox.ru

Орловский государственный университет им. И.С. Тургенева

Статья освещает результаты анализа когнитивной метафоры «путешествие на поезде», включенной в метафорическую модель «путешествие как познание», а также выявлению способов ее языковой актуализации в художественном произведении. Понимание автором метафоры как элемента сознания, объяснение механизма познавательных процессов и их взаимодействия позволило раскрыть ее потенциал. Следует отметить, метафора «путешествие на поезде» исследуется в контексте игровой деятельности на фоне лингвокреативности и языковой игры. В результате анализа понятийной области «путешествие на поезде» были выявлены параметры, характеризующие понятийную область «путешествие». Потенциал структурирования понятийной области «путешествие» используется для идентификации понятийной области «путешествие как познание». Делается вывод о том, что метафора «путешествие на поезде», инкорпорируемая в метафорическую модель «путешествие как познание», неоднозначна, наряду с моделирующей функцией, осуществляя когнитивную операцию соотнесения концептуальных сфер и виртуальных миров, играет особую роль – оперирует скрытыми смыслами, иницируя когнитивные операции метафорических и метонимических переносов, и выступает средством коммуникативного воздействия. Полученные результаты будут весьма полезны в исследовании когнитивных метафор, понимании их роли, влияния на язык и мышление.

Ключевые слова: метафора, метафорический перенос, ассоциации, импликация, концептуальная область, познание, структуры знаний.

Введение

Одним из основных постулатов когнитивной теории метафоры является утверждение о том, что метафоры обосновывают абстрактные знания конкретным, непосредственным опытом, что подтверждается теоретическим анализом многочисленных трудов (Ж. Фоконье, М. Тернер [Fauconnier, Turner http], Дж. Лакофф [Lakoff http], М. Джонсон [Lakoff, Johnson http], R. Jackendoff, D. Aaron [Jackendoff, Aaron http], D. Ritchie [Ritchie http], А.Н. Баранов [Баранов http], А.П. Чудинов [Чудинов 2003], Т.Г. Скребцова [Скребцова 2018] и др.).

Познание всегда связано с движением от известного к неизвестному, тому, что всегда привлекает новизной и от чего трудно отказаться. Когда в

рамках привычного сюжета или сценария вдруг появляется новый элемент, возникает проблема: имеющихся знаний становится недостаточно, а привычные шаблоны перестают действовать. Для того, чтобы двигаться дальше, можно воспользоваться проверенным способом: на основе анализа текущей ситуации, закономерностей, фактов и логических выводов выбрать ключевую идею и принять одно стандартное решение. Однако, когда алгоритмы не работают, а языковой и когнитивный дефицит особенно ощутимы, человек обращается к креативному мышлению, основанному на метафорических переносах, что открывает безграничные возможности для воображения (Roberts A., Sternberg R. [Roberts, Sternberg [http](#)], Runco M., Acar S. [Runco, Acar [http](#)]), оперирования единицами языка на основе ассоциаций и нарушения языкового стандарта.

Отметим, что наблюдается устойчивая тенденция роста интереса к лингвкреативности и языковой игре, проявляющихся в рамках игровой деятельности (Выготский Л.С. [Выготский [http](#)], Гридина Т.А. [Гридина [http](#)], Ильясова С.В. [Ильясова [http](#)], Коновалова О.Ю. [Коновалова 2008], Пыстина О.В. [Пыстина [http](#)], Смирнова Е.О., Соколова М.В., Шеина Е.Г. [Смирнова, Соколова, Шеина [http](#)], Bell N. [Bell [http](#)] и др.), неотъемлемым компонентом которой является метафора. В таком контексте исследование метафоры «путешествие на поезде» будет особенно интересным.

Цель исследования – исследование когнитивной метафоры «путешествие на поезде», входящей в метафорическую модель «путешествие как познание» в процессе моделирования фрагмента авторской картины мира и способов ее языковой актуализации.

Материалы и методы

Глава III сказки Л. Кэрролла «Through the Looking-Glass and What Alice Found There» [Carroll [http](#)] начинается с того, что Алиса вдруг оказывается в вагоне поезда. Будучи маленьким ребенком, писатель со своими братьями и сестрами с огромным удовольствием играл в железную дорогу. Можем предположить, что именно по причине того, что для Л. Кэрролла тема поезда была очень близка и любима, он использует сюжет путешествия на поезде.

Кто в детстве не играл в поезд? Это – одна из самых распространенных и интереснейших игр. Путешествующему однажды с родителями ребенку не надо прилагать особых усилий, чтобы представить этот процесс. Сегодня не вызывает сомнений факт о том, что ребенок постигает мир в процессе игровой деятельности, узнавая много интересного, осознавая себя в этом мире, свою роль и значимость в процессе взаимодействия с окружающими людьми. Игра является центральной для понимания психического развития в дошкольном

возрасте (Выготский Л.С. [Выготский [http](#)], Эльконин Д.Б. [Эльконин [http](#)]).

Действия, предпринимаемые в ходе игры, приобретают смысл, т.е. осознаются. Ребенок на основе своих представлений об окружающей действительности учится устанавливать связь между правилами и их выполнением, ролью, которую он берет на себя, а также ее сменой.

