

**ОБЩИЕ ВОПРОСЫ ЯЗЫКОЗНАНИЯ  
(ФИЛОЛОГИЧЕСКИЕ НАУКИ)**

Научная статья

**УДК 81.33**

**РОЛЬ МЕТАФОРЫ В СОЗДАНИИ ХУДОЖЕСТВЕННОГО МИРА  
АВТОРА (НА ПРИМЕРЕ «ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ» ДЖ. Р. Р. МАРТИНА)**

**Агагюлова Светлана Исламовна<sup>1✉</sup>, Мошникова Эльвира Валитовна<sup>2</sup>**

Астраханский государственный университет им В. Н. Татищева, Астрахань,  
Россия

<sup>1</sup>[Azazel4@mail.ru](mailto:Azazel4@mail.ru)

<sup>2</sup>[elyalyona@mail.ru](mailto:elyalyona@mail.ru)

***Аннотация.*** В статье исследуется роль метафоры как ключевого инструмента в создании художественного мира на материале романа Дж. Р. Р. Мартина «Игра престолов». Анализ проводится на основе синтеза классификаций метафор, предложенных Г. Н. Складневской, И. В. Арнольд и Н. Д. Арутюновой. В работе доказывается, что метафора у Мартина выполняет не только традиционную образно-обогащающую функцию, но и является системообразующим элементом, формирующим философско-концептуальную основу произведения. Рассматриваются сюжетные, образные, номинативные и когнитивные метафоры, которые в целом создают сложную и многомерную модель мира, отражающую проблемы власти, морали, конфликта и человеческой природы.

***Ключевые слова:*** метафора, художественная метафора, художественный мир, образ власти, символ

*Для цитирования:* Агагюлова С. И., Мошникова Э. В. Роль метафоры в создании художественного мира автора (на примере «игры престолов» Дж. Р. Р. Мартина) // Евразийский филологический вестник. 2025. Вып. 4 (12). С. 6–18.

## GENERAL QUESTIONS OF LINGUISTICS (PHILOLOGICAL SCIENCES)

Original article

UDC 81.33

### THE ROLE OF METAPHOR IN CREATING THE ARTISTIC WORLD OF THE AUTHOR (J. R. R. MARTIN'S «GAME OF THRONES» AS AN EXAMPLE)

Svetlana I. Agagyulova<sup>1✉</sup>, Elvira V. Moshnikova<sup>2</sup>

Astrakhan State University named after. V. N. Tatishcheva, Astrakhan, Russia

<sup>1</sup>[Azazel4@mail.ru](mailto:Azazel4@mail.ru)

<sup>2</sup>[elyalyona@mail.ru](mailto:elyalyona@mail.ru)

**Abstract.** This article is devoted to the role of metaphor as a key tool in creating the artistic world of G.R.R. Martin's novel A Game of Thrones. The analysis is based on a synthesis of metaphor classifications proposed by G. N. Sklyarevskaya, I. V. Arnold, and N. D. Arutyunova. The paper highlights that metaphor in G. R. R. Martin's novel not only fulfills a traditional figurative-enriching function but also serves as a system-forming element, shaping the philosophical and conceptual foundation of the work. Plot, figurative, nominative, and cognitive metaphors are considered, which together create a complex and multidimensional model of the world reflecting issues of power, morality, conflict, and human nature.

**Keywords:** metaphor, artistic metaphor, artistic world, image of power, symbol

***For citation:*** Agagyulova S. I., Moshnikova E. V. The role of metaphor in creating the artistic world of the author (J. R. R. Martin's «Game of thrones» as an example) // Eurasian Philological Bulletin. 2025; 4 (12): 6–18. (In Russ.).

### ***Введение***

Анализ метафор в художественной литературе представляет собой одну из наиболее актуальных областей современного литературоведения и лингвистики, поскольку метафоры не только обогащают текст, но и служат ключом к пониманию глубинных смыслов произведения. Метафора давно перестала восприниматься как простое украшение текста; в современной науке о языке она понимается как фундаментальный когнитивный механизм, позволяющий осмысливать и структурировать окружающую действительность. В художественном тексте метафора становится ключевым инструментом моделирования особой реальности – художественного мира автора [2, с. 17]. Этот мир, обладающий своими законами, ценностями и эстетикой, во многом строится именно на системе метафорических связей и ассоциаций. В частности, метафоры в англоязычных художественных текстах, таких как «Игра престолов» Дж. Р. Р. Мартина, открывают перед читателем сложные человеческие отношения, механизмы власти и моральные дилеммы, с которыми сталкиваются персонажи [4, с. 57]. В современном мире, где вопросы власти, конфликта и человеческой природы остаются актуальными, исследование метафор в этом произведении становится особенно значимым.

