

Вестник Ивановского государственного университета.

Серия: Гуманитарные науки. 2023. Вып. 3. С. 74—83.

Ivanovo State University Bulletin. Series: Humanities. 2023. Iss. 3. P. 74—83.

Научная статья

УДК 811.521:355'373.612:796.093'42

DOI: 10.46726/И.2023.3.9

МЕТАФОРИЧЕСКАЯ МОДЕЛЬ «СПОРТ — ЭТО ВОЙНА» В ЯПОНСКОМ СПОРТИВНОМ ДИСКУРСЕ

Анна Владимировна Козачина, Екатерина Викторовна Корепанова

Сибирский федеральный университет, г. Красноярск, Россия,

avkozachina@gmail.com, rogerinatale@gmail.com

Аннотация. В статье рассматривается метафорическая модель «Спорт — это война» в японском спортивном дискурсе. Целью исследования является описание лингвистической репрезентации военной метафоры в рамках японского спортивного дискурса. Материалом исследования служит японский трансмедийный проект «Волейбол!!». В качестве основных инструментов исследования использованы методы метафорического моделирования и качественно-количественный анализ. При помощи качественно-количественного анализа была выявлена высокая частотность употребления военных метафор в спортивном дискурсе, а причины, которые обусловили их выбор автором, были определены посредством элементов лингвокультурологического анализа. Самыми продуктивными фреймами оказались «Участники военных действий, воинские части и подразделения» и «Военные действия, их сценарий и элементь», что обусловлено спецификой исследованного материала. Военная метафора в японском языке проявляется преимущественно на лексическом уровне. Проведенный анализ метафор, составляющих метафорическую модель «Спорт — это война», позволил выявить тесную связь сферы-источника «Спорт» и сферы-мишени «Война» и показал, что военная метафора — это неотъемлемая часть японского спортивного дискурса, которая не только выполняет роль художественного усиления смысла, но и обеспечивает дополнение знаний и опыта коммуникантов, стимулируя познание мира.

Ключевые слова: военная метафора, метафорическое моделирование, фрейм, слот, спортивный дискурс, трансмедиа, трансмедийный проект

Для цитирования: Козачина А.В., Корепанова Е.В. Метафорическая модель «Спорт — это война» в японском спортивном дискурсе // Вестник Ивановского государственного университета. Серия: Гуманитарные науки. 2023. Вып. 3. С. 74—83.

Original article

METAPHORICAL MODEL “SPORT IS WAR” IN JAPANESE SPORT DISCOURSE

Anna V. Kozachina, Ekaterina V. Korepanova

Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russian Federation,

avkozachina@gmail.com, rogerinatale@gmail.com

Abstract. This article dwells upon the metaphorical model “Sport is war” in Japanese sport discourse. The aim of the study is to describe the linguistic representation of military metaphor arising in Japanese sports discourse. The material of the research is

the Japanese transmedia project “Volleyball!!”. Metaphorical modelling and qualitative and quantitative analysis are used as the main research methods. Qualitative and quantitative analysis revealed high frequency of military metaphors in sports discourse, and the reasons that led to their choice by the author were identified by the means of linguocultural analysis. The most productive frames turned out to be “Participants of military actions, military units and subdivisions” and “Military actions, their scenario and elements”, which is derived from the nature of the studied material. Military metaphor in Japanese is manifested predominantly at the lexical level. The analysis of the metaphors composing the metaphorical model “Sport is war” has revealed a close connection between the sphere-source “Sport” and the sphere-target “War”. Consequently, military metaphor is a phenomenon characteristic of sports discourse represented by a variety of ways. Military metaphors have become an integral part of sports discourse, not only fulfilling the role of artistic meaning amplification, but also enhancing the knowledge and experience of communicants by stimulating cognition.