Несомненно, игра в поезд имеет некоторые особенности. Существуют игры с известным определенным сюжетом, есть игры с правилами, но без сюжета; а игра в поезд при наличии некоторых обязательных правил открывает перед участниками широкое поле деятельности для воображения: кто знает, какие сюрпризы и события может принести путешествие на поезде. Сколько ярких и незабываемых картин возникает в сознании малыша, представляющего себя машинистом огромного сверкающего сталью поезда, тянущим за собой вереницу вагонов с пассажирами. Поезд, окутанный клубами белого пара, подает оглушительный свисток и трогается в путь. Он едет по рельсам, мелькают дома, деревья, а «машинист» уже планирует, куда идет поезд, когда поворот или темный тоннель, ближайшая станция и кого из пассажиров он повезет дальше.

Стоит отметить единодушие теорий раннего развития ребенка в признании процесса сборки «состава поезда», железных дорог очень продуктивным. Он развивает у детей фантазию, воображение и логическое мышление. Игра с железной дорогой привлекает детей содержанием отношений между людьми, осуществляемых через действия с предметами. «В игре ребенок создает мнимую ситуацию с определенными правилами поведения, беря на себя роль взрослого человека, вступающего через подобную деятельность в отношения с другими людьми» [Выготский [http](#)]. Проблемам изучения выделения игровой деятельности ребенка в процессе развития его познавательной деятельности посвящено множество научных трудов [Выготский [http](#); Смирнова, Соколова, Шеина [http](#); Civitarese [http](#)].

Не стоит забывать о другой игре, которую Л. Кэрролл ведет на протяжении всего произведения, игре в шахматы с заранее установленными правилами, соблюдение которых приводит к решению конкретных шахматных задач при возможных вариантах развития сюжета. В этой шахматной реальности упорно движется к своей цели маленькая, но очень храбрая пешка. Писатель, хорошо понимая, что ребенок в игре руководствуется подражанием мнимой ситуации и правилам, виртуозно переключает игровые плоскости, поддерживает огромный интерес, который является главным условием включения воображения.

Результаты

В ходе анализа фрагмента художественного произведения-сказки «Through the Looking-Glass and what Alice found there» [Carroll [http](http://)] нам удалось выявить несколько ментальных моделей, среди которых выделяется модель «путешествие как познание». Данная модель представлена разнообразными концептуальными метафорами: метафора жизни, метафора познания, шахматы как метафора судьбы, метафора перехода от детства к взрослению, метафора трансформаций и многими другими, которые входят в состав метафорических моделей, образующих сложную информационную систему, инкорпорирующую структуры знаний об окружающем мире, как объективного, так и субъективного характера, и характеризующуюся семантическими параметрами. Это – своеобразное ментальное пространство, отражающее процесс познавательной активности и концептуализации действительности субъектом. В рамках выделенной модели «путешествие как познание» особую роль играет метафора «путешествия на поезде», которая весьма неоднозначна и имеет глубокий философский и психологический смысл. Жизнь человека похожа на путешествие, мы все куда-то движемся, делаем остановки: по желанию или вынужденные, в «наш вагон» подсаживаются люди или выходят из него на своей остановке. Мы с удовольствием приглашаем одних людей в качестве попутчиков, а с другими нам путешествовать не интересно.

Метафора «путешествие на поезде» в определенных контекстах, отражая различные аспекты человеческого опыта [Langacker [http](http://)]: от личного роста и отношений до общественного прогресса и проблем, может вызывать самые разнообразные ассоциации в сознании человека. Понимание этих ассоциаций может обогатить понимание когнитивных метафор как основных ментальных операций, способ познания, категоризации, оценки, интерпретации мира и их влияния на язык и мышление.

Как известно, пешка для того, чтобы перескочить с клетки d2 на d4, минуя d3, должна была как следует разогнаться. Для этого ей нужно было придать физическое ускорение. С учетом эпохи, в которой Л. Кэрролл создавал свое произведение, самым быстрым наземным транспортом был поезд. Для профессора математики это была отличная возможность продемонстрировать действие закона движения физического тела относительно разных систем отсчета: Алисы-девочки в королевстве Зазеркалья и Алисы-пешки на шахматной доске; а на примере игры объяснить действие второго закона И. Ньютона: ускорение пропорционально действующей силе.

Игра в самом разгаре: Алиса-девочка оказывается в вагоне в центре событий – глава начинается с прямой речи; а Алиса-пешка стремится на клетку d4. С философской точки зрения человек внутри поезда – это

реальная жизнь, перемены, движение вперед, к намеченной цели. Путешествие в вагоне поезда предполагает самые разнообразные виды отношений, которые находят отражение в сюжетах игры, например, «контролер и пассажиры». Эта игра – отличный способ приобретения опыта взаимодействия, понимания и интерпретации высказываний. Любая игровая ситуация характеризуется определенными параметрами, которые позволяют идентифицировать ее от других.

Первая проблема, с которой сталкивается Алиса – это встреча с контролером («the Guard»), который в соответствии с правилами обратился к пассажирам с просьбой предъявить билеты: «*Tickets, please!*” said the Guard, putting his head in at the *window*» [Carroll [http](#)].