В основу анализа положен комплексный подход, интегрирующий несколько классификаций:

1. Классификация И. В. Арнольд позволяет дифференцировать метафоры по их роли в тексте: композиционные (сюжетные), формирующие каркас произведения; образные, создающие конкретные визуальные образы; и гиперболические, служащие для драматизации [1].

2. Классификация Н. Д. Арутюновой даёт возможность выделить номинативные метафоры, закрепляющиеся в языке мира как термины, и когнитивные метафоры, структурирующие восприятие реальности персонажами и читателем [2].

3. Подход Г. Н. Складневской к функциям метафоры (текстообразующая, эмоционально-оценочная, стилиобразующая) позволяет оценить её вклад в организацию повествования [6].

### ***Исследовательские результаты и их интерпретация***

Для анализа художественного текста был выбран первый роман Джорджа Р. Р. Мартина «Игра престолов» из цикла произведений «Песнь льда и пламени».

«Игра престолов» Дж. Р. Р. Мартина представляет собой сложное произведение, которое сочетает в себе элементы фэнтези, исторического романа и психологической драмы. С его многослойным сюжетом, глубоко проработанными персонажами и актуальными темами, роман стал не только популярным литературным произведением, но и культурным феноменом, оказавшим влияние на современную литературу и телевидение [5].

В художественных текстах язык выступает не только как средство передачи информации, но и как инструмент решения эстетических задач. Как отмечает М. Н. Кожина, метафоричность является ключевой характеристикой художественного текста, а авторская метафора служит основой для создания художественного мира [3, с. 11]. Это подразумевает, что такие тексты обладают иносказательностью, фигуральностью и образностью. Автор использует не прямые номинации и имплицитно выражает свои оценки и мнения, что связано с его эстетическими задачами [3, с. 12].

Роман Джорджа Р. Р. Мартина «Игра престолов» представляет собой многослойный текст, насыщенный метафорическими образами, отражающими ключевые темы – борьбу за власть, судьбу, предательство, честь, страх, природа, магия. Эти темы получают образное воплощение в различных

метафорических выражениях, которые наполняют повествование. Метафора здесь не ограничивается отдельными фразами – она пронизывает структуру романа и служит основой смыслового наполнения вымышленного мира [7].

Одной из главных функций метафоры в «Игре престолов» выступает текстообразующая функция, благодаря которой метафора становится неотъемлемым элементом повествования. Через метафорические образы автор формирует целостный мир – жестокий, неоднозначный, пронизанный борьбой за власть и выживанием.

В мире «Игры престолов» метафора выступает как способ формирования целостной картины реальности. Одна из центральных метафор – «A Game of Thrones» – становится не просто названием произведения, но и основополагающим концептом, описывающим политическую борьбу за власть: «When you play the game of thrones, you win or you die». Эта композиционная метафора, по И. В. Арнольд, охватывает сюжетное пространство и задаёт главную рамку повествования: борьба за трон превращается в игру, где ставки – жизнь и смерть [1, с. 83]. Автор показывает, что судьбы людей становятся элементами игры, не зависящими от моральных категорий, а подчинёнными правилам власти и тактики. Более того, в тексте последовательно реализуется развёрнутая метафора игры, которая охватывает разные уровни повествования: от действий персонажей до развития сюжета и построения мира. Каждый из героев действует в рамках данной модели, выступая как игрок, на метафорическом поле борьбы за трон [8].

Таким образом, «игра» становится метафорой политического процесса, в котором задействованы человеческие амбиции, моральные дилеммы, манипуляции и борьба за выживание. «Игра престолов» становится не просто произведением с метафорическим названием, а большой метафорой власти и человеческой природы, в которой сюжет, персонажи и конфликты служат символами реальных политических процессов [9, 10].

Тесно с образом игры связана метафора власти, которая организует художественную вселенную романа. Власть в мире Вестероса представлена не только через политические действия, но и через развёрнутые метафоры, отражающие её хрупкость, жестокость и притягательность. Метафора «Iron Throne» символизирует обладание легитимной властью. В выражении «an ironwork monstrosity of spikes and jagged edges and grotesquely twisted metal» отражается идея о том, что власть некомфортна, опасна и требует жертв. Таким образом, метафора выполняет номинативную и когнитивную функции, где объект определяется как носитель концепта и структурируя понимание феномена власти в художественном мире.