Keywords: military metaphor, metaphorical modelling, frame, slot, sports discourse, transmedia, transmedia project

For citation: Kozachina A.V., Korepanova E.V. Metaphorical model “Sport is war” in Japanese sport discourse, *Ivanovo State University Bulletin, Series: Humanities*, 2023, iss. 3, pp. 74—83.

Еще в 60-е годы XX века известный философ Т. Кун выдвинул тезис о том, что любая наука развивается посредством научных революций, которые запускают процесс смены парадигмы знания [Кун]. Однако развитие лингвистической науки происходит не полностью в соответствии с этой теорией: например, переход к следующей парадигме не отменяет исследований в русле предыдущей. В связи с этим лингвисты не имеют возможности перенять ее в исконной интерпретации Т. Куна.

На сегодняшний день отечественные ученые еще не достигли консенсуса по вопросу классификации лингвистических парадигм. Так, например, в концепции С.Г. Воркачева современная наука развивается в рамках *антропоцентрической* парадигмы, при которой фокус исследовательского внимания «закрепляется на стыке областей научного знания», порождая ряд междисциплинарных направлений в теории языка [Воркачев: 1]. Такого же мнения придерживается и В.А. Маслова, утверждая, что *антропоцентрическая* парадигма «выводит на первое место человека», чей интеллект «немыслим вне языка и языковой способности как способности к порождению и восприятию речи» [Маслова: 4—5]. Кроме того, о значимости роли человека, объединяющей различные области гуманитарного знания, пишет и К.Ф. Седов, называя языковую личность «связующим звеном наук *антропоцентрической* парадигмы» [Седов: 29].

Существуют и другие подходы к номинации и определению парадигм лингвистической науки. Ю.Н. Караулов называет современную парадигму *социальной*, выделяя внутри нее ряд направлений, таких как антропоцентрическое, когнитивное, психолингвистическое и т. д. [Караулов: 17]. Н. Хомутова считает возможным объединение социальной и психологической парадигм в уже упомянутую *антропоцентрическую* [Хомутова: 145]. Другую трактовку предлагает Е.С. Кубрякова: в качестве новой парадигмы исследователь выдвигает *когнитивно-дискурсивную*, которая бы «синтезировала в своих установках некоторые из установок когнитивизма и когнитивной лингвистики, но корректировала бы эти установки за счет коммуникативной парадигмы» [Кубрякова 2012: 32—33]. В своем исследовании мы будем придерживаться именно этой интерпретации, так как двусторонняя природа когнитивно-дискурсивной парадигмы позволяет учитывать при анализе и когнитивный, и коммуникативный потенциал

человека как существа, способного воспринимать, обрабатывать и воспроизводить информацию в виде речи.

Развитие лингвистической науки и переход к когнитивно-дискурсивной парадигме способствуют трансформации подходов к изучению тех или иных феноменов. Одним из ярких примеров является эволюция интерпретации объекта нашего исследования — метафоры: от художественного средства в рамках философского подхода — к инструменту познания действительности и концептуализации опыта и речевой деятельности человека в ключе когнитивного подхода. Когнитивный подход к изучению метафоры сохраняет актуальность — такой вывод можно сделать на основе значительного количества современных научных трудов, которые опираются на него. Например, российская научная электронная библиотека eLibrary.ru располагает более чем 10 000 работ, посвященных когнитивной метафоре, а коллекция журналов и книг Кембриджского университета предлагает доступ к почти 17 000 зарубежных трудов на эту же тему.

Когнитивный подход предлагает восприятие метафоры как одной из «основных ментальных операций, способа мышления, категоризации, классификации и концептуализации мира» [Кубрякова 2004: 376]. А.Н. Баранов формулирует основной тезис когнитивной теории метафоры так: суть метафоризации заключается в обработке структур знаний — фреймов и сценариев [Баранов: 11—12]. Метафоризация традиционно происходит в результате взаимодействия когнитивной структуры «источника» и когнитивной структуры «цели». В процессе метафоризации некоторые области цели структурируются по образцу источника, иначе говоря, происходит «метафорическая проекция» [Лакофф, Джонсон].