Имея билет, мы можем двигаться к точке назначения, цели или от нее. Слово «ticket» [ˈtikit] – слово-палиндром, т.к. произносится одинаково как справа налево, так и наоборот. С одной стороны – это пропуск Алисы на перемещение, а с другой стороны – сигнал о наличии коммуникативной ситуации, имплицитующей скрытый смысл. Алиса находится в поезде, а контролер – на перроне, что можно расценить как некое противоречие, конфликт между внутренней мотивацией и внешней, т.е. достижение реальной цели и ограничение в виде правил.

Л. Кэрролл использует символ окна, которое можно рассматривать как символическую границу, портал между двумя мирами: миром Зазеркалья, в котором путешествует девочка Алиса, и миром шахмат. Позволим заметить, что писатель неоднократно прибегает к подобным словам-кодам, которые напоминают о том, что события происходят в двух репрезентативных плоскостях, а слова «ticket», «window» приобретают статус метафор.

В соответствии с шахматной этикой вплоть до начала XX века противник получал предупреждение о том, что его ферзь находится под прямой атакой, что было аналогично объявлению «шах» (*gardez la reine!* «Protect the Queen»). Фигура «the Guard» или «Страж» («Охранник») перемещалась как король, но не имела препятствий для шаха. В некоторых играх страж может продвигаться как «суперпешка» как в Metamatchy, а в 2D-формате выглядит как перевернутая ладья с шипами на голове.

С позиции шахматной стратегии контролер «the Guard» не одобрял намерений Алисы-пешки переместиться на клетку d4. Он сердито взглянул на Алису: «Now then!». Контролер называет Алису «дитя»: «*Show your ticket, child*» [Carroll [http](#)], но при этом подчеркивает статус пешки: пешка – самая младшая фигура в шахматном войске.

Для ребенка не составит особого труда включить фантазию: вагон поезда – место, непохожее на привычное окружение, здесь все по-другому. Поезд мчится на всех парах, а ты сидишь и смотришь в окно. Ты двигаешься вперед, а мир остается где-то позади. В поезде можно играть в

разные игры, вдохновляясь разнообразными сюжетами, мыслить нестандартно, творчески, разрушая шаблонные последовательности, стандарты и т.д. и, самое главное, нарушая правила. В поезде можно немного пошалить, пофантазировать, например, представить, что вдруг билеты, которые предъявили пассажиры, стали такого же размера, как и сами пассажиры, поэтому в вагоне стало тесно: *«In a moment everybody was holding out a ticket: they were about **the same size as the people**, and quite seemed to fill the carriage»* [Carroll [http](#)].

В своем произведении Л. Кэрролл запечатлел фрагмент истории со свойственной ему ноткой иронии. С изобретением паровых машин в Англии периода Викторианской эпохи выросла мобильность населения в поисках заработка. Из-за нехватки вагонов, билетов люди страдали от давки и толчеи, но переполненные вагоны приносили гораздо больше прибыли. Возможно, именно поэтому Л. Кэрролл намеренно прибегает к гиперболизации: при предъявлении билетов в вагоне не остается свободного места. В те времена в Англии билеты покупались в день поездки и были действительны только для поездов одной железнодорожной компании. Каждому, кто хотел сделать пересадку на другой поезд, всякий раз приходилось покупать новый билет. Цена билета имела принципиальное значение и была достаточно высока. Полагаем, что именно этот факт высмеял Л. Кэрроллом.

Совет одного из пассажиров: *«Never mind what they all say, my dear, but take a return-ticket every time the train stops»* [Carroll [http](#)] противоречит логике. Известно, обратный билет значительно экономит время, его особенность – двухсторонняя действительность и гарантия возврата в начальную точку путешествия. Сметая все логические барьеры, Кэрролл напоминает главное правило Зазеркалья: чтобы двигаться вперед, нужно бежать назад.

Позволим немного пофантазировать, возможно станция – это остановка, момент, когда надо задуматься о необходимости и целесообразности дальнейшего движения. В таком случае приобретение обратного билета – это возможность остановиться на достигнутом и подумать: в правильном ли направлении выполняется движение; остаться на станции или продолжить движение.

Процесс познания неизбежно связан с разрешением противоречий, которые связаны с моментом несоответствия имеющихся знаний, представлений для объяснения и постижения окружающей действительности новым знаниям. Это – умение видеть свою цель: или вы двигаетесь к ней, преодолевая на своем пути трудности, или сходите с поезда и остаетесь на станции.

Один из наиболее интересных и непредсказуемых видов отношений, возникающих в поезде, – отношения между пассажирами; отношение

пассажира к меняющейся ситуации, правилам и т.д. Непредсказуемость ситуации заставляет всякий раз, искать схожие когнитивные структуры и фрейм поведения, модифицировать их в зависимости от условий, подстраиваться под эту ситуацию, проживая ее и обыгрывая.

Оказавшись в вагоне, Алиса продолжала настойчиво стремиться к своей цели – клетке d4, мечтая в итоге стать королевой. Дети никогда не задумываются о том, как и какими способами и средствами они будут оперировать при достижении своей заветной мечты, в каком направлении нужно двигаться. Контролер (в реальной жизни это делают взрослые) оценил возможность достижения мечты при помощи телескопа, микроскопа и театрального бинокля: «*“You're travelling **the wrong way**”*» [Carroll [http](#)].