Также метафоры, связанные с природными стихиями («Winter is coming»), создают атмосферу эпичности и напряжённости, передавая масштаб. Стихии в тексте часто персонифицированы и выступают как действующие силы, воздействующие на судьбы персонажей. Подобный приём делает мир более насыщенным эмоционально.

Кроме того, писатель часто использует образные метафоры, чтобы показать внутреннее состояние персонажей и подчеркнуть особенности их характера. Подобные метафоры способствуют эмоционально-оценочной функции, усиливая экспрессивность повествования и вовлечённость читателя. Так, в описаниях взглядов, мимики или внутреннего состояния героев часто используются метафоры с негативной или зловещей окраской: «his face was a ruin», «his smile was a blade», «a long, chilling look». Эти выражения позволяют читателю не просто увидеть героя, но и почувствовать его внутреннюю тревогу, страх или решимость.

Не менее важная функция метафоры считается стилеобразующая. Благодаря метафорическим образам язык романа приобретает индивидуальное художественное своеобразие, позволяющее выделить стиль Дж. Р. Р. Мартина среди других авторов жанра. Например, метафоры, связанные со стихиями – льдом, огнём, кровью. «I am the blood of the dragon, she told herself again» – это

яркая метафора, одновременно символизирующая силу и родовую память. Она выполняет идентифицирующую и эмоционально-оценочную функцию.

Необходимо подчеркнуть, что в тексте Дж. Р. Р. Мартина метафоры не функционируют изолированно. Напротив, они взаимодействуют и пересекаются. Так, одна и та же метафора может быть одновременно номинативной, когнитивной, текстообразующей и эмоционально-оценочной. Это свидетельствует о высокой степени метафорической насыщенности художественного мира и о сложной многослойной структуре.

Системный анализ метафор в романе позволяет не только выявить разнообразие метафорических средств, но и понять их функции в создании авторской картины мира.

Метафора как архитектор мира: от детали до концепции

#### 1. Сюжетно-образующие метафоры

Согласно классификации И. В. Арнольд, именно композиционные (сюжетные) метафоры формируют основу всего произведения [1, с. 83]. В «Игре престолов» таковыми являются следующие центральные метафоры:

- «Железный трон». Это не просто символ власти, а сложный метафорический образ, воплощающий её насильственную природу. Сплавленный из мечей поверженных врагов, он «внушает скорее страх» и является постоянным напоминанием о завоевании. Авторская ремарка «король не должен чувствовать себя легко на престоле» раскрывает суть метафоры: власть – это не привилегия, а бремя и постоянная опасность.

- «Игра престолов». Борьба за власть метафорически осмысливается как игра с единственно возможными исходами: «ты либо выигрываешь, либо умираешь». Эта метафора пронизывает всё повествование, определяя мотивы и поступки персонажей, для которых дипломатия, война и интриги становятся стратегическими ходами.

- «Зима близко» (Winter is coming). Этот лейтмотив служит метафорой приближающегося хаоса, смерти и экзистенциальной угрозы. Зима выходит за

рамки климатического явления, становясь символом суровости мира, неизбежности испытаний и исторического рока.

Эти развёрнутые метафоры создают единую смысловую систему, концептуализируя основные темы произведения: власть, конфликт, судьба.

## 2. Метафоры, создающие атмосферу и характер

Более локальные, но не менее значимые метафоры работают на уровне создания атмосферы и раскрытия психологии персонажей.

- Образные метафоры оживляют мир, делая его осязаемым. Например, описание богослова: «высокие красные деревья роняли пятнистые тени на звенящие ручьи», – где природа наделяется активностью, создавая яркую, почти живописную картину. Другой пример – «страх режет глубже мечей», – делает абстрактные идеи понятными и яркими, усиливая эмоциональное воздействие.

- Простая и гиперболическая метафоры служат для точечной характеристики. Фраза «Его улыбка была лезвием» является простой метафорой, мгновенно передавая скрытую угрозу. А выражение «Его ярость была бурей, сметающей всё на своём пути» – это гиперболическая метафора, драматизирующая эмоциональное состояние персонажа, доводя его до масштабов стихийного бедствия.