В качестве методологической основы в своем исследовании мы обращаемся к методу метафорического моделирования, начальная концепция которого была предложена Дж. Лакоффом и М. Джонсоном и получила дальнейшее развитие в работах А.П. Чудинова. А.П. Чудинов под **метафорической моделью** понимает складывающуюся в сознании носителя языка схему связи между понятийными сферами, при которой система фреймов сферы-источника становится основой для моделирования сферы-мишени [Чудинов 2001а: 45]. Данную схему можно представить формулой «X — это Y», она основана на схожести качеств, свойственных X и Y [Лакофф, Джонсон: 56].

Для детального описания метафорических моделей А.П. Чудинов предлагает раскладывать их на следующие компоненты:

- 1) сферу-источник (лексико-семантическая группа, к которой относятся единицы неметафорического смысла);
- 2) сферу-мишень (лексико-семантическая группа, к которой относятся единицы метафорического смысла);
- 3) фреймы данной модели («фрагменты наивной языковой картины мира, структурирующие сферу-источник»);
- 4) слоты, составляющие фрейм («элементы ситуации, которые включают какую-то часть фрейма, какой-то аспект его конкретизации»);
- 5) компонент-связку метафорического и неметафорического смысла (он определяется для того, чтобы понять основания для использования данных слов в метафоре) [Чудинов 2001а: 44—46].

Особенностью метафорических моделей является их способность к представлению сложной проблемы в простых и доступных понятиях, позволяющая сделать акцент на каком-либо аспекте проблемы, или, напротив, отвлечь

слушателя или читателя от нее, убедить в возможности или невозможности какого-то развития событий [Чудинов 2001б: 26—27].

Доминирующее число исследований в рамках теории метафоры (и в том числе, когнитивной метафоры) посвящено анализу данного феномена через призму политического дискурса, в то время как метафорический аспект поля спортивного дискурса представлен значительно меньшим количеством работ. Актуальность нашего исследования заключается в том, что оно восполняет существующую лакуну в изучении метафорических моделей спортивного дискурса на примере новой лингвокультуры.

Материалом настоящего исследования послужил популярный японский трансмедийный проект «Волейбол!!» (ハイキュー!! [haikyū:]), который включает в себя различные виды аудиовизуального контента: от комиксов манга до анимэ-сериалов, радиопостановок и спектаклей, — направленного на популяризацию спорта среди подрастающего поколения. Трансмедиа — сравнительно новый феномен, который возник в ответ на потребность постиндустриального общества в развитии развлекательной индустрии. Н.Л. Соколова трактует трансмедиа как «специфический метод медиапроизводства», который продвигает продукты «одновременно через множество разных платформ для того, чтобы создать устойчивый интерес к продукту или бренду» [Соколова: 17]. Ключевыми признаками трансмедиа исследователи выделяют мультиплатформенность и поддержание интереса адресата продукции к создаваемому контенту [Маленова; Jenkins; Pratten].

Итак, основываясь на современных положениях когнитивной теории метафоры и теории метафорического моделирования, целью настоящего исследования мы определяем описание реализации метафорической модели «Спорт — это война» в японском спортивном дискурсе на материале трансмедийного проекта «Волейбол!!».

В соответствии с теорией А.П. Чудинова, базу компонентов метафорической модели «Спорт — это война» составляют **сфера-источник** «Спорт» и **сфера-мишень** «Война». На основе выбранного языкового материала были определены ключевые фреймы и проанализирована семантика образующих их слотов. Вслед за Т.Д. Магомадовой, мы использовали следующие **фреймы** в рамках метафорической модели «Спорт — это война»:

- 1) участники военных действий, воинские части и подразделения;
- 2) военные действия, их сценарий и элементы;
- 3) вооружение и его части, применение оружия;
- 4) военные события [Магомадова: 37].