Пассажиры вагона упрекают Алису в том, что она не знает куда едет. «*“So young a child,” said the gentleman sitting opposite to her (he was dressed in white paper), “**ought to know** which way she's going, **even if she doesn't know her own name!**”. “She **ought to know** her way to the ticket-office, **even if she doesn't know her alphabet!**”*» [Carroll [http](#)]. Коммуникативная интенция передается при помощи предложений, представляющих эмфатические параллельные конструкции с модальным глаголом «ought», который используется часто в инструкциях и правилах, и союзом «even if» со значением совета-упрека. Антонимическая пара «know» и «doesn't know» придает стилистическую окрашенность и несет особую эмфатическую нагрузку, которая усиливается при помощи инверсии: «*So young a child*» [Carroll [http](#)].

Для маленького ребенка совсем не обязательно уметь читать или знать правила, согласно которым необходимо действовать, ни тем более, где находятся «кассы», где нужно оплачивать заветные желания, которые появляются раньше, чем осознание процесса их реализации. По мере взросления и познания действительности ребенок научится применять инструменты приобретения знаний и обработки информации, необходимой для того, чтобы правильно оценивать желания, соответствие видов деятельности для достижения желаемого результата. Об этом свидетельствует глагол интеллектуальной деятельности «to know».

В шахматной баталии пешка всегда перемещается по заданной траектории, даже если она не знает, будет ли она Королевой или останется пешкой. Клетки шахматной доски обозначаются буквами латинского алфавита. Локации пешки всякий раз могут обозначаться разными буквами, т.к. она сама «выбирает» траектории движения. У пешки есть три секрета движения. Она может двигаться только вперед, но из своей начальной позиции – вторая горизонталь для белых, она имеет право сделать первым ходом прыжок через одну клетку, где возможно взятие на проходе. Вторая особенность – пешка, двигаясь к своей цели, «съедает»

фигуры противника наискосок и занимает его позицию. Третий секрет пешки – умение превращаться в любую фигуру, кроме короля, и занимать соответствующую клетку, обозначаемую буквой.

От графической игры с буквами «*know – own*»; «*way – away*»; «*change – engines*» Л. Кэрролл переходит к игре со словами и их значениями. Используя параллельные, рамочные, эмфатические конструкции, инверсию, намеренные повторы в начале и в конце предложения: «*I shall dream about...I know I shall!*», модальные глаголы и их эквиваленты, полисемию, модификацию идиом, создавая антонимы: «*went on (go on) – go back*»; обыгрывая пары омофонов: «*a horse*» – «*a hoarse voice*», «*wood*» – «*would*» и т.д., писатель придает двусмысленность речевому выражению.

У Алисы не было билета, т.е. разрешения на перемещение, поэтому пассажиры в странном поезде предложили отправить ее как багаж: «*She'll have to go back from here as luggage!*» [Carroll [http](#)]. Ситуация абсолютно абсурдная. Маленький ребенок не задумывается о правилах, которые регламентируют поведение людей в реальном мире. В силу своего возраста он не имеет опыта такого взаимодействия, а все отношения с внешним миром регулируют взрослые.

Действительно во время путешествия отправляют багаж, сообщения по телеграфу, письма по почте и т.д. Эта сцена задумана как юмористическая и подчеркивает абсурдность ситуации, в которой оказалась Алиса. Станные пассажиры не воспринимают Алису всерьез. Словарь определяет «*luggage*» как «*literary “what has to be lugged about” (or, in Johnson’s definition, “anything of more weight than value”)*» [Online Etymology Dictionary [http](#)]. Пассажиры предлагают маркировать Алису как ненужный багаж: «*She must be labelled “Lass, with care,” you know...*» [Carroll [http](#)] («Осторожно, хрупкая девочка»). Слово «*Lass*» – «*young woman, girl*» (ок. 1300 г.) пришло из скандинавского языка. Наряду с другими значениями выделяют шутовское значение «ребенок», «девочка» [Online Etymology Dictionary [http](#)]. Принимая во внимание этимологию, «*luggage*» и «*Lass*» могут интерпретироваться как синонимы.

Оказывается, Л. Кэрролл любил писать письма, у него было особое отношение к оформлению и содержанию письма, процессу приклеивания марки. Возможно, этот факт обыгран писателем в произведении. Станные пассажиры хотят отправить Алису по почте: «*She must go by post, as she's got a head on her...*» [Carroll [http](#)].

Снова мы оказываемся в Англии. В 1855 году была выпущена серия стандартных почтовых марок с изображением головы королевы Виктории, чей портрет был написан художником А. Шалоном. В результате метонимического переноса такие марки стали называться «голова Шалона» [Wikipedia [http](#)]. Устанавливается ассоциативная связь: голова (девочки), напоминающая изображение на марке, – почтовая марка (голова

Шалона). Именно поэтому пассажиры поезда хотели отправить Алису по почте. Кэрролл сталкивает значение полисемантического слова «head» и значение, полученное в результате метонимического переноса. В этом случае создается когнитивная метафора, несущая информацию об историческом факте действительности. Тогда, соответственно, выражение «*She must be sent as a message by the telegraph*» [Carroll http] вполне логично: если марка клеится на конверт, который отправляют по почте, то Алиса должна быть отправлена в качестве письма.