- Традиционные метафоры, такие как «волк в человеческой шкуре», обретают новую жизнь в контексте мира Дж. Р. Р. Мартина, где символы домов (волк Старков, лев Ланнистеров) становятся основой для метафорического осмысления характеров и их конфликтов.

Классификация Н. Д. Арутюновой помогает понять когнитивные и языковые функции метафор.

- Номинативные метафоры закрепляются в языке мира как термины: «Длань Короля», «Кровь дракона». Они не только дают названия, но и несут в себе скрытые смыслы (например, «кровь дракона» указывает на исключительность и право на власть дома Таргариенов).



- Когнитивные метафоры структурируют восприятие мира персонажей и читателя. Так, метафора «He sent his horse into a trot» («Он послал лошадь рысью») отражает модель мышления, где управление животным приравнивается к отправке объекта. А метафора «зимы» концептуализирует саму идею неизбежной угрозы.

- Генерализующие метафоры, подобные «игре престолов», упрощают и систематизируют сложные политические процессы, представляя их в виде понятной модели-игры.

В произведении Джорджа Р. Р. Мартина «Игра престолов» метафора становится способом концептуализации мира, в котором действуют персонажи, и отражает одну из основных концептов романа – власти, которая представлена метафорой игры. Выходя за рамки отдельного стилистического приёма, метафора игры превращается в концептуальную метафору, которая охватывает всю структуру произведения. Власть в произведении представлена как сложная, стратегическая шахматная партия, где каждый персонаж выполняет определённую роль – от короля до пешки. Такое построение позволяет автору передать идею, что борьба за трон – это не просто политическое противостояние, а интеллектуальный поединок, где важны определённые стратегии и тактики. Эта метафора работает на протяжении всего текста, повторяется в репликах героев и сюжетных поворотах, превращаясь в текстообразующий элемент. Следовательно, даже название произведения говорит о том, что перед читателем не просто рассказ о борьбе за власть, а модель мира, построенного по принципу игры.

### ***Заключение***

Таким образом, в ходе работы было также выяснено, какую роль играют метафоры в современной литературе на примере разбора произведения «Игра престолов». Метафора в романе «Игра престолов» выполняет сразу несколько функций, ключевыми из которых являются когнитивная, текстообразующая, эмоционально-оценочная и стилеобразующая. Употребление метафоры

способствует созданию многогранного художественного мира, в котором язык не просто отражает реальность, но формирует её.

Метафора в творчестве Дж. Р. Р. Мартина выполняет не просто украшательскую, а фундаментальную функцию. От простых и гиперболических метафор, оттачивающих образы персонажей, до масштабных сюжетных метафор – все они сплетаются в единую систему. Эта система не только обогащает текст, но и создаёт глубокий, многомерный художественный мир, где абстрактные понятия власти, страха, долга и судьбы обретают зримые, материальные формы. Метафора у Дж. Р. Р. Мартина становится главным инструментом, переводящим философские и моральные дилеммы на язык ярких, запоминающихся образов, которые и составляют основу его произведения.

Перспективой исследования представляется сравнительный анализ метафор в других романах цикла «Песнь льда и пламени», а также сопоставление метафорической системы произведения с экранной адаптацией.

### **Список литературы:**

1. Арнольд И. В. Стилистика. Современный английский язык. М.: Флинта: Наука, 2002. 384 с.
2. Арутюнова Н. Д. Метафора в языке чувств // Язык и мир человека. М., 1999. 824 с.
3. Кожина М. Н. Стилистика русского языка. М.: Просвещение, 1993. 224 с.
4. Лакофф Д., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живём / пер. с англ. А. Н. Баранова, А. В. Морозовой; под ред. А. Н. Баранова. М.: Едиториал УРСС, 2004. 256 с.
5. Сальникова Е. В. Трансформация мотивов классической драматургии в сериале «Игра престолов» // Наука телевидения. 2019. № 15.2. URL: <https://>

cyberleninka.ru/article/n/transformatsiya-motivov-klassicheskoy-dramaturgii-v-seriale-igra-prestolov (дата обращения: 26.10.2025).