Фреймовый анализ позволил выявить более мелкие структуры — **слоты**. Рассмотрим подробнее каждый фрейм и некоторые слоты, из которых он состоит.

Фрейм «Участники военных действий, воинские части и подразделения» включает в себя такие слоты, как **противник, ветеран, авангард, арьергард, командир**.

Ниже представлен анализ использования слота «арьергард».

1. その日向が後衛に回ってる間を極力“無難に凌ぐ”のが僕の役目いつもの事じゃないですか。

Разве моя роль обычно не заключается в том, чтобы продержаться как можно дольше без ошибок, пока Хината находится на задней линии (букв. «в арьергарде»)?

В данном примере ключевой игрок нападения находится на задней линии (или в арьергарде, 後衛 [ko:ei] [Jardic]), соответственно, в большинстве случаев он не имеет возможности проводить атаку. Одной из функций военного арьергарда является сдерживание наступления противника и пресечение его атак; в волейбольном плане же роль соответствующих ему игроков задней линии заключается в защите от атакующих действий соперника. Использование военной метафоры в примере 1 также дополняет значение слова, позволяя лучше понять нюансы игры на основе фоновых знаний о ведении военных действий.

Фрейм «Военные действия, их сценарий и элементы» актуализируется следующими слотами: **оборона, атака, стратегия, поражение, отступление.**

Слот «оборона» представлен следующими метафорами: 最強の防衛 [saikyo: no bo:gyo]; 鉄壁のブロック [teppeki no burokku]; 守備 [shubi].

2. ジャンプサーブに備えて青城は前の守備がガラ空きだ!

Готовясь к приему подачи в прыжке, Сэйдзё оставили без защиты переднюю линию.

Прямое значение лексемы 守備 [shubi] — это «охрана, гарнизонная служба» [Jardic]. В данном примере под метафорой «оставить без защиты» подразумевается то, что все игроки, способные принимать подачу, сменили свои позиции для приема сильной подачи, сконцентрировавшись в глубине площадки и оставив большую зону в передней части открытой. Благодаря использованию данной метафоры читатель получает возможность лучше понять специфическую терминологию, компенсируя возможные пробелы в знании правил переносом на более знакомую каждому сферу военных действий.

Многие виды спорта являются затратными не только в физическом плане, но и в интеллектуальном. В их число входит и волейбол: тактика ведения игры играет большую роль в достижении победного результата. В связи с этим актуальность приобретает слот «стратегия». Он представлен метафорами 作戦 [sakusen], 奇襲 [kishu:], 対策 [taisaku], 罠 [odori].

3. エースの前に道を作ることにはできません。最強の罠になります!

Я смогу расчистить путь для эйса. Я стану сильнейшей приманкой!

В примере 3 представлен факт того, что в число стратегических ходов волейбольной команды входит использование приманки, или, говоря военным языком, ложной цели. На поле реального боя ложная цель имитирует настоящий объект повышенной значимости, отвлекая силы противника от действительной цели. Эти военные функции легли в основу метафорического переноса на спортивную реалию: игрок, играющий такую роль, показом атаки отвлекает на себя внимание блокирующих команды соперника, тем самым предоставляя возможность беспрепятственной атаки самому сильному нападающему своей команды.

Фрейм «Вооружение и его части, применение оружия, результат его действия». Проведение военных действий традиционно связано с применением какого-либо оружия для достижения поставленных целей, поэтому фрейм также представлен в спортивном дискурсе, в частности, слотами **вооружение и его части; применение оружия.**

В слот «вооружение и его части» входит метафора 武器 [buki].

4. 鳥野の武器はレフトだけじゃねえぞ。

Оружие Карасуно — это далеко не только доигровка.