В предложении “*She must draw the train herself the rest of the way...*» [Carroll http] обыгрываются полные омонимы «draw» (тянуть, тащить, управлять) – «draw» (рисовать). С одной стороны, кажется, что ситуация абсурдна, но с философской точки зрения, в ней заложен глубокий смысл. Если у человека есть цель, которую он себе нарисовал или вообразил, то он сам является машинистом, который управляет поездом и осознанно делает выбор куда направляться и кого из пассажиров брать в путешествие. Поэтому контролер посоветовал купить Алисе билет именно у машиниста, чтобы получить разрешение.

Интересная мысль возникла в ходе исследования этимологии слова «train». Среди значений, датируемых 15 веком «*General sense of “series, progression, succession, continuous course” is from late 15 c.*» [Online Etymology Dictionary http]; есть значение «progression», тогда предложение «*She must draw the train herself the rest of the way*» [Carroll http] приобретает совсем другую интерпретацию: «...далее она должна двигаться сама». Позволим заметить, что процесс познания связан с прогрессом и движением вперед.

Алиса от суматохи в поезде, высказываний пассажиров, царившего абсурда очень растеряна и не желает следовать причудливым и бессмысленным советам. Полагаем, это – протест не только ребенка, но и протест писателя против общепринятых в обществе норм и стандартов.

Девочка совершенно неожиданно оказалась в поезде и очень хочет снова вернуться в лес «*I was in a wood just now — and I wish I could **get back** there*» [Carroll http]. Именно для этого и нужен обратный билет. Фразовый глагол «get back»: *return to a place after you have been somewhere else* [Carroll http] и «return» (части составного слова «return-ticket») в качестве глагола синонимичны, и тогда совет джентльмена в белой бумаге приобретает смысл.

Лес, куда стремится Алиса, – это место, где она сможет найти ответы на многие вопросы. Метафору леса в психологии связывают с бессознательным [Словарь символов http]. Испытания, трудности, с которыми приходится человеку встречаться в лесу, аналогичны тем, с которыми сталкивается человек в процессе познания действительности и самопознания. Девочка прислушивается к своим внутренним ощущениям,

эмоциям, анализирует ситуацию, пытается принимать решения для того, чтобы разобраться в себе и обрести свой путь в познании.

Обсуждение результатов

В ходе лингвокогнитивного и стилистического анализа фрагмента сказки-нонсенса Л. Кэрролла «Through the Looking-Glass and What Alice Found There» [Carroll [http](http://)] была выделена и исследована когнитивная метафора «путешествие на поезде», входящая в состав концептуальной метафорической модели «путешествие как познание». Понятийная область «путешествие на поезде» включает следующие параметры: «поезд», «пассажиры», «станция», «контролер», «билет», «машинист», «вагон», «правила», «контроль», «отношения». Они характеризуют возможные виды отношений и противоречий, которые возникают во время путешествия и структурируют концептуальную сферу «путешествие» на поезде: «вагон – станция», «машинист – пассажир», «контролер – пассажир», «пассажир – пассажир». Их можно рассматривать как когнитивные динамические сценарии, фреймы, отражающие представления о стандартной последовательности создания модели.

Метафоры «билет», «окно», «лес», «машинист» приобретают статус языковых кодов для интерпретации коммуникативной ситуации субъектом и проецирования ассоциативных связей на концептуальную область «путешествие как познание»: «билет как пропуск» (свобода выбора – можете купить билет и двигаться в заданном направлении, можете приобрести обратный билет и вернуться в начало, а можете не брать билет и действовать по обстоятельствам); «окно» (позиция – где вы – в вагоне и двигаетесь к намеченной цели или сошли на станции и довольствуетесь тем, чего достигли); «машинист» (способность к самоопределению – кто вы – творец своей судьбы и управляете поездом жизни или пассажир, лениво поглядывающий в окно); «лес» (необходимость разобраться в себе, способность перехода от бессознательного к сознательному). Как будет интерпретирована коммуникативная ситуация зависит от выбора субъекта и его опыта.

Выявленные признаки дали основание рассматривать метафору «путешествие на поезде» как когнитивный элемент сложной информационной системы, инкорпорирующей структуры знаний об окружающем мире, как объективного, так и субъективного характера, и характеризующуюся следующими семантическими параметрами:

- движение, прогресс;
- наличие и осознание цели, т.е. всегда есть начало и конец движения;
- конфликт между внутренней мотивацией на достижение реальной цели и внешней, наличие ограничений в виде правил, запретов и контроля;

– способность к самосознанию и осознанию взаимоотношений с внешним миром: людьми, объектами, явлениями, т.к. на пути следования всегда встречаются попутчики, необходимо осознавать с кем по пути, а кто – выйдет на своей остановке;

– символическая граница, портал перехода количественных изменений в качественные, нарастание противоречий между прежними и новыми знаниями. Очень важно умение правильно оценивать результаты на пути к намеченной цели: в правильном ли направлении выполняется движение. От этого зависит решение о том, продолжать ли двигаться дальше, или сойти на станции и довольствоваться достигнутым.