6. Складская Г. Н. Метафора в системе языка. СПб.: Наука, 1993. 152 с.
7. Урашаева Э. Р., Агаюлова С. И. Метафоричность в произведении Дж. Р. Р. Мартина «Игра престолов» // Креативная лингвистика: сборник научных статей / составители: Е. Н. Галичкина, Ю. М. Фокина, Е. В. Илова. Астрахань: Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева, 2025. Вып. 8. С. 506–510.
8. Штейнман М. А. Трансформация метафоры власти в XX – начале XXI столетия (на примере произведений Дж. Р. Р. Толкина и Дж. Мартина) // Полития. 2019. № 2 (93). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsiya-metafory-vlasti-v-xx-nachale-xxi-stoletiya-na-primere-proizvedeniy-dzh-r-r-tolkina-i-dzh-martina> (дата обращения: 26.10.2025).
9. Юрина Н. М. Интертекстуальный характер метафоры: культурно-специфические явления и метафорические символы в романах Дж. Р. Р. Мартина // Вестник Башкирск. ун-та. 2017. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/intertekstualnyy-harakter-metafory-kulturno-spetsificheskie-yavleniya-i-metaforicheskie-simvoly-v-romanah-dzh-r-r-martina> (дата обращения: 21.10.2025).
10. Martin George R. R. A Game of Thrones. New York : Bantam, 1997. 864 p.

### References:

1. Arnold I. V. Stilistika. Sovremennyj anglijskij yazyk. M.: Flinta: Nauka, 2002. 384 s.
2. Arutyunova N. D. Metafora v yazyke chuvstv // Yazyk i mir cheloveka. M., 1999. 824 s.
3. Kozhina M. N. Stilistika russkogo yazyka. M.: Prosveshhenie, 1993. 224 s.

4. Lakoff D., Dzhonson M. Metafory`, kotory`mi my` zhivym / per. s angl. A. N. Baranova, A. V. Morozovoj; pod red. A. N. Baranova. M.: Editorial URSS, 2004. 256 s.

5. Sal`nikova E. V. Transformaciya motivov klassicheskoy dramaturgii v seriale «Igra prestolov» // Nauka televideniya. 2019. № 15.2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsiya-motivov-klassicheskoy-dramaturgii-v-seriale-igra-prestolov> (data obrashheniya: 26.10.2025).

6. Sklyarevskaya G. N. Metafora v sisteme yazy`ka. SPb.: Nauka, 1993. 152 s.

7. Urashaeva E`. R., Agagyulova S. I. Metaforichnost` v proizvedenii Dzh. R. R. Martina «Igra prestolov» // Kreativnaya lingvistika: sbornik nauchny`x statej / sostaviteli: E. N. Galichkina, Yu. M. Fokina, E. V. Ilova. Astraxan`: Astraxanskij gosudarstvenny`j universitet im. V. N. Tatishheva, 2025. Vy`p. 8. S. 506–510.

8. Shtejnman M. A. Transformaciya metafory` vlasti v XX – nachale XXI stoletiya (na primere proizvedenij Dzh. R. R. Tolkina i Dzh. Martina) // Politiya. 2019. № 2 (93). URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/transformatsiya-metafory-vlasti-v-xx-nachale-xxi-stoletiya-na-primere-proizvedeniy-dzh-r-r-tolkina-i-dzh-martina> (data obrashheniya: 26.10.2025).

9. Yurina N. M. Intertekstual`ny`j xarakter metafory`: kul`turno-specificheskie yavleniya i metaforicheskie simvoly` v romanax Dzh. R. R. Martina // Vestnik Bashkirsk. un-ta. 2017. № 1. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/intertekstualnyy-harakter-metafory-kulturno-spetsificheskie-yavleniya-i-metaforicheskie-simvoly-v-romanah-dzh-r-r-martina> (data obrashheniya: 21.10.2025).

10. Martin George R. R. A Game of Thrones. New York : Bantam, 1997. 864 p.

### **Информация об авторах:**

**С. И. Агагюлова** – кандидат филологических наук, доцент, Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева

**Э. В. Мошникова** – кандидат педагогических наук, доцент, Астраханский государственный университет им. В. Н. Татищева

**Information about the authors:**

**S. I. Agagyulova** – Ph. D. (Philology), Associate Professor, Astrakhan State University named after. V. N. Tatishcheva

**E. V. Moshnikova** – Ph. D. (Pedagogics), Associate Professor, Astrakhan State University named after. V. N. Tatishcheva

Вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.

Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.

Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

The authors declare no conflicts of interests.

Статья поступила в редакцию 24.11.2025; одобрена после рецензирования 10.12.2025; принята к публикации 15.12.2025.

The article was published 24.11.2025; approved after reviewing 10.12.2025; accepted for publication 15.12.2025.