В своем переносном значении слово «оружие» означает какое-либо средство или инструмент для борьбы или достижения поставленных целей. Так как

в волейболе не предусматривается использование какого-либо спортивного инвентаря, арсенал спортсменов составляют не настоящие ружья или шпаги, а физические умения и способности игроков и стратегия их комбинирования в наиболее удачных вариантах на момент использования. Поэтому широкое распространение получает метафорический перенос оружия именно на членов противостоящих команд и репертуар их игровых умений.

Слот «применение оружия и результат его действия» репрезентируется метафорами 連発 [rempatsu] и 一本 [ippon]/一発 [ippatsu].

Метафоры 一本 [ippon] и 一発 [ippatsu] отличаются особо высокой частотностью употребления. Все игровые действия в волейболе представлены именно этими классификаторами, и данный факт мотивирован образ-схемами, которые основаны на физическом взаимодействии человека с действительностью [Лакофф: 13]. Обратимся к следующим примерам.

5. もう一本止めるぞ!

Остановим следующую [подачу]!

6. 次の一本、俺に寄越せ。絶対決める!

Дай следующий пас мне. Я точно забью!

7. うっは! 重い一発!

Ого! Тяжелый [атакующий] удар!

Общепринятым фактом является то, что классификатор 本 [hon] в большинстве случаев употребляется для счета, во-первых, длинных и тонких объектов, а во-вторых, неодушевленных объектов [飯田]. Тем не менее, его использование может охватывать не только предметы, имеющие жесткую форму, но и менее репрезентативные случаи (см. примеры 5, 6). Со временем семантическое поле классификатора 本 [hon] расширилось до абстрактных областей, или «образ-схем». Так, в примере 5 и 6 речь идет о таких игровых элементах волейбола, как подача и пас. Оба этих действия являются отношением между формой руки (длинный, тонкий предмет), которой производится касание мяча, и траекторией, которую описывает мяч после такого касания (также длинная и тонкая линия). Эта связь — пример распространенного отношения между образ-схемами [飯田]. Другими словами, образ очерчиваемой летящим мячом длинной и тонкой линии соответствует образ-схеме, которая связывается с классификатором 本 [hon].

Что касается классификатора 発 [hatsu], то, по классификации А. Иида, он используется для счета выстрелов из пистолета, пуль, взрывчатых веществ, ударов по предмету в спорте (с применением метафорической экспансии) [飯田]. Следовательно, атакующие удары в волейболе также подлежат к подсчету при помощи классификатора 発 [hatsu]; тем не менее А. Иида в своих трудах не поясняет его связи с метафорической экспансией выстрелов на спортивные явления. Вышеупомянутую связь можно проследить на примере 7. Под тяжелым ударом там понимается сильный атакующий удар. Использование данного классификатора строится на метафоре «вылет мяча — это выстрел пули из огнестрельного оружия», которая, в отличие от классификатора 本 [hon], несет в себе не только физическое сходство в плане траектории, но и также выполняет художественную роль, подчеркивая силу удара игрока.

Фрейм «Военные события». Военные события сопровождают человека на протяжении всей истории: от первобытного общества до наших дней. В связи с этим в сознании людей и процессе метафоризации их жизненного

опыта значительную роль играет фрейм «военные события», единственный слот которого будет рассмотрен ниже.

Слот «сражение, бой» представлен метафорами 接戦 [sessen] 善戦 [zensen].

8.1 セット落として2セット目も接戦。

Они упустили первый сет, во втором тоже ведут упорную борьбу.

Столкновение двух команд на площадке в примере выше описывается при помощи метафоры 接戦 [sessen], имеющей значения «упорная борьба» и «рукопашный бой» [Jardic]. Данная военная метафора характерна для многих видов спорта, так как почти каждый из них подразумевает элемент соревновательности; поэтому она также перешла в разряд общеупотребительных выражений в спортивной коммуникации.