– развиваясь и познавая мир, ребенок стремится расширить сферу своей деятельности. Для этого необходимо научиться пользоваться инструментами приобретения знаний, рациональной обработки информации. Желаемый результат может быть достигнут при наличии способности адекватно оценивать желания и применять соответствующие виды деятельности

– способность к самопознанию и самоанализу для обретения собственного пути в познании.

Необходимо подчеркнуть, метафора «путешествие на поезде» весьма неоднозначна и имеет глубокий философский и психологический смысл. В структуре метафорической модели «путешествие как познание» она дает представление об абстрактном понятии «познание», участвует в моделировании фрагмента авторской картины мира.

Заключение

Таким образом, анализ фрагмента художественного произведения дал основание для следующих выводов.

1. Исследование метафор, а также метафорических моделей весьма эффективно в рамках игровой деятельности, на фоне лингвокреативности и языковой игры, т.к. юмор в игровой форме помогает донести читателю важные мысли, за счет установления необычных ассоциативных связей включает образное мышление для решения проблемных задач.

2. Метафоры приобретают статус кодов для интерпретации коммуникативной ситуации субъектом, а совокупность признаков устанавливает ассоциативные связи, проецируемые на концептуальную область «познание».

На основании определения понятийной исходной области «путешествие», структурирования и организации структур знаний о стереотипной ситуации, наличии общих признаков-параметров, целесообразно утверждать о возможности проецирования концептуальной области «путешествие» на область «познание». Выделенные признаки метафорической модели «путешествие» позволили установить

ассоциативные связи и определить концептуальную область метафорической модели «путешествие как познание».

Метафора «путешествие на поезде», инкорпорированная в метафорическую модель «путешествие как познание», наряду с моделирующей функцией, осуществляя когнитивную операцию соотнесения концептуальных сфер и виртуальных миров, играет особую роль – оперирует скрытыми смыслами, иницируя когнитивные операции метафорических и метонимических переносов, и выступает средством коммуникативного воздействия.

3. Любое путешествие – это познание, в ходе которого приобретаются знания о том месте, куда перемещаешься, когда, с кем, с какой целью и т.д. Поезд с его неожиданными остановками и необычными встречами символизирует непредсказуемый характер тех испытаний, которые выпадают на долю каждого человека: проблемы и задачи, препятствия и достижения, переживание разочарований и положительных эмоций, оценка ситуаций и принятие самостоятельных решений, взаимоотношения с разными попутчиками. Часто мы видим себя в контексте взаимодействия с близким окружением, другими людьми, обществом, приобретая бесценный опыт.

4. Л. Кэрролл создает когнитивную метафору «путешествие на поезде», основанную на собственном понимании категории «познание», отражающей значимую для него информацию.

Библиографический список

Баранов А.Н. О типах сочетаемости метафорических моделей // Вопросы языкознания. 2003. №2. С. 73-94 [Электронный ресурс]. URL: <https://vja.ruslang.ru/ru/archive/2003-2/73-94> (дата обращения: 11.01.2025).

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/Vy_gotskij_L.S._IGRA_I_EE_ROL_V_PSIXICHESKOM_RAZVITII_REBENKA.pdf (дата обращения: 04.02.2025).

Гридина Т.А. К истокам вербальной креативности: творческие эвристики детской речи. Лингвистика креатива. Екатеринбург: Уральский государственный педагогический университет. 2013. С. 5–58 [Электронный ресурс]. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/132622932.pdf> (дата обращения: 04.02.2025).

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: 04.02.2025).

Коновалова Ю.О. Языковая игра в современной русской разговорной речи. Владивосток: Издательство Владивостокского государственного университета экономики и сервиса. 2008. 196 с.

Пыстина О.В. Языковая игра как способ реализации прецедентного феномена в региональном коммуникативном медиапространстве // Филологические науки. Вопросы теории и практики. 2022. № 1. С. 13–17 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.30853/phil20210691> (дата обращения: 04.02.2025).

Скребцова Т.Г. Когнитивная лингвистика: классические теории, новые подходы. (Разумное поведение и язык. Language and Reasoning). М.: Издательский Дом ЯСК. 2018. 392 с.

Словарь символов [Электронный ресурс]. URL: https://www.booksite.ru/localtxt/tre/sid/der/tresidder_d/slovar_sim/12.htm (дата обращения: 04.02.2025).

Смирнова Е.О., Соколова М.В., Шеина Е.Г. Подходы к пониманию игры в современной западной психологии // Современная зарубежная психология. 2012. Том 1. № 1. С. 53–64 [Электронный ресурс]. URL: <https://psyjournals.ru/jmfp/2012/n1/50107.shtml> (дата обращения: 04.02.2025).

Чудинов А.П. Метафорическая мозаика в современной политической коммуникации: монография / Уральский государственный педагогический университет. Екатеринбург. 2003. 248 с.

Эльконин Д.Б. Психология игры. 2-е изд. М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС. 1999. 360 с. [Электронный ресурс]. URL: [https://psychlib.ru/mgppu/EPi-1999/EPI-001.HTM#\\$p1](https://psychlib.ru/mgppu/EPi-1999/EPI-001.HTM#$p1) (дата обращения: 30.01.2025).

Bell N. Multiple Perspectives on Language Play. Berlin, Boston: De Gruyter Mouton. 2017. 406 p. [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1515/9781501503993> (дата обращения: 04.02.2025).

Carroll L. Through the Looking-Glass and what Alice found there [Электронный ресурс]. URL: <https://gutenberg.org/files/12/12-h/12-h.htm>. (дата обращения: 04.02.2025).

Civitaresse G. What does it mean to ‘play’ in analysis? // European Journal of Psychotherapy and Counselling. 2022. Vol. 24. Issue 1. Pp. 37–60 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1080/13642537.2022.2026445> (дата обращения: 04.02.2025).

Fauconnier G., Turner M.B. Conceptual Integration Networks (February 10, 2001) // Cognitive Science. 1988. Vol. 22. № 2. Pp. 133–187 [Электронный ресурс]. URL: <https://ssrn.com/abstract=1292966> (дата обращения: 04.01.2025).

Jackendoff R., Aaron D. Review of the book *More than cool reason: A field guide to poetic metaphor*, by George Lakoff and Mark Turner // Language.

1991. Vol. 67. № 2. Pp. 320-338 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1353/lan.1991.0079> (дата обращения: 04.01.2025).

Lakoff G. The contemporary theory of metaphor / In A. Ortony (Ed.). *Metaphor and thought*. Cambridge University Press. 1993. Pp. 202–251 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1017/CBO9781139173865.013> (дата обращения: 04.01.2025).

Lakoff G., Johnson M. The metaphorical structure of the human conceptual system // *Cognitive Science*. 1980. Vol. 4. Issue 2. Pp. 195-208 [Электронный ресурс]. URL: https://doi.org/10.1207/s15516709cog0402_4 (дата обращения: 04.01.2025).

Langacker R.W. [Review of *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*, by G. Lakoff] // *Language*. JSTOR. 1988. Vol. 64. № 2. Pp. 384–395 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.2307/415440> (дата обращения: 29.01.2025).

Online Etymology Dictionary [Электронный ресурс]. URL: <https://www.etymonline.com/> (дата обращения: 29.01.2025).

Ritchie D. Common Ground in Metaphor Theory: Continuing the Conversation // *Metaphor and Symbol*. 2004. Vol. 19. Issue 3. Pp. 233–244 [Электронный ресурс]. URL: https://doi.org/10.1207/s15327868ms1903_4 (дата обращения: 12.01.2025).

Roberts A.M., Sternberg R.J., Runco M.A., Acar S., Ward T.B., Kolomyts Y., Kaufman J.C. Creativity and Cognition, Divergent Thinking, and Intelligence. In J.C. Kaufman & R.J. Sternberg (Editors.), *Creativity: An Introduction*. chapter, Cambridge: Cambridge University Press. 2021. Pp. 102–127 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1017/9781108776721.008> (дата обращения: 04.02.2025).

Runco M., Acar S. Divergent Thinking as an Indicator of Creative Potential. // *Creativity Research Journal*. 2012. Vol. 24. Issue 1. Pp. 66–75 [Электронный ресурс]. URL: <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.652929> (дата обращения: 04.02.2025).

Wikipedia. Chalon Head [Электронный ресурс]. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Chalon_head (дата обращения: 04.02.2025).

References

Baranov A.N. O tipax sochetaemosti metaforicheskix modelej // *Voprosy` yazy`koznaniya*. Moskva. 2003. №2. S. 73-94. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://vja.ruslang.ru/ru/archive/2003-2/73-94>. (data obrashheniya: 11.01.2025).

Vy`gotskij L.S. Igra i ee rol` v psixicheskom razvitii rebenka. // *Voprosy` psixologii*. 1966. №6. S. 62–68. [E`lektronny`j 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. (data obrashheniya: 04.02.2025).

Gridina T.A. K istokam verbal'noj kreativnosti: tvorcheskie e'vristiki detskoj rechi. Lingvistika kreativa. / pod obshhej red. prof. T.A. Gridinoj – Ekaterinburg: Ural'skij gosudarstvenny'j pedagogicheskij universitet. 2013. S. 5–58. [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://core.ac.uk/download/pdf/132622932.pdf>. (data obrashheniya: 04.02.2025).

Il'yasova S.V. Slovoobrazovatel'naya igra: ot lingvokreativnosti do lingvocrinichnosti (na materiale yazy'ka sovremenny'x rossijskix SMI). // Politicheskaya lingvistika. 2020. № 3(81). S. 39-45 [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://doi.org/10.26170/pl20-03-03>. (data obrashheniya: 04.02.2025).

Konovalova Yu.O. Yazy'kovaya igra v sovremennoj russkoj razgovornoj rechi: Monografiya. Vladivostok: Izdatel'stvo Vladivostokskogo gosudarstvennogo universiteta e'konomiki i servisa. 2008. 196 s.