Итак, с помощью метода фреймового анализа метафорических номинаций были выявлены основные фреймы, из которых состоит метафорическая модель «Спорт — это война»: 1) участники военных действий, воинские части и подразделения; 2) военные действия, их сценарий и элементы; 3) вооружение и его части, применение оружия; 4) военные события. Результаты анализа представлены в таблице.

Компоненты метафорической модели «Спорт — это война»

Фрейм	Слот	Метафора
Участники военных действий, воинские части и подразделения	противник	強敵 [kyo:teki]
		敵 [kataki]
	ветеран	古兵 [kohei]
	авангард	前衛 [zen'ei]
	арьергард	後衛 [ko:ei]
	командир	主将 [shusho:]
		指揮者 [shikisha]
司令塔 [shireito:]		
Военные действия, их сценарий и элементы	оборона	最強の防衛 [saikyo: no bo:gyo]
		鉄壁のブロック [teppeki no burokku]
		守備 [shubi]
	атака	攻撃 [ko:geki]
		速攻 [sokko:]
	стратегия	作戦 [sakusen]
		奇襲 [kishu:]
		対策 [taisaku]
		罟 [odori]
	поражение	敗戦 [haisen]
		惨敗 [sampai]
	отступление	撤収 [tesshu:]
Вооружение и его части, применение оружия, результат его действия	вооружение и его части	武器 [buki]
		連発 [rempatsu]
	применение оружия и результат его действия	一本 [ippon]
		一発 [ippatsu]
Военные события	сражение, бой	接戦 [sessen]
		善戦 [zensen]

Из анализа языкового материала следует, что фрейм «Участники военных действий, воинские части и подразделения» является одним из самых репрезентативных среди проанализированных: он состоит из 5 слотов, представленных 8 метафорами. Значительная репрезентативность вышеуказанного фрейма обусловлена жанровой необходимостью спортивных трансмедийных проектов эмфатизировать характеры персонажей и их внутренний мир, которые будут восприниматься реципиентом дискурса (читателем/зрителем) в качестве базиса поведения персонажей во время игры.

Фрейм «Военные действия, их сценарий и элементы» имеет наибольшую частотность проявления: он представлен 5 слотами, в состав которых входит 12 метафор. Это связано со спецификой выбранного материала, значительная доля сюжета которого сконцентрирована вокруг игрового процесса.

Что касается фрейма «Вооружение и его части, применение оружия, результат его действия», то, в отличие от предыдущих двух, он встречается относительно редко: 2 слота, состоящие из 4 метафор. Небольшое количество метафор, составляющих данный слот, можно объяснить малым числом инвентаря в волейболе, на который было бы возможно осуществить метафорический перенос.

Фрейм «Военные события» имеет наименьшую репрезентацию — всего 1 слот и 2 метафоры. Этот факт можно объяснить специфичностью его слотов (например, революция, мятеж, блицкриг и т. п.), которые с трудом вписываются в спортивный дискурс. Тем не менее данные слоты играют большую роль в метафорическом моделировании, так как в основу переносов заложены ключевые для сферы-источника и сферы-мишени понятия.

Итак, самыми продуктивными фреймами оказались «Участники военных действий, воинские части и подразделения» и «Военные действия, их сценарий и элементы». Анализ показал, что военная метафора в японском языке проявляется преимущественно на лексическом уровне. В выбранном материале были найдены примеры метафоры на каждый из выделенных фреймов, что свидетельствует о том, что военная метафора выступает в качестве одного из средств конструирования японского спортивного дискурса и, более того, оказывает влияние на его элементы: участников, их поведение, события, происходящие в процессе соревнования, хронотоп (время и место дискурсивного события), предметы, которые используют участники.

Качественно-количественный анализ продемонстрировал, что одной из самых продуктивных сфер-источников метафорической экспансии в японском спортивном дискурсе является понятийная сфера «Война», так как в нем наблюдается высокая частотность употребления военных лексических единиц, что обусловлено близостью двух данных видов человеческой деятельности в плане требуемых личностных качеств и условий, в которых она проводится.