Py'stina O.V. Yazy'kovaya igra kak sposob realizacii precedentnogo fenomena v regional'nom kommunikativnom mediaprostranstve. // Filologicheskie nauki. Voprosy` teorii i praktiki. 2022. 15(1). S. 13–17. [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://doi.org/10.30853/phil20210691>. (data obrashheniya: 04.02.2025).

Skrebczova T.G. Kognitivnaya lingvistika: klassicheskie teorii, novy'e podxody`. (Razumnoe povedenie i yazy'k. Language and Reasoning). M.: Izdatel'skij Dom YaSK. 2018. 392 s.

Slovar` simvolov. [E'lektronny'j resurs]. URL: https://www.booksite.ru/localtxt/tre/sid/der/tresidder_d/slovar_sim/12.htm. (data obrashheniya: 04.02.2025).

Smirnova E.O., Sokolova M.V., Sheina E.G. Podxody` k ponimaniyu igry` v sovremennoj zapadnoj psixologii. // Sovremennaya zarubezhnaya psixologiya. 2012. 1(1). S. 53–64. [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://psyjournals.ru/jmfp/2012/n1/50107.shtml>. (data obrashheniya: 04.02.2025).

Chudinov A.P. Metaforicheskaya mozaika v sovremennoj politicheskoy kommunikacii: monografiya / Ural'skij gosudarstvenny'j pedagogicheskij universitet. Ekaterinburg. 2003. 248 s.

E'l'konin D.B. Psixologiya igry`. 2-e izd. M.: Gumanit. izd. centr VLADOS. 1999. 360 s. [E'lektronny'j resurs]. URL: [https://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM#\\$p1](https://psychlib.ru/mgppu/EPI-1999/EPI-001.HTM#$p1). (data obrashheniya: 30.01.2025).

Bell N. Multiple Perspectives on Language Play. Berlin, Boston: De Gruyter Mouton. 2017. 406 p. [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://doi.org/10.1515/9781501503993>. (data obrashheniya: 04.02.2025).

Carroll L. Through the Looking-Glass and what Alice found there. [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://gutenberg.org/files/12/12-h/12-h.htm>. (data obrashheniya: 04.02.2025).

Civitaresse G. What does it mean to 'play' in analysis? // European Journal of Psychotherapy and Counselling. 2022. Vol. 24. Issue 1. Pp. 37–60. [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://doi.org/10.1080/13642537.2022.2026445>. (data obrashheniya: 04.02.2025).

Fauconnier G., Turner M.B. Conceptual Integration Networks (February 10, 2001). // Cognitive Science. 1988. Vol. 22, No. 2, Pp. 133-187. [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://ssrn.com/abstract=1292966>. (data obrashheniya: 04.01.2025).

Jackendoff R., Aaron D. Review of the book More than cool reason: A field guide to poetic metaphor, by George Lakoff and Mark Turner // Language. 1991. Vol. 67. № 2: Pp. 320-338. [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://doi.org/10.1353/lan.1991.0079> (data obrashheniya: 04.01.2025).

Lakoff G. The contemporary theory of metaphor / In A. Ortony (Ed.). Metaphor and thought. Cambridge University Press. 1993. Pp. 202–251. [E'lektronny'j resurs]. URL: <https://doi.org/10.1017/CBO9781139173865.013> (data obrashheniya: 04.01.2025).

Lakoff G., Johnson M. The metaphorical structure of the human conceptual system // Cognitive Science. 1980. Vol. 4. Issue 2. Pp. 195-208. [E`lektronny`j resurs]. URL: https://doi.org/10.1207/s15516709cog0402_4. (data obrashheniya: 04.01.2025).

Langacker R.W. [Review of Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind, by G. Lakoff]. // Language. JSTOR. 1988. Vol. 64. no 2. Pp. 384–395. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.2307/415440>. (data obrashheniya: 29.01.2025).

Online Etymology Dictionary [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://www.etymonline.com/>. (data obrashheniya: 29.01.2025).

Ritchie D. Common Ground in Metaphor Theory: Continuing the Conversation // Metaphor and Symbol. 2004. Vol. 19. Issue 3. Pp. 233–244. [E`lektronny`j resurs]. URL: https://doi.org/10.1207/s15327868ms1903_4. (data obrashheniya: 12.01.2025).

Roberts A.M., Sternberg R.J., Runco M.A., Acar S., Ward T.B., Kolomyts Y., Kaufman J.C. Creativity and Cognition, Divergent Thinking, and Intelligence. In J.C. Kaufman & R.J. Sternberg (Editors.), Creativity: An Introduction. chapter, Cambridge: Cambridge University Press. 2021. Pp. 102–127. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.1017/9781108776721.008>. (data obrashheniya: 04.02.2025).

Runco M., Acar S. Divergent Thinking as an Indicator of Creative Potential. // Creativity Research Journal. 2012. Vol. 24. Issue 1. Pp. 66–75. [E`lektronny`j resurs]. URL: <https://doi.org/10.1080/10400419.2012.652929>. (data obrashheniya: 04.02.2025).

Wikipedia. Chalon Head. [E`lektronny`j resurs]. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Chalon_head.. (data obrashheniya: 04.02.2025).