Проведенный анализ метафор, составляющих модель «Спорт — это война», позволил выявить тесную связь сферы-источника «Спорт» и сферы-мишени «Война» и описать все разнообразие лингвистических средств их репрезентации. Метафоры войны стали неотъемлемой частью общения в спорте, не только выполняя роль художественного усиления смысла, но и обеспечивая дополнение знаний и опыта коммуникантов, стимулируя познание мира.

Список литературы / References

- Баранов А.Н. Дескрипторная теория метафоры. М.: Языки славянской культуры, 2014. 632 с.
(Baranov A.N. Descriptor theory of metaphor. Moscow, 2014, 632 p. — In Russ.)

- Воркачев С.Г. Лингвокультурология, языковая личность, концепт: становление антропоцентрической парадигмы в языкознании // Филологические науки. 2001. № 1. С. 64—72.
- (Vorkachev S.G. Linguoculturology, linguistic persona, concept: the formation of the anthropocentric paradigm in linguistics, *Philology*, 2001, iss. 1, pp. 64—72. — In Russ.)
- Караулов Ю.Н. Русский язык и языковая личность. Изд. 7-е. М.: Издательство ЛКИ, 2010. 264 с.
- (Karaulov Y.N. Russian language and linguistic persona, 7th ed., Moscow, 2010, 264 p. — In Russ.)
- Кубрякова Е.С. Язык и знание: на пути получения знаний о языке: Части речи с когнитивной точки зрения. Роль языка в познании мира. М.: Языки славянской культуры, 2004. 560 с.
- (Kubryakova E.S. Language and knowledge: On the way of learning about the language: parts of speech from a cognitive point of view. The role of language in the knowledge of the world, Moscow, 2004, 560 p. — In Russ.)
- Кубрякова Е.С. Об установках когнитивной науки и актуальных проблемах когнитивной лингвистики // В поисках сущности языка: Когнитивные исследования / Ин-т языкознания РАН. М.: Знак, 2012. 208 с.
- (Kubryakova E.S. On the principles of cognitive science and current issues of cognitive linguistics, *In Search of the Essence of Language: Cognitive Research*, Moscow, 2012, 208 p. — In Russ.)
- Кун Т. Структура научных революций. М.: АСТ, 2003. 605 с.
- (Kuhn T. The structure of Scientific Revolutions, Moscow, 2003, 605 p. — In Russ.)
- Лакофф Дж. Женщины, огонь и опасные вещи: Что категории языка говорят нам о мышлении / пер. с англ. И.Б. Шатуновского. М.: Языки славянской культуры, 2004. 792 с.
- (Lakoff G. Women, Fire and Dangerous Things: What Categories Reveal About the Mind, transl. from English by I.B. Shatunovsky, Moscow, 2004, 792 p. — In Russ.)
- Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, которыми мы живем / пер. с англ., под ред. и с предисл. А.Н. Баранова. М.: Едиториал УРСС, 2004. 256 с.
- (Lakoff G., Johnson M. The Metaphors We Live By, transl. from English by A.N. Baranov, Moscow, 2004, 256 p. — In Russ.)
- Магомадова Т.Д. Военная метафора в современном английском, немецком и русском медиадискурсе: дис. ... канд. филол. наук: 10.02.20. Волгоград, 2015. 229 с.
- (Magomadova T.D. Military metaphor in modern English, German and Russian media discourse: Diss. ... of Candidate of Sciences (Philology), Volgograd, 2015, 229 p. — In Russ.)
- Маленова Е.Д. Трансмедийный дискурс в аспекте аудиовизуального перевода: проблемы и решения // Язык. Культура. Коммуникация. 2019. № 22. С. 56—64.
- (Malenova E.D. Transmedia discourse in the aspect of audiovisual translation: problems and solutions, *Language. Culture. Communication*, 2019, no. 22, pp. 56—64. — In Russ.)
- Маслова В.А. Лингвокультурология: учеб. пособие для студ. высш. учеб. заведений. М.: Издательский центр «Академия», 2001. 208 с.
- (Maslova V.A. Linguoculturology: textbook for students of higher ed. institutions, Moscow, 2001, 208 p. — In Russ.)
- Седов К.Ф. Общая и антропоцентрическая лингвистика. М.: Издательский Дом ЯСК, 2016. 440 с.
- (Sedov K.F. General and anthropocentric linguistics, Moscow, 2016, 440 p. — In Russ.)
- Соколова Н.Л. Трансмедиа и «интерпретативные сообщества» // Международный журнал исследований культуры. 2011. №3 (4). С. 16—21.
- (Sokolova N.L. Transmedia and ‘interpretative communities’, *International journal of cultural studies*, 2011, no. 3 (4), pp. 16—21. — In Russ.)

- Хомутова Т.Н. Научные парадигмы в лингвистике // Вестник ЧелГУ. 2009. № 35. С. 142—151.
(Homutova T.N. Scientific paradigms in linguistics, *Bulletin of Chelyabinsk State University*, 2009, iss. 35, pp. 142—151. — In Russ.)
- Чудинов А.П. Россия в метафорическом зеркале: Когнитивное исследование политической метафоры (1991—2000): Монография. Екатеринбург, 2001а. 238 с.
(Chudinov A.P. Russia in a Metaphorical Mirror: Cognitive Study of Political Metaphors (1991—2000): Monography, Yekaterinburg, 2001, 238 p. — In Russ.)
- Чудинов А.П. Спортивная метафора в современном российском политическом дискурсе // Вестник ВГУ. Серия: лингвистика и межкультурная коммуникация. 2001б. № 2. С. 26—31.
(Chudinov A.P. Sport metaphor in the modern Russian political discourse, *Voronezh State University Bulletin. Series: linguistics and intercultural communication*, 2001, iss. 2, pp. 26—31. — In Russ.)
- 飯田朝子。日本語主要助数詞の意味と用法. URL: <https://clck.ru/sc2Aj> (дата обращения: 10.08.2022).
(Iida A. Meaning and usage of major Japanese particles. — In Jap.)
- 鈴木一平、濱野寛子、横森大輔。ホームランを数える助数詞「本」と「発」の認知言語学的考察. URL: <https://inlnk.ru/dnmY3j> (дата обращения: 10.08.2022).
(Suzuki I., Hamano H., Yokomori D. Comparison of classifiers ‘本’ and ‘発’ for home-run score from the point of view of cognitive linguistics. — In Jap.)
- Jardic online: Японско-русский словарь. URL: <http://jardic.ru/> (дата обращения: 30.05.2022).
(Jardic online: Japanese-Russian online dictionary)
- Jenkins H. *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press, 2006, 308 p.
- Pratten R. *Getting started with transmedia storytelling: a practical guide for beginners*, 2nd edition, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015, 224 p.

Статья поступила в редакцию 25.11.2022; одобрена после рецензирования 29.12.22; принята к публикации 12.01.2023.

The article was submitted 25.11.2022; approved after reviewing 29.12.2022; accepted for publication 12.01.2023.

Информация об авторах / Information about the authors

Козачина Анна Владимировна — кандидат филологических наук, доцент кафедры восточных языков Института филологии и языковой коммуникации, Сибирский федеральный университет, г. Красноярск, Россия, avkozachina@gmail.com

Kozachina Anna Vladimirovna — Candidate of Science (Philology), Associate Professor at the Department of East Asian languages of the Institute of Philology and Language Communication, Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russian Federation, avkozachina@gmail.com

Корепанова Екатерина Викторовна — студентка, Сибирский федеральный университет, г. Красноярск, Россия, rogerinatale@gmail.com

Korepanova Ekaterina Viktorovna — student, Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russian Federation, rogerinatale@gmail.com